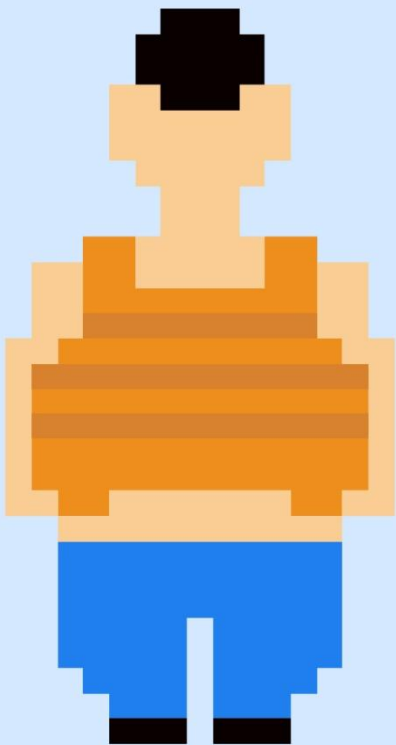


Serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht

Een onderzoek naar de mogelijkheden van serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht en de motieven van zorgprofessionals om games hierin wel of niet toe te passen.



Serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht

Een onderzoek naar de mogelijkheden van serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht en de motieven van zorgprofessionals om games hierin wel of niet toe te passen.



Erasmus School of History, Culture and Communication

Esther de Bie | Masterthesis | 22 juni 2013

Instelling	Erasmus Universiteit Rotterdam
Studie	Media & Journalistiek (media studies)
Studentnummer	371567
E-mail	estherdebie@hotmail.com
Begeleider	Mijke Slot
Tweede lezer	Jeroen Jansz
Redmax	Kim Boog

Abstract

Over de motieven om serious games momenteel wel of niet in te zetten in de behandeling van kinderen met overgewicht is weinig bekend. Wel zijn de mogelijkheden van serious games in verschillende toepassingsgebieden, waaronder de gezondheidssector, aangetoond en is uit onderzoek gebleken dat deze mogelijkheden niet optimaal worden benut binnen de gezondheidszorg. Daarom heeft dit oriënterende onderzoek zich zowel gericht op het inzichtelijk maken van de mogelijkheden van serious games, als het achterhalen van de motieven om games momenteel niet in te zetten. Door middel van deskresearch zijn de huidige behandelingen en initiatieven in kaart gebracht en is gebleken dat games momenteel niet worden ingezet. Vooral traditionele media, zoals folders en boekjes spelen een rol in deze behandelingen. De kenmerken van games zijn aan de hand van de uitkomsten van het theoretisch kader en de resultaten van de kwalitatieve interviews naast de specifieke elementen gelegd die van belang zijn in de behandeling van kinderen met overgewicht. Vanuit de twaalf semi-gestructureerde interviews onder zorgprofessionals van verschillende behandelprogramma's, is geconcludeerd dat serious games als aanvulling kunnen dienen op de huidige behandelingen. Zij kunnen vooral worden ingezet om invulling te geven aan het natraject. Met behulp van de interviews is ook in kaart gebracht dat het gebrek aan kennis de belangrijkste verklaring is voor het uitblijven van serious games in de behandeling. Wanneer een serious game op de markt komt voor kinderen met overgewicht, lijkt deze innovatie zelf geen kenmerken te bevatten die een behandelaar ervan weerhoudt om een dergelijke game toe te passen in de behandeling. Zo worden games als voordeel gezien ten opzichte van de huidige methodes, omdat zij dicht bij de belevingswereld van kinderen staan en omdat de zorgprofessionals ervaren dat spelelementen kinderen kunnen motiveren.

Kernwoorden: serious games, overgewicht, innovatie, adoptie, ICT

Voorwoord

Op de allerlaatste dag, voordat ik mijn master thesis definitief zal inleveren, moet ik nog steeds een voorwoord uit mijn mouw zien te schudden. Na al die maanden van schrijven en schrappen, ben ik tevreden met het resultaat. Ondanks dat de personen waar ik mee in aanraking kwam mijn onderwerp erg positief ontvingen, viel het niet mee om respondenten voor mijn interviews te werven. Uiteindelijk werd ik bij iedereen goed ontvangen en wil ik iedereen die tijd maakte om toch een interview te geven, dan ook heel erg bedanken.

Naast de wetenschappelijke relevantie die een master thesis behoort te hebben, vond ik het zelf erg prettig om onderzoek te doen naar een groot maatschappelijk probleem. Daarbij heeft de gezondheidszorg altijd al mijn interesse gewekt en wil ik Redmax bedanken voor de kans die zij mij hebben geboden. Zonder hun vertrouwen om mij meteen met het onderzoek aan de slag te laten gaan, was het mij nooit gelukt om tot dit interessante onderwerp te komen. Ook de manier waarop ik in het team werd opgevangen en de openheid van de organisatie hebben mij erg geholpen om mijn thesis naar het hoogst haalbare niveau te tillen. In het bijzonder wil ik Kim bedanken, die keer op keer voor mij klaar stond om vragen te beantwoorden en feedback te geven.

Ook de goede begeleiding van Mijke wil ik graag benoemen. Zonder haar kritische blik vanaf dag 1 en het vertrouwen dat zij gaf om na elk feedbackmoment meer uit mijn onderzoek te halen, had ik mijn thesis nooit tot een dergelijk niveau gekregen.

Daarnaast wil ik dit voorwoord gebruiken om de naaste mensen in mijn omgeving te bedanken. De steun en het vertrouwen dat Patrick en mijn ouders altijd hebben gegeven, zorgden ervoor dat ik niet opgaf en het beste van mezelf heb kunnen laten zien. Ondanks dat ik niet altijd even gezellig was en altijd druk in de weer, namen zij dingen uit handen, dachten zij mee over de werving van respondenten en gaven zij mij de mogelijkheid en ruimte om deze thesis af te ronden.

Hopelijk lukt het mij om u als lezer ook zo enthousiast te maken over serious games, net zoals ik in de afgelopen maanden ben geworden.

Esther de Bie,

Ridderkerk, 20 juni 2013

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1 – Inleiding	7
1.1 Maatschappelijke relevantie.....	9
1.2 Wetenschappelijke relevantie	10
1.3 Redmax	11
1.4 Leeswijzer thesis.....	12
Hoofdstuk 2 – Serious games	13
2.1 De digitale samenleving.....	13
2.2 Wat zijn serious games?	15
2.3 Toepassingen van serious games.....	15
2.3.1 Trainingsdoeleinden	16
2.3.2 Onderwijsdoeleinden.....	17
2.3.3 Gezondheidsdoeleinden	17
2.4 Games en overgewicht.....	19
2.4.1 Motivatie	19
2.4.2 Kennis.....	20
2.4.3 Bewustwording.....	21
2.4.4 Beweging.....	22
Hoofdstuk 3 – Games als innovatie	23
3.1 Acceptatie van een innovatie	23
3.2 Diffusion of innovation.....	25
3.2.1 Innovation-decision process	26
3.2.2 Kenmerken van een innovatie.....	27
3.2.3 Het sociale systeem.....	28
3.2.4 Externe factoren	30
Hoofdstuk 4 – Methode	32
4.1 Exploratief onderzoek	32
4.2 Deskresearch.....	33
4.3 Semigestructureerde interviews.....	33
4.3.1 Selectie en opbouw	34
4.3.2 Topiclijst.....	34
4.4 Data-analyse	36
4.5 Betrouwbaarheid en validiteit.....	37
Hoofdstuk 5 – Resultaten deskresearch	39
Hoofdstuk 6 – Resultaten analyse	46

6.1 Huidige behandelingen	47
6.1.1 Behandelingsaspecten	47
6.1.2 Motivatie en spelelementen	49
6.2 Inzet van ICT-middelen	50
6.2.1 Verschillende ICT-oplossingen	50
6.2.2 Inzet van games	51
6.3 Knelpunten binnen de huidige behandelingen	52
6.3.1 Follow-up en natraject	52
6.3.2 Overige knelpunten	53
6.4 Kennis van serious games	54
6.4.1 Verwachtingen van het concept	55
6.4.2 Houding ten opzichte van games	56
6.5 Motieven voor het uitblijven van serious games	57
6.5.1 Het ontbreken van kennis	57
6.5.2 Externe factoren	58
6.5.2 Kenmerken van een game	62
6.6 Mogelijkheden van games	69
Hoofdstuk 7 – Conclusie	71
Referenties	77
Bijlagen	83
Bijlage A - Topiclijst	83
Bijlage B – Stroomdiagram van het Kwaliteitsinstituut voor de Gezondheidszorg CBO	84
Bijlage C – Inventarisatie deskresearch	85
Bijlage D - Transcript #1	86
Bijlage E - Transcript #2	102
Bijlage F - Transcript #3	116
Bijlage G - Transcript #4	128
Bijlage H - Transcript #5	139
Bijlage I - Transcript #6	148
Bijlage J - Transcript #7	161
Bijlage K - Transcript #8	172
Bijlage L - Transcript #9	182
Bijlage M - Transcript #10	192
Bijlage N - Transcript #11	198
Bijlage O - Transcript #12	207

Hoofdstuk 1 – Inleiding

Uit recent onderzoek is gebleken dat één op de acht Nederlandse kinderen te zwaar is (De Vries, 2013). Cijfers van het Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS, 2012) tonen aan dat er in 2011 bijna 13 procent van de kinderen en jongeren tussen de 4 en 20 jaar te zwaar was, een ruime verdubbeling in 30 jaar tijd. Daarnaast lag het aantal kinderen met ernstig overgewicht in 2011 rond de 2,5 procent. Onder overgewicht en obesitas (ernstig overgewicht) wordt buitensporige opeenhoping van vet verstaan (Visscher, Van Bakel & Zantinge, 2012).

Voor het ontstaan van overgewicht zijn verschillende oorzaken en factoren te noemen. In 5 procent van de gevallen is overgewicht een bijverschijnsel van ziekte, maar in de meeste gevallen is overgewicht gerelateerd aan de leefstijl (Klink, Rouvoet & Bussemaker, 2009). De belangrijkste oorzaak van overgewicht blijkt namelijk een disbalans te zijn tussen de energie-inname en het energieverbruik van een kind (Klink et al., 2009; Visscher et al., 2012). Bij kinderen met overgewicht komt de hoeveelheid ingenomen voeding niet overeen met de lichamelijke activiteit. Een kleine positieve energiebalans zou al gedurende een langere periode grote veranderingen in het lichaamsgewicht kunnen veroorzaken. Het voorkomen van overgewicht is voor een groot deel dus een kwestie van balans aanbrengen tussen de opname van calorieën via voeding en het verbranden van deze calorieën door lichamelijke activiteit (Klink et al., 2009).

Media als oorzaak van overgewicht

Samenvattend is er in toenemende mate een disbalans tussen de inname en verbranding van calorieën bij kinderen. Deze disbalans kan veroorzaakt worden door de inactieve leefstijl die kinderen hedendaags hanteren (De Vries, Bakker, Van Overbeek, Boer & Hopman-Rock, 2005). Amerikaanse huisartsen relateerden kinderen met excessief mediagebruik onder andere aan een groter risico voor obesitas (AAP, 2001). Kinderen kiezen namelijk vaker voor passieve vrijetijdsbestedingen zoals computeren en televisie kijken (De Vries et al., 2005; Franssen, Mechelen & Daems, 2011). In de periode van 1999 tot 2009 is het mediagebruik van Amerikaanse kinderen enorm toegenomen (Rideout, Foehr & Roberts, 2010). Dit onderzoek laat zien dat kinderen gemiddeld 7,5 uur per dag media gebruiken, waarvan het overgrote deel aan digitale media. De tijdsbesteding aan alle digitale mediavormen zoals televisie, computers en videogames is gestegen, alleen de tijdsbesteding aan traditionele media is gedaald (Rideout et al., 2010). Enerzijds gaat dit passieve mediagebruik gepaard met sedentair gedrag – zitgedrag met een erg laag energieverbruik zoals televisie kijken en computeren (WHO, 2010) – en anderzijds met het eten van ongezonde voeding. Televisie kijken en het eten van voeding met een hoog vetgehalte zijn namelijk aan elkaar gerelateerd (De Vries et al., 2005).

Media als oplossing voor overgewicht

Ondanks deze negatieve relatie tussen mediagebruik en overgewicht, zijn media niet meer weg te denken uit onze digitale samenleving (Prensky, 2001; Rideout et al., 2010) en zijn zij in staat om de ontwikkeling van kinderen te stimuleren. Media dienen als vorm van entertainment, om te ontsnappen uit het dagelijks leven en kunnen kinderen zowel algemene kennis en cognities leren als onderwijzen hoe zij met media in het algemeen om moeten gaan. Kinderen vinden gamen daarnaast leuk en besteedden hier in 2009 gemiddeld 1,25 uur per dag aan (Rideout et al., 2010).

Ook doen serieuze toepassingen van digitale computerspellen steeds meer hun intrede (Te Velde, Brennenraedts, Kaashoek & Segers, 2007). Zij worden voornamelijk gebruikt in de onderwijssector om lessen te ondersteunen. Deze 'serious games' hebben een ander doel dan puur entertainment en kunnen verschillende doelen als uitgangspunt hebben, zoals educatie, training of sociale verandering (Peng, Lee & Heeter, 2010). Wanneer de games die kinderen spelen dus iets bijdragen aan hun kennis over een gezonde leefstijl, zouden zij effectief kunnen zijn in het reduceren van het eten van ongezonde voeding. Daarnaast kunnen vernieuwde toepassingen – zoals de Nintendo Wii en Microsoft Xbox Kinect waarbij de console wordt aangestuurd door middel van beweging – beweging stimuleren en op die manier sedentair gedrag verminderen.

Vanwege de hoeveelheid tijd die kinderen aan media besteden, is het een logische keuze om te kijken of dit ook past in de behandeling van kinderen met overgewicht. Met dit onderzoek wordt gekeken of serious games als middel kunnen dienen bij het reduceren van overgewicht bij kinderen. Binnen dit onderzoek ligt dus de nadruk op de toegevoegde waarde van games in de behandeling van kinderen met overgewicht.

Onderzoeksvraag

De vraag die centraal staat binnen dit onderzoek is: *In hoeverre kunnen serious games een rol spelen in de behandeling van kinderen en jongeren met overgewicht en wat zijn de motieven om games momenteel wel of niet in Nederland toe te passen in deze behandeling?* Om de hoofdvraag te beantwoorden, zijn er een aantal deelvragen opgesteld die het onderzoek structureren:

- *Welke mogelijkheden bieden serious games?*
- *Hoe worden de huidige behandelprogramma's voor kinderen met overgewicht vormgegeven en waar zijn deze te vinden?*
- *Waar worden eventuele knelpunten binnen de huidige behandelmethodes ervaren?*
- *Hoe kunnen serious games volgens zorgprofessionals aansluiten op de behandeling van kinderen met overgewicht?*

De uitkomsten van dit onderzoek bieden inzicht in het huidige gebruik van games in de

behandeling van kinderen met overgewicht en richten zich op de rol die serious games kunnen innemen binnen die behandeling. Ook geeft het onderzoek inzicht in de knelpunten die mogelijk worden ervaren.

1.1 Maatschappelijke relevantie

Overgewicht en obesitas zijn grote maatschappelijke problemen die wereldwijd epidemische vormen hebben aangenomen (De Vries, 2013). Volgens een recent rapport van Foodwatch (De Vries, 2013) is de levensverwachting van een 20-jarige met obesitas zelfs 4,5 jaar korter dan een leeftijdsgenoot met een gezond gewicht. Overgewicht bij kinderen leidt zowel op jongere als op latere leeftijd tot gezondheidsproblemen. Zo hebben kinderen met overgewicht een verhoogde kans om op latere leeftijd chronische ziekten zoals diabetes en hart- en vaatziekten te ontwikkelen (Klink et al., 2009; Ministerie van VWS, 2011; Visscher et al., 2012). Daarnaast hebben deze kinderen en jongeren meer kans om glucose-intolerantie en verhoogde bloeddruk te ontwikkelen (Visscher et al., 2012). Naast de lichamelijke risico's, kan overgewicht ook leiden tot stigmatisering. Kinderen met overgewicht worden sneller gepest, worden uitgesloten uit bepaalde groepen en kampen vaker met depressieve gevoelens (Klink et al., 2009, Ministerie van VWS, 2011).

Naast de verschillende gezondheidsrisico's voor het individu gaat overgewicht gepaard met hoge kosten voor de gezondheidszorg (De Vries, 2013). Overgewicht en obesitas kosten de maatschappij per jaar ongeveer 1,2 miljard euro aan medische kosten (ANP, 2010). Om te anticiperen op deze kosten, voeren zorgverzekeraars ziektekostenpolissen in voor verzekerden zonder overgewicht ("Zorgpremie gaat lijden", 2007). Zij betalen minder premie voor hun zorgverzekering dan verzekerden met overgewicht.

Vanwege het groeiende maatschappelijke probleem en de hoge kosten die dit probleem met zich meebrengt, zijn zorginstellingen gedwongen om kritisch naar hun programma's te kijken. Momenteel richten behandelingen en andere initiatieven, die zijn ontwikkeld om overgewicht te reduceren, zich voornamelijk op informatieoverdracht via traditionele media (RIVM, 2013). Ook bij de preventieve aanpak van overgewicht wordt voornamelijk gebruik gemaakt van voorlichtingscampagnes via traditionele media (Klink et al., 2009). Maar onderzoek toont magere resultaten aan omtrent (voedings)voorlichting op basis van informatiefolders (Peng, 2007).

Ondanks deze initiatieven, groeit het maatschappelijke probleem de laatste jaren nog steeds. Daarom is het van belang om op zoek te gaan naar nieuwe methodes – naast de traditionel media – en richt dit onderzoek zich op het in kaart brengen van de toegevoegde waarde die serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht kunnen hebben. Deze toegevoegde waarde wordt geanalyseerd vanuit de mogelijkheden die games zelf bieden en

vanuit het perspectief van de behandelaar. Ook biedt het onderzoek inzicht in de motieven van behandelaren om deze games wel of niet in te zetten.

1.2 Wetenschappelijke relevantie

Onderzoek waarbij serious games centraal staan, gaat vooral over de mogelijkheden die deze games bezitten. Zo laat onderzoek van TNO (Van Kranenburg, Slot, Staal, Leurdijk & Burgemeijer, 2006) zien dat er verschillende mogelijkheden voor serious games zijn, zowel in Nederland als in het buitenland. Het gaat hierbij vooral over de kansen en knelpunten van serious games op de Nederlandse markt. De uitkomsten laten onder andere de mogelijkheden voor serious games zien in de sectoren: onderwijs, defensie en veiligheid, gezondheidszorg en mobiliteit (Van Kranenburg et al., 2006; Staal, 2007).

Verder onderzoek naar deze mogelijkheden van serious games gaat echter vaak alleen over de onderwijsdoeleinden van games en richt zich voornamelijk op de onderwijssector. Binnen de gezondheidssector bestaat er weinig onderzoek naar de mogelijkheden van serious games. Omdat de behandeling van kinderen met overgewicht deels overeenkomt met leersituaties waarbij kennisoverdracht een belangrijke factor is, kunnen onderzoeken gericht op kennisoverdracht wel relevant zijn als het gaat om de toegevoegde waarde van serious games in de gezondheidszorg. Volgens het rapport van TNO (Van Kranenburg et al., 2006) worden games in de gezondheidszorg op dit moment ten eerste vooral ingezet om medisch personeel op te leiden en te trainen en dienen zij ten tweede als fitheidsgames. Een andere conclusie uit dit rapport is dat de mogelijkheden in de gezondheidszorg in Nederland nog niet volledig worden benut, want serious games kunnen breed worden ingezet voor een groot aantal potentiële gebruikers zoals medisch personeel, management, studenten en patiënten.

Met dit onderzoek wordt gekeken naar de motieven om serious games momenteel wel of niet toe te passen in de behandeling van kinderen met overgewicht. Uit verschillende onderzoeken in de onderwijssector blijkt namelijk dat serious games elementen bevatten die van toegevoegde waarde kunnen zijn binnen deze behandelingen. Zo zouden games volgens verschillende onderzoeken een motiverende werking hebben (Wastiau, Kearney & Van den Berghe, 2009), effect hebben op (complexe) cognitieve functies zoals taal (Meijs, 2008), geheugen (Oyen & Bebko, 1996), interpretatie (Pillay, 2002) en probleemoplossend vermogen (Ko, 2002). Ook zijn er positieve effecten gevonden op het verwerven van vakinhoudelijke kennis (Gander, 2002) en vaardigheden (Squire, Barnett, Grant & Higgenbotham, 2004). Met dit onderzoek wordt gekeken hoe de specifieke kenmerken van games passen bij de verschillende aspecten die van belang zijn bij de behandeling van kinderen met overgewicht. Buitenlands onderzoek heeft aangetoond dat games ook in staat zijn om invloed uit te oefenen op het gezondheidsgedrag (Kato, Cole, Bardlyn & Pollock, 2008; Lieberman, 2006). In beide

onderzoeken werden kinderen met kanker of diabetes die een game speelden naar aanleiding van hun ziekte vergeleken met kinderen met dezelfde ziekte, die geen game speelden. Hieruit bleek dat zowel de kennis als de zelfeffectiviteit tijdens de behandeling werden verhoogd. Omdat het bij de behandeling van overgewicht ook draait om een verandering in het gezondheidsgedrag, is het juist daarom van belang om te onderzoeken hoe games passen in de behandeling van overgewicht.

Naast het onderzoeken van de toegevoegde waarde van een game binnen de behandeling van kinderen met overgewicht, is het ook belangrijk om te kijken naar de motieven om serious games wel of niet toe te passen. Zoals eerder genoemd, toont onderzoek aan dat serious games mogelijkheden hebben, maar dat deze te weinig worden benut binnen de gezondheidssector. Onderzoek richt zich momenteel niet op de verklaring voor het uitblijven van deze games. Daarom is het in kaart brengen van de motieven het belangrijkste doel van dit onderzoek. Dit oriënterende onderzoek dient vooral als opstap voor vervolgonderzoek naar de toepassing van serious games in de gezondheidszorg.

Om de onderzoeksvraag te beantwoorden, wordt er ten eerste gebruik gemaakt van deskresearch om in kaart te brengen hoe de huidige behandelingen in Nederland worden vormgegeven en welke rol serious games hierin spelen. Om de motieven van het wel of niet toepassen van games in deze behandeling te achterhalen, worden er interviews afgenomen met zorgprofessionals van verschillende behandelprogramma's.

1.3 Redmax

Het onderwerp van deze master thesis is mede tot stand gekomen in samenwerking met Redmax. Dit Rotterdamse advies- en ontwerp bureau heeft zich vanaf 1995 ontwikkeld tot kennispartner voor online zorg. Het ontwikkelen van online concepten voor de gezondheidszorg is hun specialiteit. Een van de focuspunten van Redmax is de ontwikkeling van serious health games, waarmee zij op interactieve wijze een boodschap willen overbrengen. De visie van Redmax is dat een goede focus en strategie cruciaal zijn om succes te behalen en dat serious games de zorgsector effectiever en efficiënter kunnen maken.

Het onderzoek is een zelfstandig project, waarbij de uitkomsten door Redmax gebruikt kunnen worden. De rol van Redmax is vooral het leveren van informatie en inzichten, gericht op de gezondheidszorg. De uitvoering van dit onderzoek is onderdeel van een project waarbij meerdere disciplines betrokken zijn. Naast de benadering vanuit de mediakant – waarbij de mogelijkheden die serious games bieden en de motieven voor het wel of niet toepassen van deze games in kaart worden gebracht – wordt er ook vanuit cultureel antropologisch oogpunt naar het probleem gekeken. Met dit onderzoek wordt vooral gekeken welke succesfactoren kinderen

met overgewicht ervaren tijdens de behandeling. Uiteindelijk is het doel van het project om, met behulp van doelgroeponderzoek, een serious health game op de markt te brengen.

1.4 Leeswijzer thesis

Om uitspraken te kunnen doen over de mogelijkheden die serious games bieden in de behandeling van kinderen met overgewicht, wordt er allereerst in hoofdstuk 2 een definitie gegeven van het concept. Daarna vindt er een oriëntatie plaats van de huidige toepassingsgebieden van serious games. Vervolgens worden deze games aan de hand van verschillende onderzoeken in een context geplaatst, zodat de link naar overgewicht kan worden gemaakt. In hoofdstuk 3 wordt het centrale theoretische model van Rogers (1995) uiteengezet, dat het adoptieproces van een innovatie beschrijft. Dit model zal worden gebruikt als structurerend principe in de rest van de thesis. Daarom is er ook voor gekozen om de twee theoriehoofdstukken op te splitsen. De gebruikte onderzoeksmethode is omschreven in hoofdstuk 4. In dit hoofdstuk wordt een uitleg gegeven van de combinatie van deskresearch en interviews. Ook worden hier de geoperationaliseerde onderwerpen weergegeven die in de interviews aan bod zullen komen. In hoofdstuk 5 worden alle resultaten van de deskresearch behandeld, die een eerste oriëntatie bieden op de huidige behandelingen van kinderen met overgewicht. Vervolgens wordt in hoofdstuk 6 een overzicht geboden van alle belangrijkste uitkomsten van de interviews. Deze resultaten dragen bij aan het beantwoorden van de hoofdvraag. Tot slot wordt in hoofdstuk 7, de conclusie, een antwoord gegeven op de onderzoeksvraag. Ook komt hier de maatschappelijke en wetenschappelijke bijdrage van het onderzoek aan de orde.

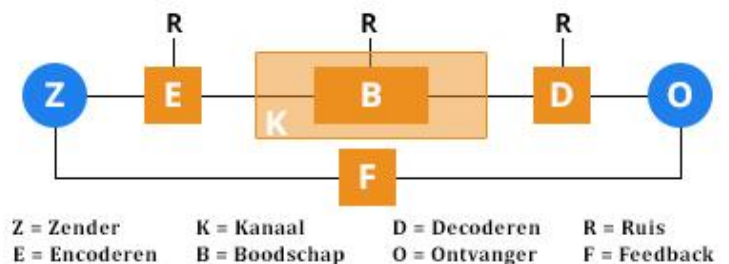
Hoofdstuk 2 – Serious games

Allereerst wordt er kort gekeken naar het huidige (digitale) medialandschap, om serious games binnen een context te plaatsen. Om inzicht te krijgen in het concept ‘serious gaming’, wordt de gehanteerde definitie gegeven. De mogelijkheden van serious games worden belicht door specifiek in te gaan op de verschillende toepassingsgebieden waar games momenteel worden ingezet. Er wordt hiermee een link gelegd naar de mogelijkheden die games kunnen bieden in de behandeling van kinderen met overgewicht, mede door dieper in te gaan op de aspecten die van belang zijn binnen deze behandeling: motivatie, kennis, bewustwording en beweging (CBO, 2008).

2.1 De digitale samenleving

Tegenwoordig groeien kinderen op binnen een informatiesamenleving en zijn zij continu omringd door media (Prensky, 2001; Rideout et al., 2010). Binnen deze informatiesamenleving is het media-aanbod enorm gegroeid. De digitalisering heeft het media-aanbod fundamenteel veranderd en jongeren maken veelvuldig gebruik van deze nieuwe media (Feen & Jacobs, 2005; Franssen et al., 2011). Gemiddeld besteden kinderen 7,5 uur per dag aan digitale media.

Het klassieke en meest gebruikte communicatiemodel (Hall, 1980) is in figuur 1 weergegeven. Dit model laat zien dat door de digitalisering van media er extra stappen kunnen worden toegevoegd (Waardenburg & Schuiten, 2007). Een belangrijke verandering is de rol van de ‘zender’ en ‘ontvanger’. Binnen de digitale wereld zijn we van eenrichtingscommunicatie naar meer interactieve media gegaan. Door de verschuiving van massamedia naar een toenemende participatieve mediacultuur, staat de gebruiker meer centraal (Franssen et al., 2011).



Figuur 1 Klassieke communicatiemodel (Hall, 1980)

Omdat de meeste ouders niet zijn geboren binnen deze digitale wereld (*digital immigrants*), spreken zij vaak niet de taal van de digitale wereld zoals hun kinderen (*digital natives*) dit doen (Prensky, 2001). Een gevolg van deze generatie kloof is het ontstaan van een digitale kloof (Prensky, 2001). Deze nieuwe generatie jongeren wordt ook *net-generatie* genoemd (Oblinger, 2004). Zij onderscheiden zich van vorige generaties door intensief mediagebruik en het geven van de voorkeur aan ‘screen-based’ media (Feen & Jacobs, 2005). Een belangrijke verklaring hiervoor is de interactiviteit van het Internet en games. Zo zijn games gebaseerd op de interactiviteit van de gebruiker met het systeem, de applicatie of andere gebruikers (Oblinger & Oblinger, 2005). De digitale revolutie heeft dus een omslag veroorzaakt

in de houding van de mediagebruiker, namelijk van passief naar een actieve en interactieve houding: “Time spent on the Net is not passive time, it’s active time. It’s reading time. It’s investigation time. It’s skill development and problem solving time. It’s time analyzing, evaluating. It’s composing your thoughts time. It’s writing time.” (Tapscott, 1998, p. 8).

Naast interactiviteit is de net-generatie opgegroeid in een beeldcultuur, waar zij dan ook sterk de voorkeur aan geven (Feen & Jacobs, 2005). Een ander element dat is veranderd in het mediagebruik van deze jongeren, is het gebruik van mobiele devices. Dit stelt hun in staat om overall mobiel te communiceren en continu in contact te staan. Het laatste belangrijke mediagebruik door deze net-generatie, is het spelen van games. Binnen deze groep zijn games erg populair (Feen & Jacobs, 2005). Zij worden gespeeld ter ontspanning en de mogelijkheid die wordt geboden om de complexiteit van de wereld te ervaren. Van jongs af aan komen kinderen al in aanraking met games en maken hier veelvuldig gebruik van (Rideout, 2010; Stichting Mijn Kind Online, 2012). Op een dag besteden 8 tot 18 jarigen gemiddeld een uur en drie kwartier aan het spelen van videogames op een (handheld) console-speler en mobiele telefoon (Rideout et al., 2010).

Stichting Mijn Kind Online (2012) deed onderzoek naar het mediagebruik van kinderen van 0 t/m 7 jaar en concludeerde dat kinderen gemiddeld vanaf 3,5 jaar beginnen met het spelen op een spelcomputer¹. De meeste kinderen spelen educatieve spelletjes en muziekspelletjes worden door de allerkleinsten relatief gezien wat vaker gespeeld. Schiet- en actiespelletjes worden door een minderheid gespeeld, maar dit kan ook te maken hebben met de beslissing van de ouders, die deze spellen minder geschikt achten voor hun kind. Van alle spelsoorten die werden onderzocht, geldt dat ze vooral populair worden rond de 3 á 4 jaar. Vanaf 5 jaar en ouder speelt een meerderheid van de kinderen de onderzochte spelsoorten (Stichting Mijn Kind Online, 2012).

Games kunnen op verschillende platforms worden gespeeld. Elk platform heeft zo zijn eigen kenmerken, waarbij een bepaald type spel het beste past. De game platforms zijn: de console of spelcomputer, draagbare spelcomputer, personal computer, het Internet en mobiele telefoons (De Pauw et al. 2008; Kennisnet, 2010). Elke (draagbare) spelcomputer, zoals de Sony Playstation en Nintendo Wii, kent zijn eigen type games. Zo richt de Wii zich bijvoorbeeld over het algemeen op jongeren, het gezin en fysieke games en biedt grote perspectieven voor een gezondheidsgame. De pc richt zich op uitgebreide (multiplayer) games waarbij een complexe besturing met een muis en toetsenbord een vereiste is. Browsergames spelen zich online af en zijn over het algemeen tweedimensionaal en laagdrempelig. En via iPhones of Androidtoestellen kunnen applicaties gratis of tegen een klein tarief worden aangeboden.

¹ De volgende spelsoorten zijn in dit onderzoek meegenomen: educatieve spelletjes, puzzel- en denkspelletjes, geheugenspelletjes, muziekspelletjes, behendigheidsspelletjes, avontuurspelletjes, tekenspelletjes en schiet- en actiespelletjes.

Naast de entertainment rol van interactieve media, bestaan er ook non-entertainment toepassingen. In de volgende paragraaf wordt uiteengezet wat er met zulke toepassingen wordt bedoeld.

2.2 Wat zijn serious games?

In 1972 komt de eerste videogame op de markt: *Pong* (Lowood, 2009). De introductie van serieuze toepassingen van computerspellen waren vanaf eind jaren '90 in opmars en beperkten zich vooral tot de onderwijssector. In 2002 krijgt de term 'serious games' pas bekendheid door het 'Serious Games Initiative' (Te Velde et al., 2007). Het concept serious games wordt vanwege deze ontstaansgeschiedenis vaak als combinatie van entertainment en educatie in computerspellen gezien. Terwijl het concept zich ontwikkelde, werden de games op de commerciële markt steeds populairder en uitgebreider. In plaats van 'edutainment' is de serious game zelf nu het startpunt geworden (Te Velde et al., 2007). Op deze manier worden games steeds vaker voor een specifiek doel ontwikkeld.

Serious games zijn dus digitale games die worden gebruikt met een ander doel dan puur entertainment, zoals educatie, training of sociale verandering (Peng et al., 2010; Winn, 2008). De volgende definitie wordt in dit onderzoek gehanteerd: "A serious game is an experience designed using game mechanics and game thinking to educate individuals in a specific content domain. [...] These folks approach the serious game as a noble use of game mechanics and a way to engage and interact with learners" (Kapp, 2012, p. 15). Gee (2003, 2005) concludeert dat serious games een balans moeten hebben tussen het entertainment- en educatieaspect. Een game vertegenwoordigt over het algemeen uitdagingen, ondersteuning en feedback, waardoor zij aangenaam zijn om te spelen (Gee, 2003). Serious games worden ontwikkeld vanwege de aspecten die deze spellen bezitten, namelijk: "motivation, relevance, interest, interaction, challenge, safety and rich universes activated through a number of educational missions in the relevant game universe." (Egenfeldt-Nielsen, 2005, p. 2).

2.3 Toepassingen van serious games

Serious games kunnen in verschillende maatschappelijke sectoren worden toegepast (Staal, 2007; Van Kranenburg et al., 2006). In Nederland liggen veel kansen op deze markt (Staal, 2007; Van Kranenburg et al., 2006). De verschillende doeleinden en voorbeelden van het huidige aanbod aan serious games in Nederland worden hieronder besproken. Hieruit zal de toegevoegde waarde van games en hun kenmerken in de praktijk blijken.

2.3.1 Trainingsdoeleinden

Serious games worden onder andere ingezet om mensen te trainen, waarbij in een game werkelijke situaties worden nagebootst. Dit kunnen gevaarlijke of alledaagse situaties zijn waarbij een bepaalde handeling centraal staat. Een game met trainingdoeleinden is dus bedoeld om mensen op te leiden.

Voor defensie is het bijvoorbeeld mogelijk om trainingen van gevaarlijke situaties na te bootsen door middel van serious games (Staal, 2007). Oefeningen met verschillende hulptroepen zijn vaak kostbaar, waardoor deze games een goede uitkomst kunnen bieden. Een voorbeeld van zo'n game is *Kibowi*, waarmee de Nederlandse Koninklijke Landmacht sinds 1990 tientallen officieren tegelijk traint (Van Kranenburg et al., 2006). Doordat er minder officieren nodig zijn om de training te geven, wordt er kostenbesparing gerealiseerd. Wanneer bepaalde uitdagingen in een game zijn geïntegreerd, krijgt de speler de mogelijkheid om met verschillende scenario's te oefenen en om inzicht te krijgen in de gevolgen die een bepaalde keuze teweeg kunnen brengen (Neill, 2009). Wanneer een gemaakte keuze niet het gewenste effect heeft, is een speler genoodzaakt om een nieuwe strategie te bedenken.

Op het gebied van mobiliteit worden simulaties ingezet om alledaagse situaties te trainen. Bij de ANWB Rijopleiding (2011) is de simulatorles een standaardonderdeel van de opleiding. Door deze simulator in te zetten, proberen zij jonge bestuurders te helpen om beter in het verkeer te anticiperen. Jongeren zouden door gebrek aan rijervaring te weinig gevaar zien en de risico's van verkeershandelingen niet voelen. Door te trainen met behulp van een simulator, zou dit probleem volgens de ANWB (2011) kunnen worden opgelost. Zo bevat de simulator modules over gevaarherkenning en slecht weer. De handelingen die in de auto worden uitgevoerd, zijn een weerspiegeling van de echte situatie. De rijvaardigheidstrainer van de ANWB heeft een aantal jaren geleden al laten zien dat het aantal rijlessen door middel van dit spel daalden en dat het slagingspercentage steeg. Uit onderzoek (Van Kranenburg et al., 2006) bleek dat één lesuur in de simulator gelijk staat aan drie uur op de openbare weg, omdat men tijd bespaart door niet naar een bepaalde situatie te rijden.

Binnen de gezondheidszorg worden serious games voornamelijk gebruikt om de medewerkers bijscholing te verlenen, om hen efficiënter te leren werken en beter samen te laten werken. Zo geeft het GIDZ-project (Staal, 2007) bijscholing in theorie en praktijk op het gebied van zorgverlening. In een rapport van TNO (Van Kranenburg et al., 2006) over de mogelijkheden en knelpunten van serious games, wordt weergegeven hoe het project tot stand kwam: "Uitgangspunt van het project 'gaming in de zorg' was de veranderende manier van leren, vooral onder de jeugd" (p. 31). Gaming kreeg hiermee het imago om op innovatieve wijze medewerkers te onderwijzen. Het werd binnen dit project een methode om het personeel op te leiden voor bepaalde situaties. Zo wilde GGZ Groningen een game laten ontwikkelen om hun personeel te

onderwijzen over de manier waarop zij met agressie om moesten gaan (Van Kranenburg et al., 2006).

Serious games kunnen dus voor verschillende situaties worden ingezet om een bepaalde vaardigheid te trainen. De toegevoegde waarde van games bij trainingsdoeleinden gaat vooral om het nabootsen van een werkelijke situatie en de mogelijkheid om tijdens het spelen van een game mogelijke gevolgen van een handeling in te kunnen zien. Kostenbesparing en een efficiëntere manier van leren zijn hierbij de belangrijkste voordelen.

2.3.2 Onderwijsdoeleinden

Naast het trainen van vaardigheden zijn games ook in te zetten voor onderwijsdoeleinden. Games zouden zowel in het onderwijs als in het bedrijfsleven een aantrekkelijker en effectiever leerproces teweeg brengen (Kennisnet, 2010). De aantrekkingskracht van games zijn volgens dit onderzoek het vervullen van een behoefte zoals uitdaging, het dienen als privélaboratorium en de compensatie voor onmogelijkheden in de echte wereld. Het onderzoek van Kennisnet (2010) biedt een overzicht van de onderzochte effecten van games binnen het onderwijs. Zo zouden games een motiverende werking hebben. Wastiau et al. (2009) onderzochten de effecten van het 'Games in Schools' project door leraren te ondervragen. Zij beaamden dat het spelen bijdroeg aan de motivatie van hun leerlingen. Daarnaast tonen verschillende onderzoeken aan dat games effecten hebben op cognitieve functies en de ontwikkeling hiervan. Voorbeelden hiervan zijn ruimtelijk inzicht (De Lisi & Wolford, 2002), geheugen (Oyen & Bebko, 1996) en taal (Meijs, 2008). Ook kunnen games een positief effect hebben op complexere cognitieve functies zoals inzicht, interpretatie (Pillay, 2002) en probleemoplossend vermogen (Ko, 2002). Andere onderzoeken op het gebied van de effectiviteit van games in het onderwijs gaan in op het verwerven van vakinhoudelijke kennis en vaardigheden (Gander, 2002; Squire et al., 2004), waarbij studenten die de game speelden beter presteerden dan jongeren die de game niet hadden gespeeld.

Wanneer bepaalde kennis moet worden overgedragen bij een kind – bijvoorbeeld over gezonde voeding of het belang van voldoende beweging – kan het inzetten van een game van toegevoegde waarde zijn. Games hebben namelijk een motiverende uitwerking op het leerproces, zijn effectief gebleken bij het verwerven van kennis en vaardigheden en dragen bij aan het vergroten van het probleemoplossend vermogen en het geheugen.

2.3.3 Gezondheidsdoeleinden

Naast het trainen van personeel in de gezondheidszorg, kunnen we vanuit buitenlands onderzoek concluderen dat games ook van toegevoegde waarde kunnen zijn binnen een behandeltraject (Kato et al., 2008; Lieberman, 2006). In beide onderzoeken werden kinderen

met kanker of diabetes die een game speelden naar aanleiding van hun ziekte, vergeleken met kinderen met dezelfde ziekte, die geen specifieke game speelden. Hieruit bleek dat zowel de kennis als de zelfeffectiviteit tijdens de behandeling werden verhoogd. Daarnaast laten deze onderzoeken mogelijkheden zien om games in te zetten bij kinderen wanneer er invloed moet worden uitgeoefend op het gezondheidsgedrag.

Lieberman (2006) deed een experiment met een gewone entertainmentgame zonder gezondheidsinhoud en een game over het omgaan met diabetes. Beide groepen speelden gemiddeld 1,5 uur per week het spel, gedurende zes maanden. Maar alleen de kinderen die de game over diabetes speelden, praatten meer met hun omgeving over hun ziekte en verwierven er meer kennis over. Ook werd bij deze patiënten hun zelfeffectiviteit ten opzichte van diabetes verhoogd en verbeterden zij hun diabetesgerelateerde vaardigheden en gedrag ten opzichte van zelfzorg en -controle. Deze effecten zorgen ervoor dat degenen die de diabetesgame speelden, aanzienlijk minder vaak naar de spoedeisende hulp gingen (daling van 77 procent). Vanuit meerdere onderzoeken naar de verschillende mogelijkheden om te leren van interactieve games, concludeert Lieberman (2006) dat iedere leeftijdsgroep deze games speelt en dat de mogelijkheden en interesses op dit gebied variëren. Kinderen hebben volgens haar speciale behoeftes, omdat zij media zowel cognitief als fysiek anders verwerken dan volwassenen. Dit wordt ook onderstreept in de digitale kloof die Prensky (2001) schetst. Over het algemeen zijn kinderen vanaf jonge leeftijd klaar voor en enthousiast over interactieve media (Lieberman, 2006).

Een ander goed voorbeeld is het spel *Re-Mission* (Kato et al., 2008), dat in Amerika is ontwikkeld voor kinderen met kanker. Door middel van dit videospel wil de organisatie *Hope Lab* kinderen met kanker een gevoel van macht en controle over hun ziekte geven. Binnen het spel kan worden gekozen uit twintig verschillende missies, die voor verschillende patiënten geschikt zijn. Zo vindt *Re-Mission* plaats in de lichamen van negentien fictieve kankerpatiënten, allemaal met een andere achtergrond. Er worden verschillende soorten kanker in het spel vertegenwoordigd, zoals leukemie en een hersentumor. In het spel moeten er fictieve kankercellen binnen een virtuele bloedbaan worden vernietigd, zodat in het echte leven kinderen de kanker ook beter de baas kunnen. Het medische doel van *Re-Mission* is om met behulp van een interactief spel de volgende elementen te benadrukken:

- Naleven van orale chemotherapie en andere voorschreven medicijnen;
- Direct melden van symptomen en bijwerkingen;
- Eten van de juiste voeding om in staat te zijn om de kanker te bestrijden;
- Bestrijden van angst, misselijkheid en pijn door middel van ademhaling- en ontspanningsoefeningen.

Ook hier werd de conclusie getrokken dat het spel bijdraagt aan de verbetering van kennis over kanker, trouwheid tegenover therapie en zelfeffectiviteit (Kato et al., 2008). Kinderen die het spel speelden, stonden dus beter in hun behandelproces dan kinderen die de game niet hadden gespeeld.

Samenvatting

Uit deze paragraaf is gebleken dat serious games momenteel voor verschillende doeleinden worden ingezet. Zo bieden zij mogelijkheden om vaardigheden te trainen en om een effectief leerproces te bewerkstelligen. Daarnaast zijn serious games in staat om het gezondheidsgedrag van kinderen en jongeren te beïnvloeden.

2.4 Games en overgewicht

Het onderzoek naar de serious game *Re-mission* (Kato et al., 2008) – speciaal ontworpen om jongeren met een (chronische) ziekte te helpen – toont aan dat er mogelijkheden zijn om games op een dusdanige manier te ontwerpen, dat zij effectief kunnen zijn bij de behandeling van kinderen met overgewicht. Vanuit wetenschappelijke hoek is gebleken dat een multidisciplinaire aanpak voor kinderen in de leeftijd van 0 tot 19 jaar met obesitas de voorkeur geniet. Zowel voedingsadvies, lichamelijke activiteit, psychologische ondersteuning als de bevordering van een actieve leefstijl worden hierbij benadrukt (CBO, 2008). Kennis over gezonde voeding en lichamelijke activiteit zouden via een game kunnen worden overgedragen en de toenemende zelfeffectiviteit en behandelingstrouw kunnen uiteindelijk een positieve invloed hebben op het gezondheidsgedrag van jongeren.

Deze multidisciplinaire aanpak is van belang, wil een behandeling effectief zijn. Om een behandeling te laten slagen, moeten de volgende aspecten dus in het oog worden gehouden: motivatie, kennis, bewustwording en beweging. Aan de hand van deze aspecten worden de kenmerken van games toegelicht, waarbij specifiek wordt duidelijk gemaakt waarom games van toegevoegde waarde kunnen zijn bij de behandeling van kinderen met overgewicht.

2.4.1 Motivatie

Eén van de randvoorwaarden om tot een effectieve behandeling van overgewicht te komen, is motivatie. Wanneer kinderen gemotiveerd zijn, zullen zij ook trouwer zijn ten opzichte van hun behandeling (Kato et al., 2008; Lieberman; 2006). Charsky (2010) benadrukt dat games invloed op de motivatie van een speler kunnen uitoefenen en in staat zijn om te faciliteren bij leerprocessen. Een randvoorwaarde is dat er verschillende elementen in het spel moeten zitten, die een serious game karakteriseren. Een voorbeeld hiervan is ‘competition and goals’, waarbij het spel overeenkomt met de leerdoelen en het competitieve element wordt toegevoegd

om leren leuk te maken. Wanneer kinderen met overgewicht kampen, zullen zij ook overwinningen moeten behalen, die gepaard zullen gaan met het onderhandelen in moeilijke situaties. Door middel van een game zijn kinderen in staat om de verkregen feedback in een dergelijke situatie te analyseren en deze kennis uiteindelijk toe te passen in een vergelijkbare situatie (Charsky, 2010). Veel games bevatten fantasie-elementen om motiverend en spannend spel te realiseren. Deze aspecten kunnen worden gebruikt om correct gedrag of de reactie op een uitdaging te versterken. Daarnaast kunnen zij niet alleen dienen als beloning, maar ook helpen bij de ontwikkeling van de kennis van de gamer (Charsky, 2010).

Games kunnen dus van toegevoegde waarde zijn, wanneer het doel is om kinderen te motiveren. Wanneer er verschillende fases in een game zitten, wordt de motivatie gestimuleerd en het spel uiteindelijk ook langer gespeeld. Niet alleen de motivatie wordt hiermee verlengd, maar ook de behandeling.

2.4.2 Kennis

Het is van belang om kinderen iets te leren over een gezonde leefstijl, wil een behandeling effectief zijn. Dit kan bijvoorbeeld informatie over goed eten en een bepaalde hoeveelheid bewegen zijn. Dat games hiervoor een goede oplossing bieden, laat *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Mayer, 2005) zien. Dit handboek biedt verschillende principes die tonen waarom multimedia goed kunnen worden ingezet om mensen iets te leren.

- Multimediale principe: mensen leren beter van de combinatie van tekst en afbeeldingen, dan van woorden alleen.
- Verdeelde aandacht principe: mensen leren beter wanneer informatie wordt verteld dan wanneer er geschreven tekst op een scherm verschijnt. Men is in staat om gesproken tekst, dat samen loopt met het beeld, tegelijkertijd op te nemen. Op deze manier wordt de aandacht tussen audio en beeld verdeeld en wordt dit met elkaar in verband gebracht. Wanneer de tekst er los bij staat, moet men eerst deze tekst lezen en vervolgens de aandacht op het beeld richten.
- Modaliteit principe: mensen leren beter van graphics en vertellingen dan van graphics en gedrukte tekst.
- Redundantie principe: men leert beter wanneer dezelfde informatie niet in meer dan één format wordt gepresenteerd.
- Coherentie principe: mensen leren beter van weinig dan van te veel. Overbodige informatie moet zoveel mogelijk worden vermeden.
- Personalisatie principe: wanneer informatie persoonlijker wordt gebracht, leren mensen beter. Informatie in spreektaal komt beter over dan informatie dat door middel van informele gesprekstijl wordt overgebracht (Mayer, 2005).

Uit deze principes blijkt dat informatie het beste kan worden overgebracht door een combinatie van tekst en beeld, waarbij de tekst gesproken is. Ook is het van belang dat overbodige informatie wordt vermeden en dat de gegeven informatie op een persoonlijke manier wordt overgedragen. Daarnaast hebben verschillende onderzoeken naar leerprocessen aangetoond dat 'learning by doing' kan bijdragen aan het verbeteren van het lange termijn effect (Swain, 2007). Actief leren, zoals aangeboden in games, is effectiever dan passief leren.

In serious games zitten uitdagingen, waardoor het leerelement moeilijk te onderscheiden is van het plezierige deel (Charsky, 2010). Hiermee wordt er impliciet iets geleerd en met dit element ontvangen kinderen veelvuldig beloningen en feedback tijdens het spelen van de game. Het falen is ook een belangrijk onderdeel in het spel om bij te dragen aan een waardevolle leerervaring, omdat het realistische gevolgen verschaft (Charsky, 2010). Wanneer iets mislukt kan de gamer ook op zoek gaan naar nieuwe strategieën en leert hij te begrijpen hoe dingen werken. Om te kunnen bereiken dat een kind daadwerkelijk iets leert van de game, is het van belang dat de acties die het kind door de game doet, zoveel mogelijk overlappen met hetgeen dat moet worden geleerd (Egenfeldt-Nielsen, 2005).

2.4.3 Bewustwording

Bewustwording is een belangrijke stap in het proces van gedragsverandering. Om een verandering aan te brengen in het bewegings- en voedingspatroon is er in eerste instantie kennis nodig. Bij het reduceren van overgewicht is alleen het ontvangen van kennis over de pijlers die een gezonde levensstijl bevorderen niet voldoende. De stap van kennis naar bewustwording is juist van belang (Lichtman et al., 1992). Deze stap is de bekwaamheid om op jezelf te kunnen reflecteren en er bewust van te zijn dat iemand binnen de categorie overgewicht valt. Uiteindelijk zorgt deze stap ervoor dat men de kennis op zichzelf kan toepassen en kan er gedragsverandering tot stand worden gebracht.

Wanneer games worden gebruikt, wordt de geleerde stof daadwerkelijk tot na het volgende examen onthouden, omdat men er mee bezig is, gemotiveerd is en het relevant wordt om de ervaringen te herinneren (Egenfeldt-Nielsen, 2005). Games bieden rijke en concrete ervaringen die kunnen worden gebruiken om sterke, abstracte concepten op te bouwen door middel van reflectie, bij voorkeur met collega's, ouders of docenten (Egenfeldt-Nielsen, 2005). Games zorgen er dus niet alleen voor dat kennisoverdracht kan plaatsvinden, maar ook de internalisering hiervan, dat uiteindelijk van belang is wil kennis effectief worden ingezet. Gamen is daarnaast een interactieve bezigheid, dat ervoor zorgt dat iemand actief bezig is met het onderwerp overgewicht (Oblinger & Oblinger, 2005).

2.4.4 Beweging

De opkomst van fysieke games lijkt een innovatie met zowel entertainmentdoeleinden als het verhogen van fitheid. Een voorbeeld van een fitheidsapplicatie is *Nike+*, waarbij met behulp van een smartphone of iPod hardloopprestaties worden vastgelegd (iPhoneclub, z.j.). Door een sensor in de schoen wordt een workout naar aanleiding van voorkeursinstellingen weergegeven. Fysieke games zijn ook bekend voor de Nintendo Wii, de Playstation 3 en Microsoft Xbox Kinect. Vaak hebben deze spellen entertainment als doel, zoals *Wii Sports*. Bij dit spel is het de bedoeling dat de console wordt aangestuurd door middel van beweging om bijvoorbeeld te bowlen, tennissen of golfen.

Een ander (commercieel) voorbeeld is *Dance Dance Revolution (DDR)*, waarbij de spelers hun hele lichaam moeten inzetten om het spel te winnen. Uit Amerikaans onderzoek blijkt dat DDR-spelers tussen de acht en twaalf jaar twee keer zoveel energie verbruikten dan gamers die zittend speelden (Lanningham-Foster et al., 2006). Een bijkomend voordeel is dat jongeren een positieve houding hebben tegenover actieve games (Simons et al. 2012). Met name het sociaal interactieve aspect wordt hierbij gewaardeerd.

Onderzoek naar een casus van een 11 jaar oud kind met de ziekte van Raynaud en obesitas, met beperkte lichamelijke activiteit en sport, laat zien dat de *Wii Fit Plus* van Nintendo een goede aanvulling is op het bewegingsaspect (Qualls, Arnold, McEwen & Jeffries, 2013). Na 24 weken was het BMI gedaald en het uithoudingsvermogen verhoogd. Deze bevindingen suggereren dat de *Wii Fit Plus* een effectieve bewegingsstrategie is.

De conclusie die hieruit kan worden getrokken, is dat games kunnen worden gebruikt om kinderen fysiek actiever te maken en sedentair gedrag te verminderen. Actieve games kunnen daarmee uiteindelijk bijdragen het reduceren van overgewicht bij kinderen.

Samenvatting

Serious games worden momenteel zowel voor trainingsdoeleinden als voor onderwijs- en gezondheidsdoeleinden gebruikt. Binnen de gezondheidssector worden de mogelijkheden echter nog niet optimaal benut. De effectiviteit van games voor verschillende aspecten voor de behandeling van kinderen met overgewicht zijn wel aangetoond. Deze aspecten zijn respectievelijk motivatie, kennis, bewustwording en beweging. Zo kunnen games de motivatie stimuleren en bijdragen aan een effectiever leerproces. Ook kunnen games worden gebruikt om de bewustwording te vergroten. Met behulp van fysieke games kunnen kinderen actiever worden gemaakt en kan sedentair gedrag worden tegengegaan.

In het volgende hoofdstuk worden theorieën beschreven die mogelijk verklaren waarom serious games in de gezondheidszorg nog niet worden ingezet. De 'diffusion of innovations' van Rogers (1995) staat hierbij centraal.

Hoofdstuk 3 – Games als innovatie

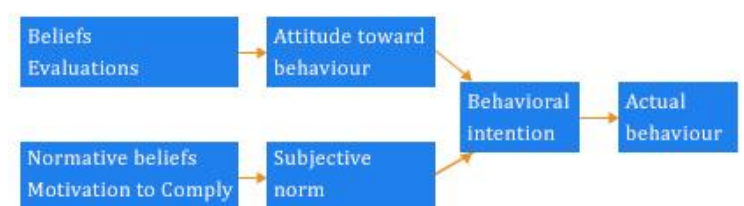
Uit het voorgaande hoofdstuk is gebleken dat serious games uitkomsten kunnen bieden voor de behandeling van kinderen met overgewicht. Ondanks de verschillende mogelijkheden van deze games, worden deze nog weinig benut binnen de gezondheidssector (Staal, 2007; Van Kranenburg et al., 2006). Met dit hoofdstuk wordt beschreven hoe de motivatie hiervoor kan worden verklaard. (Serious) games in de gezondheidszorg kunnen worden gezien als innovaties en daarom kan literatuur over de adoptie van innovatie nuttig zijn om inzicht te krijgen in deze motieven.

Doordat ICT en Internet overal aanwezig zijn, zijn zij onderdeel geworden van het dagelijks leven. De toegevoegde waarde van ICT zit hem vooral in de juistheid en doelmatigheid van het gebruik (Pijpers, Van Montfort & Heemstra, 2002). Deze twee aspecten worden bepaald door de mate waarin ICT en het gebruik ervan wordt geaccepteerd. Om die reden volgt eerst een overzicht van de stappen die worden doorlopen wanneer een innovatie wordt geaccepteerd en geïmplementeerd. Dit wordt gedaan aan de hand van een tweetal theoretische modellen die inzicht geven in de factoren die het gedrag van personen ten opzichte van ICT verklaren. Vervolgens staat Rogers' diffusion of innovations-theorie (1995) centraal bij de beschrijving van de diffusie en adoptie van een innovatie.

3.1 Acceptatie van een innovatie

Voordat een innovatie succesvol kan worden geïmplementeerd, moet er aan een aantal voorwaarden worden voldaan. Het slagen van een technologisch product kan worden verklaard aan de hand van zijn potentiële voordeel en de kans dat het product wordt aangenomen (Deibel, 2011). Voordat een innovatie binnen een organisatie goed en effectief kan worden gebruikt, is eerst acceptatie onder de gebruikers nodig (Pijpers et al., 2002). Er zijn verschillende theoretische modellen die verklaren waarom bepaalde technologieën wel of niet worden geaccepteerd. Hieronder worden de belangrijkste modellen genoemd, die inzicht bieden in deze acceptatie.

Om acceptatie te onderzoeken, hoeft niet perse van het daadwerkelijke gedrag te worden uitgegaan (Van Deursen & Van der Geest, 2006). Fishbein en Azjen (1975) hebben een verband aangetoond tussen gedragsintentie en gedrag. Hun *Theory of Reasoned Action* (TRA) is een gedragsmodel dat relaties definieert tussen verschillende criteria en tracht werkelijk gedrag te voorspellen (Pijpers et al., 2002). Het daadwerkelijke gedrag is in grote mate afhankelijk van de intentie om dat gedrag uit te voeren. In figuur 2 is te zien dat

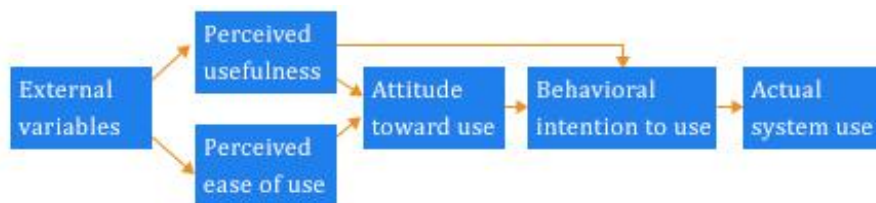


Figuur 2 *Theory of Reasoned Action* (Fishbein en Azjen, 1975)

volgens dit model de gebruikersattitude en de sociale norm van invloed zijn op de gedragsintenties. De houding wordt beïnvloed door de overwegingen over de gedragsgevolgen en de subjectieve waardering hiervan (Pijpers et al., 2002; Van Deursen & Van der Geest, 2006). De subjectieve norm is volgens de TRA te voorspellen door de perceptie van referentopvattingen en de mate van neiging om zich te conformeren (Pijpers et al., 2002; Van Deursen & Van der Geest, 2006).

Op basis van het gedragsmodel van Fishbein en Azjen (1975) zijn er specifieke modellen ontstaan. Davis (1993) ontwikkelde het *Technology Acceptance Model* (TAM) met als doel de determinanten van ICT-acceptatie te bepalen, die het gedrag van gebruikers kunnen verklaren voor verschillende toepassingen en gebruikersgroepen (Pijpers et al., 2002). Dit model zou zowel bij de uitvoering als bij de acceptatie en het gebruik van technologieën het gedrag van zijn

gebruikers kunnen verklaren en voorspellen. In figuur 3 is te zien hoe het daadwerkelijke gebruik via de intentie wordt beïnvloed



Figuur 3 *Technology Acceptance Model* (Davis, 1993)

door de houding ten opzichte van

dat gebruik. Het waargenomen nut wordt als belangrijke factor gezien, omdat deze invloed heeft op meerdere vervolgstappen in het model (Pijpers et al., 2002; Van Deursen & Van der Geest, 2006). De overwegingen worden volgens het model door externe factoren bepaald.

Deze modellen laat zien dat verschillende aspecten een rol spelen om een verklaring te vinden voor het daadwerkelijke gedrag, oftewel het wel of niet inzetten van een game. Zowel de houding ten opzichte van een innovatie als externe factoren spelen een rol bij het besluit om een innovatie wel of niet te gebruiken. Rogers (1995) heeft een diffusietheorie ontwikkeld die dieper ingaat op deze aspecten en laat zien hoe nieuwe ideeën en technologie worden verspreid en geadopteerd. Deze theorie steunt vooral op de algemene acceptatie van technologie dan dat het uitgaat van individuele motivatie, zoals bij TRA en TAM. Onderdelen uit zowel gedragsmodel TRA als TAM worden in het model van Rogers gebruikt. Rogers' theorie beschrijft namelijk naast de verschillende stappen van het adoptieproces en de extrinsieke factoren ook de mate waarin een innovatie wordt aanvaard door een individu binnen een sociaal systeem. Ook de kenmerken van een innovatie vervullen in dit model een grote rol. Daarom is deze diffusion of innovations-theorie relevant om inzicht te krijgen in de acceptatie van games en daarmee de motieven van zorgprofessionals om games wel of niet te adopteren binnen de behandeling van kinderen met overgewicht.

Dat Rogers' model een goed uitgangspunt is wanneer we kijken naar games, laat het onderzoek van Cheng, Kao & Ying-Chao Lin (2004) zien. Zij keken naar de mate van diffusie van

online games in Taiwan, waarbij de verschillende stadia zijn gebruikt die Rogers (1995) uiteen heeft gezet. En onderzoek naar de verspreiding van innovaties in de gezondheidszorg (Berwick, 2003) toont aan dat deze benaderingswijze passend is binnen gezondheidsinstellingen en dat er niet alleen moeten worden gekeken naar individuele motieven om een innovatie aan te nemen of af te wijzen, maar ook naar deze motieven binnen een sociaal systeem.

Tot nu toe is er alleen gekeken naar algemene gedragsmodellen die laten zien hoe iemands houding, en daarmee de keuze voor een bepaald gedrag, wordt gevormd. In de volgende paragraaf wordt het model van Rogers (1995) beschreven dat zich specifiek richt op de kenmerken van innovaties en meer factoren bevat die uiteindelijk gedrag – het afwijzen of adopteren van een innovatie – kunnen verklaren.

3.2 Diffusion of innovation

Uit TRA en TAM is gebleken dat de houding ten opzichte van een innovatie van belang is bij het daadwerkelijk inzetten van deze innovatie. Rogers' *diffusion of innovation* gaat hier verder op in door een onderscheid te maken in factoren die inherent zijn aan de innovatie zelf en factoren die te maken hebben met de potentiële adoptanten. Er worden verschillende elementen uit de theorie van Rogers uitgelicht, die van belang zijn om te kijken naar de motieven om games wel of niet toe te passen in de behandeling van kinderen met overgewicht. Diffusie van een innovatie wordt door Rogers (1995) als volgt gedefinieerd: "een proces waarbij een *innovatie* wordt gecommuniceerd via verschillende *kanalen* op verschillende *tijdstippen* naar de verschillende leden van een *sociaal systeem*" (p. 11). Het draait volgens Rogers dus om vier elementen om acceptatie tot stand te laten komen. Om de motieven voor het wel of niet inzetten van serious games te achterhalen, zal er in deze paragraaf worden gekeken naar de elementen van diffusie die hierop invloed kunnen uitoefenen. De elementen 'tijd' en 'communicatiekanalen' worden niet besproken, omdat deze elementen vooral relevant zijn na acceptatie van een innovatie. Omdat dit onderzoek zich richt op de motieven om in eerste instantie een innovatie te accepteren en adopteren, zijn deze elementen op dit moment niet relevant.

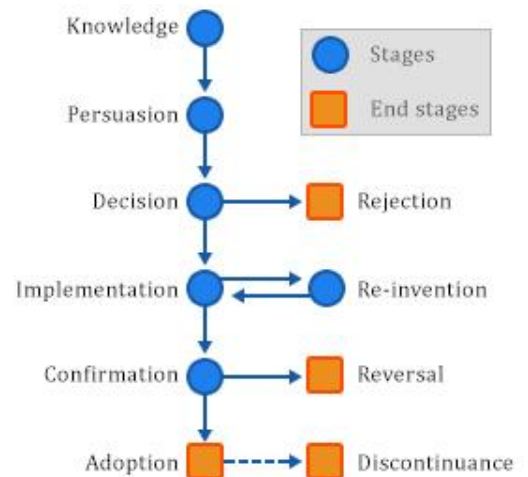
Voordat gekeken kan worden naar de kenmerken van een innovatie en het sociale systeem waarin men zich bevindt, worden eerst de verschillende stadia van diffusie besproken. Deze stappen worden doorlopen wanneer een innovatie wordt geaccepteerd en geïmplementeerd en worden beschreven in het *innovation-decision process* van Rogers (2002). Nadat er is gekeken naar het proces dat vooraf gaat aan de acceptatie of afwijzing van een innovatie, worden de verschillende kenmerken van een innovatie toegelicht. Deze kenmerken hebben vooral invloed op het beslissingsproces van de acceptatie. Vervolgens wordt er met dit onderzoek gekeken naar het sociale systeem en de externe factoren die een rol kunnen spelen,

omdat deze richting kunnen geven aan het besluit van een individu, die werkzaam is binnen een bepaalde zorginstelling.

3.2.1 Innovation-decision process

Het *innovation-decision process* (figuur 4) laat het mentale proces zien dat wordt doorlopen wanneer een groep of individu een besluit moet vormen.

Dit proces bestaat uit stadia die worden doorlopen wanneer een innovatie wordt geadopteerd: (1) van eerste kennis van een innovatie, (2) naar het vormen van een houding ten opzichte van de innovatie, (3) om vervolgens een beslissing te nemen om een innovatie aan te nemen of af te wijzen, (4) naar de uitvoering en implementatie van het idee, en naar (5) de bevestiging van dit besluit (Rogers, 2002; Deibel, 2011). Dit proces beschrijft alle stappen die worden genomen door een potentiële adoptant om een innovatie volledig te implementeren of het uiteindelijk afwijzen ervan.



Figuur 4 *Innovation-decision process* (Rogers, 2002)

Onderzoek van TNO (Van Kranenburg et al., 2006) naar de mogelijkheden en knelpunten van serious games in verschillende sectoren geeft een aantal verklaringen weer voor het beperkt inzetten van serious games. Uit dit onderzoek is gebleken dat er een knelpunt ligt bij het eerste stadium van het proces: de eerste kennis van een innovatie. Van Kranenburg et al. (2006) concludeerden niet alleen dat de ontwikkeling van ICT binnen de gezondheidszorg is achtergebleven, maar ook de kennis over het fenomeen serious gaming. Hiermee is ook het besef van de potentie van deze serious games achtergebleven. Degene die beslissingen vormen over vernieuwingen binnen de sector zijn vaak zonder gaming opgegroeid en binnen deze generatie hebben games een entertainment imago. Daardoor lijkt er gebrek aan kennis te zijn over de mogelijkheden die serious games kunnen bieden. Daan Dohmen, directeur van Focus Cura Zorginnovatie, onderstreept dat veel zorgaanbieders en hun patiënten nog onvoldoende op de hoogte zijn van wat er allemaal mogelijk is op het gebied van e-health – waarbij “ICT ter ondersteuning of verbetering van de gezondheid en de gezondheidszorg wordt gebruikt” (Yoo, 2012, p. 30).

Het *innovation-decision process* verklaart op zichzelf niet waarom de ene technologie sneller wordt aangenomen dan de ander. Daarom beschrijft het model van Rogers een vijftal factoren die de mate van adoptie vormgeven. De kenmerken van een innovatie bepalen die adoptie. Sommige factoren zijn inherent aan de innovatie, terwijl anderen over de adoptanten

zelf gaan en hun gebruik van de innovatie. Deze vijf factoren worden in de volgende paragraaf verder toegelicht.

3.2.2 Kenmerken van een innovatie

“Een innovatie is een idee, een praktijkgeval of een object dat als nieuw wordt gezien door het individu of de groep die het aangaat” (Rogers, 1995, p. 11). De (intrinsieke) kenmerken van een innovatie, zoals waargenomen door de leden van een sociaal systeem, zijn bepalend voor de mate en snelheid van adoptie. De karakteristieken waarop de mate van adoptie gebaseerd worden, zijn volgens Rogers (1995, 2002):

- *Relative advantage*: de mate waarin de innovatie als beter wordt gezien dan hetgeen dat het vervangt (Rogers, 2002). Het maakt daarbij niet uit of het idee een grote mate van objectief voordeel heeft, het draait er namelijk om in welke mate het individu deze innovatie als nieuw en gunstig ervaart (Pijpers et al., 2002; Rogers, 2002). Mensen zijn sneller geneigd om een innovatie te adopteren wanneer zij denken dat het hen kan helpen. Hoe meer kennis zij kunnen krijgen over de mogelijke consequenties van een innovatie, des te groter is de kans dat zij de innovatie sneller aannemen (Berwick, 2003). Dit betekent dat de meerwaarde van een serious game inzichtelijk moeten worden gemaakt voor de zorgprofessionals, omdat een game sneller wordt geadopteerd wanneer de potentiële adoptanten denken dat de innovatie een voordeel heeft ten opzichte van de middelen die momenteel worden gebruikt. Een goede manier om dit te doen is door te kijken naar de meerwaarde voor de patiënt. Want het grote voordeel van e-health toepassingen is dat de patiënt meer regie krijgt over zijn eigen zorg en meer verantwoordelijkheid voor zijn eigen gezondheid. Dit voordeel wordt vooral door jongere en hoogopgeleide patiënten ervaren (Yoo, 2012).
- *Compatibility*: de mate waarin een innovatie in overeenstemming is met de bestaande waarden, ervaringen uit het verleden en de behoeften van de potentiële adoptanten (Rogers, 2002). Voor een snelle verspreiding van een verandering, is het dus van belang dat deze verandering overeenkomt met het huidige waardensysteem van de zorgprofessionals (Berwick, 2003). Als dit niet het geval is, zullen zij eerst nieuwe waarden moeten accepteren (Pijpers et al., 2002).
- *Complexity*: de mate waarin een innovatie wordt gezien als moeilijk te begrijpen, te leren en te gebruiken (Pijpers et al., 2002; Rogers, 2002). Wanneer een innovatie eenvoudig is, wordt deze sneller geaccepteerd dan wanneer innovaties begrip moeten kweken en nieuwe vaardigheden verlangen (Berwick, 2003; Pijpers et al., 2002). *Digital immigrants* zullen eerder nieuwe waarden en vaardigheden moeten aanleren dan *digital natives*,

omdat zij niet zijn opgegroeid binnen de hedendaagse digitale samenleving (Prensky, 2001).

- *Triability*: de mate waarin met een innovatie gedurende een bepaalde tijd kan worden geëxperimenteerd (Rogers, 2002). Wanneer een innovatie kan worden getest, vermindert de onzekerheid ten opzichte van het idee en verloopt de acceptatie sneller (Pijpers et al., 2002). Binnen de gezondheidszorg is het volgens Daan Dohmen van belang dat er ruimte wordt gecreëerd om te ervaren of een innovatie werkt (Meijnckens & Vons, 2012). Met name zorgprofessionals moeten deze ruimte krijgen, omdat een succesvolle implementatie vooral afhangt van de ervaring of iets in de praktijk werkt en zij uiteindelijk met de game zullen gaan werken.
- *Observability*: de mate waarin de resultaten van de innovatie zichtbaar zijn voor anderen (Rogers, 2002). Zichtbaarheid speelt een belangrijke rol in de acceptatie van nieuwe (technologische) ideeën (Pijpers, et al., 2002).

Zowel adoptie als afwijzing worden volgens Rogers (1995, 2002, 2003) dus door vijf karakteristieken verklaard. Omdat serious games momenteel nog weinig worden ingezet in de gezondheidszorg (Staal, 2007; Van Kranenburg et al., 2006), is het van belang om met behulp van interviews te kijken of mogelijke verklaringen hiervoor zijn af te leiden uit het model van Rogers.

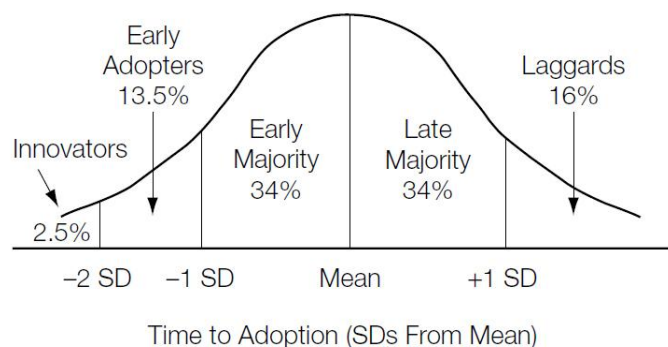
3.2.3 Het sociale systeem

“Een sociaal systeem bestaat uit een aantal afhankelijke groepen met een gemeenschappelijk doel voor ogen die betrokken zijn bij het oplossen van een probleem” (Rogers, 1995, p. 23). Elk individu binnen deze

gemeenschappelijke groep heeft zijn eigen karakteristieken die ook van belang

zijn om de mate en snelheid van verspreiding van een innovatie te verklaren, omdat deze personen potentiële adoptanten zijn. Deze adoptanten worden als leden van een sociaal systeem ingedeeld in vijf categorieën, op basis van hun mate van innovativiteit (Berwick, 2003; Rogers, 2002). De verdeling van een populatie over deze verschillende groepen is afgebeeld in figuur 5.

- (1) *Innovators*. Deze groep bestaat uit de snel adopterende groep. Zij zijn vaak op zoek naar het nieuwste en worden ook wel ‘kosmopoliet’ genoemd (Rogers, 1995). De personen in deze groep kenmerken zich door een ondernemende houding, risicobereidheid en



Figuur 5 Snelheid van adoptie (Rogers, 2002; Berwick, 2003)

fascinatie voor nieuwigheid (Berwick, 2003). Zorgprofessionals die tot deze groep van innovators behoren, zijn dus bereid om verder te kijken dan hun eigen werkgebied.

- (2) *Early adopters*. De personen in deze groep zijn over het algemeen de opinieleiders. Zij zijn meer geïntegreerd binnen het lokale systeem dan de innovators (Berwick, 2003; Rogers, 2002). Deze groep onderscheidt zich van de rest van de populatie doordat zij innovaties selecteren die zij graag willen testen (Berwick, 2003). Hier kunnen zij dan ook goed over rapporteren wanneer hiernaar wordt gevraagd. Binnen gezondheidsinstellingen worden deze early adopters vaak gekozen als leiders of vertegenwoordigers van een klinische groep (Berwick, 2003). Als opinieleiders versnellen zij het diffusieproces. Dus potentiële adoptanten kijken naar de groep early adopters om advies en informatie in te winnen over een innovatie (Rogers, 2002).
- (3) *Early majority*. De early majority bestaat uit individuen die naar de early adopters kijken en richten zich op zichzelf met hun perspectieven (Berwick, 2003). De groep neemt voornamelijk kennis aan van mensen die zij goed kennen en vertrouwen meer op die persoonlijke bekendheid dan op wetenschap of theorie. In tegenstelling tot early adopters keert deze groep zich sneller tegen risico's. Zij zijn eerder bereid om innovaties te proberen die huidige, lokale problemen oplossen. Artsen binnen deze categorie zijn eerder bereid om innovaties te proberen wanneer zij aan hun directe behoeftes voldoen dan veranderingen die alleen maar interessante ideeën lijken te zijn (Berwick, 2003).
- (4) *Late majority*. De late majority is conservatiever en kijkt naar de early majority in plaats van naar de early adopters, waaruit zij signalen proberen op te vangen over de veiligheid van een verandering. Artsen binnen deze groep adopteren de verandering dus wanneer iets 'standard of practice' is (Berwick, 2003).
- (5) *Laggards*. Deze laatste groep adoptanten accepteert een nieuw idee alleen wanneer zij worden omringd door collega's die het idee al hebben aangenomen en tevreden zijn met de innovatie. Het referentiekader van de laggards is het verleden, dit zijn de artsen die zweren bij het beproefde (Berwick, 2003).

Om een beeld te krijgen van de mate van innovativiteit van de zorgprofessionals die betrokken zijn bij de behandeling van kinderen met overgewicht, worden de verschillende aspecten die bepalen tot welke groep een potentiële adoptant behoort aan de hand van interviews nauw onderzocht. Op deze manier wordt er een beeld geschetst van de stadia waarin potentiële adoptanten in de gezondheidssector zich bevinden en kan er mede op basis daarvan een verklaring worden gevonden voor de huidige knelpunten in het adopteren van serious games.

3.2.4 Externe factoren

Naast de verschillende stappen van het adoptieproces en de intrinsieke factoren van een innovatie, benoemt Rogers (1995) extrinsieke factoren die een rol kunnen spelen bij de keuze. Een belangrijke factor binnen het acceptatieproces is opinieleiderschap. Opinieleiderschap is de mate waarin een individu in staat is om op informele wijze de houding en het gedrag van personen binnen het sociale systeem te beïnvloeden (Rogers, 2007). Deze leiders binnen een organisatie kunnen verschillende manieren hanteren om ideeën te verspreiden en hiermee beslissingen over innovaties beïnvloeden (Berwick 2003; Rogers, 2007). Deze drie types worden als volgt uitgelegd: (1) *optional*, waarbij keuzes over adoptie of afwijzing worden gemaakt door een individu, onafhankelijk van de beslissingen van de andere leden van het systeem, (2) *collective*, waarbij keuzes over adoptie of afwijzing worden gemaakt in overeenstemming met andere leden van het systeem en (3) *authority*, waarbij keuzes over adoptie of afwijzing worden gemaakt door relatief weinig individuen van een sociaal systeem die macht, status of technologisch expertise bezitten (Rogers, 2007). Opinieleiders kunnen dus een centrale positie innemen binnen de interpersoonlijke communicatienetwerken en zijn op deze manier in staat om de houding en het gedrag van anderen in hoge mate te beïnvloeden.

De besluitvorming van potentiële adoptanten kan naast opinieleiderschap ook beïnvloed door andere factoren in de omgeving waarin de werkzaamheden worden uitgevoerd. Deze externe factoren worden ook belicht in de interviews om eventuele verklaringen te vinden voor het uitblijven van het gebruik van serious games binnen de behandeling van kinderen met overgewicht. Deze factoren komen terug door te kijken naar de mate waarin veranderingen worden doorgevoerd en de manier waarop deze beslissingen tot stand komen.

Samenvatting

Het model van Rogers (1995) wordt als uitgangspunt genomen om te kijken naar de inzet van games in de behandeling van kinderen met overgewicht. Binnen dit model worden zowel de intrinsieke als de extrinsieke factoren van een innovatie belicht en wordt er aandacht besteed aan de verschillende stappen die worden genomen binnen het adoptieproces. Al deze aspecten van het model worden in dit onderzoek meegenomen in semi-gestructureerde interviews. Op deze manier kan worden gekeken naar zowel de houding van zorgprofessionals ten opzichte van het gebruik van serious games, als de context waarin een keuze wordt gemaakt. Aan de hand van het model van Rogers kan dus worden onderzocht welke factoren een rol spelen in het wel of niet adopteren van serious games.

Daarnaast gaat Rogers (1995) uit van het idee dat verschillende groepen nieuwe technologie of een idee anders adopteren, waarbinnen de meningen van het individu worden vertegenwoordigd. Deze individuele motieven en ideeën worden echter gevormd door het

sociale systeem waarin zij zich bevinden, waardoor deze ook mee worden genomen in dit onderzoek. In het volgende hoofdstuk, de methode, wordt uitgebreider ingegaan op de vertaling van het model van Rogers naar dit onderzoek.

Hoofdstuk 4 – Methode

Om een antwoord te vinden op de onderzoeksvraag *‘In hoeverre kunnen serious games een rol spelen in de behandeling van kinderen en jongeren met overgewicht en wat zijn de motieven om games momenteel wel of niet in Nederland toe te passen in deze behandeling?’*, is een exploratief onderzoek opgezet. Bij een exploratieve onderzoeksmethode ligt de essentie in het beschrijven van kenmerken en de relaties tussen deze kenmerken (Babbie, 2007). Het is van belang dat er in kaart wordt gebracht welke stappen er momenteel worden genomen om overgewicht bij kinderen te reduceren en daarmee te onderzoeken hoe er momenteel invulling aan de behandeling wordt gegeven. Er is gekozen voor een kwalitatieve aanpak, waarbij deskresearch wordt gecombineerd met interviews. Het is niet alleen van belang om te weten of serious games daadwerkelijk worden ingezet, maar vooral wat hier de beweegredenen voor zijn. In het kader van het onderzoek is het juist van belang om te achterhalen wat de ideeën over eventuele (on)mogelijkheden van de inzet van serious games zijn.

In dit hoofdstuk wordt allereerst beschreven hoe de verschillende fasen van het onderzoek er uit zien en wordt de keuze voor deze manier van dataverzameling toegelicht. Vervolgens wordt er weergegeven hoe de theoretische onderdelen worden geoperationaliseerd in de interviews en hoe zij worden ingezet om de verkregen resultaten te analyseren. Tot slot wordt er een uitleg gegeven van de betrouwbaarheid en validiteit van dit onderzoek.

4.1 Exploratief onderzoek

Een exploratief onderzoek verkent de verklaringen tussen verschillen en samenhang (Maso & Smaling, 1998; Van Thiel, 2007). Er is gekozen voor een kwalitatieve benadering, omdat dit een zeer geschikte onderzoeksmethode is om de betekenisgeving van de respondenten te achterhalen (Babbie, 2007). Deze onderzoeksmethode sluit aan bij de onderzoeksvraag, omdat hiermee de relaties beter kunnen worden begrepen tussen de mate van innovativiteit en het wel of niet toepassen van serious games in de behandelingen. Daarnaast kunnen de beweegredenen voor deze keuze inzichtelijk worden gemaakt. Om de onderzoeksvraag te beantwoorden, worden er twee stappen genomen. Allereerst wordt er deskresearch gedaan om in kaart te brengen welke initiatieven er bestaan om kinderen met overgewicht te behandelen. Door deskresearch vindt er een eerste verkenning plaats en krijgen we inzicht in de manier waarop er momenteel invulling wordt gegeven aan de behandeling. Op die manier wordt gekeken naar de mate waarin serious games binnen de huidige behandelingen passen. In de tweede fase worden interviews gehouden om hier meer verdieping in aan te brengen. Met deze interviews kunnen knelpunten worden achterhaald en wordt er inzicht verkregen in de motieven om serious games momenteel wel of niet toe te passen. De verschillende fasen worden hieronder toegelicht.

4.2 Deskresearch

De deskresearch staat vooral in het teken van een eerste oriëntatie op de huidige behandelmethodes die in Nederland worden gebruikt voor kinderen met overgewicht. Er wordt dus een beeld geschetst van de huidige situatie. De focus zal hierbij liggen op het in kaart brengen van het eventuele gebruik van serious games in deze behandelingen en de plaats van deze games in verhouding tot andere hulpmiddelen. De deskresearch is gebaseerd op online informatie van verschillende ziekenhuizen in Nederland, een inventarisatie van de Rijksoverheid en verstrekte informatie van verschillende initiatieven door heel Nederland. De eerste uitkomsten van de deskresearch komen uit deze verschillende informatiebronnen tot stand. Vervolgens ontstaat er een sneeuwbaaleffect waarmee de rest van de resultaten wordt verzameld. Hierbij wordt alleen gekeken naar de bredere programma's en instanties, omdat er wordt verwacht dat individuele praktijken minder geld te besteden hebben dan grotere organisaties. De kans om een game bij de bredere programma's te vinden, is daarom groter. De deskresearch zal dienen als inventarisatie voor de respondenten van de semigestructureerde interviews.

4.3 Semigestructureerde interviews

Door middel van een kwalitatief interview proberen onderzoekers de leefwereld van de respondenten te begrijpen en te doorgronden (Evers, 2007). Evers (2007) brengt verschillende omschrijvingen samen die tot een definitie van het kwalitatieve interview komen: a) de doelgerichtheid van informatievergaring, b) sprake van roldifferentiatie waarbij de onderzoeker de vragen stelt en de respondent antwoordt, c) er is openheid ten aanzien van mogelijke antwoorden en d) er vindt diepgaande verzameling van informatie over de belevingswereld van de respondent plaats.

Op basis van semigestructureerde interviews zullen de motieven achter het wel of niet gebruiken van serious games binnen de behandeling van kinderen met overgewicht in kaart worden gebracht. Er is gekozen voor een kwalitatieve benadering, omdat door middel van interviews de motieven, meningen en redenen voor bepaalde beslissingen die de geïnterviewden hebben genomen, kunnen worden achterhaald. Om deze houding en mening te begrijpen, bieden kwalitatieve interviews een uitkomst (Saunders, Lewis & Thornhill, 2006).

Semigestructureerde interviews geven de respondenten de mogelijkheid om hun antwoorden uit te leggen en hardop na te denken. Aan de andere kant biedt deze interviewvorm ook voor de onderzoeker veel voordelen. Zo geeft het de gelegenheid om dieper op antwoorden in te gaan, hier de betekenis van te leren kennen en om op zaken te komen waar voorheen nog niet aan was gedacht (Saunders et al., 2006). Om de kwalitatieve benadering tijdens de interviews naar voren te laten komen, wordt er gebruik gemaakt van de interviewtechnieken

samenvatten, doorvragen en vervolgvragen (Evers, 2007). Daarnaast zal een topiclijst richting geven aan de inhoud van de verschillende interviews.

4.3.1 Selectie en opbouw

Er worden twaalf interviews afgenomen bij professionals die in aanraking komen met kinderen met overgewicht. Het werk van deze professionals is om deze kinderen te behandelen vanwege hun overgewicht. Op basis van de verkregen empirische gegevens uit de eerste fase van het onderzoek, wordt er vanuit dit sample gekozen welke personen er worden geïnterviewd. De deskresearch geeft namelijk een overzicht van de onderzochte initiatieven in Nederland. Vanuit dit sample worden de respondenten random aangewezen. Een criterium dat bij de selectie wordt meegenomen, is dat een professional kennis heeft van de verschillende gebieden die van belang zijn in de behandeling – zowel voeding, als beweging en leefstijl. Dit kan een coördinator van een programma zijn of bijvoorbeeld een diëtiste die onderdeel is van een groter behandeltraject.

De respondenten worden zowel telefonisch als per e-mail geworven. Tijdens de werving wordt het onderwerp van het onderzoek geïntroduceerd als ‘de mogelijkheden van serious games bij de behandeling van kinderen met overgewicht’. Hierbij wordt duidelijk aangegeven dat het om een afstudeerproject gaat en dat Redmax de verkregen resultaten zal gebruiken in de ontwikkeling van hun verdere producten. De interviews zelf bestaan uit open vragen waarbij de vragen en antwoorden niet van tevoren vast liggen (Baarda, De Goede & Van der Meer-Middelburg, 2007). Tijdens de interviews is het mogelijk dat de volgorde van de vragen veranderen. De onderwerpen van het interview liggen daarentegen wel vast. Aan de hand van een aantal open vragen worden deze onderwerpen uitgediept. De onderwerpen zijn in een logische volgorde opgesteld, maar kunnen tijdens het gesprek dus in een andere volgorde worden gesteld. Uiteindelijk gaat het er om dat alle onderwerpen worden behandeld (Baarda et al., 2007). Deze onderwerpen zijn vooraf opgesteld in een topiclijst, die in de volgende subparagraaf zal worden toegelicht.

4.3.2 Topiclijst

De topiclijst bestaat uit vijf hoofdonderwerpen, ontstaan vanuit het theoretisch kader. Deze paragraaf laat zien hoe de topiclijst tot stand is gekomen en hoe het interview inhoudelijk is gestructureerd.

1. Behandelingsaspecten

Met het eerste onderwerp wordt achterhaald of de verschillende organisaties en instanties dezelfde pijlers binnen een behandeling als belangrijk achten. Vanuit de theorie bestaat de verwachting dat de behandelingen zich richten op voeding, beweging

en leefstijl (CBO, 2008). Het is waardevol om inzicht te krijgen in de aspecten die zij nog meer belangrijk vinden en de manier waarop zij deze aspecten vormgeven. Met deze informatie, en met het in kaart brengen van de knelpunten die worden ervaren, kan er worden gekeken of serious games van toegevoegde waarde kunnen zijn binnen deze behandelingen.

2. Inzet ICT-oplossingen bij de behandeling

Daarna wordt de inzet van verschillende ICT-oplossingen bevraagd. Wanneer er bij de respondent onduidelijkheid bestaat over 'ICT-oplossingen', worden er voorbeelden genoemd zoals e-health oplossingen, social media, websites en een digitaal dagboek. Met dit onderwerp wordt onder andere inzicht verkregen in de inzet van serious games bij de behandeling en de mate waarin er met de tijd mee wordt gegaan. De manier waarop respondenten op de hoogte blijven van ontwikkelingen en de intentie om games of ICT-oplossingen te gaan gebruiken, vallen ook onder dit onderwerp. Al deze gegevens kunnen namelijk een verklaring zijn voor het wel of niet inzetten van serious games.

3. Kennis van het concept serious games

Vervolgens wordt de kennis van het concept 'serious games' onderzocht, om te bepalen in hoeverre de respondenten al een mening hebben gevormd. Bij bekendheid van het concept wordt er naar specifieke voorbeelden gevraagd. Zowel bij bekendheid als onbekendheid van serious gaming, wordt de houding ten opzichte van serious games gepeild. Uit onderzoek is namelijk gebleken dat het imago van games ook een rol kan spelen bij de keuze om serious games wel of niet toe te passen (Van Kranenburg et al., 2006). Bij onbekendheid van het concept, wordt uitgelegd dat serious games voor kinderen met overgewicht qua vormgeving hetzelfde kunnen zijn als entertainmentgames, alleen dienen zij een andere doel. Ook wordt er een voorbeeld van een serious game gegeven, namelijk *Re-mission* dat is ontwikkeld voor kinderen met kanker (Kato et al., 2008). Hierbij wordt aangegeven dat de maker deze kinderen een gevoel van macht en controle over hun ziekte wilde geven. Het medische doel is onder andere om met behulp van een interactief spel te benadrukken dat kinderen hun voorgeschreven medicatie innemen en eventuele symptomen en bijwerkingen direct melden.

4. Motivatie wel/niet inzetten van games bij de behandeling

De motivatie om games wel of niet toe te passen, is vormgegeven aan de hand van het model van Rogers (1995). Hierin worden zowel de intrinsieke als extrinsieke factoren meegenomen. De intrinsieke factoren vallen uiteen in: mate van voordeel, aansluiting bij behoeften, mate van complexiteit, mate van kunnen experimenteren, mate van zichtbaarheid en eventueel een open categorie. De extrinsieke factoren komen aan bod

door specifiek te vragen naar de belangrijkste motieven om serious games momenteel wel/niet in te zetten bij de behandeling.

5. Eventueel gebruik van serious games

Samenvattend wordt de respondenten gevraagd naar het nut van het gebruik van serious games. Hiermee worden opnieuw de belangrijkste motieven van een game aangehaald, doordat de respondenten daarnaast wordt gevraagd om voorwaarden voor een eventuele game te benoemen.

4.4 Data-analyse

De twaalf interviews zijn, met toestemming van de respondenten, opgenomen en getranscribeerd. De uitkomsten van de interviews zullen resulteren in rijke, gedetailleerde gegevens. Bij de analyse is het van belang dat er verbanden kunnen worden gelegd (Saunders et al., 2006). Om de data goed te kunnen analyseren, hebben de verschillende onderdelen uit de interviews een eigen code gekregen. Hierbij wordt zowel een thematische als open codering gehanteerd, met behulp van het programma Atlas.ti 7, dat het mogelijk maakt om alle interviews in een dataset te combineren. De thematische coderingen komen voort uit de topiclijst, deze coderingen zijn voorgaand aan de analyse dus al bedacht. De open codering dient om de overige bevindingen fijnmaziger te ordenen en te analyseren.

De onderzoeksbevindingen worden op basis van het model van Rogers (1995) geanalyseerd. Het *innovation-decisions process* wordt gebruikt om inzicht te krijgen in het stadium waarin serious games zich in de gezondheidszorg bevinden. Vervolgens wordt er onder andere met zijn idee van *innovation decisions* gekeken naar de externe factoren die als motief kunnen dienen om games momenteel niet in te zetten in de behandeling van kinderen met overgewicht. Daarna worden de resultaten geanalyseerd aan de hand van de karakteristieken van een innovatie uit het model van Rogers. Hiermee wordt gekeken of deze karakteristieken verklaren in welke mate games in de behandeling worden ingezet.

Vervolgens wordt er gekeken naar de kenmerken van de respondenten zelf, om te bepalen in welke mate innovaties over het algemeen worden geadopteerd. Rogers onderscheidt namelijk vijf groepen binnen het sociale systeem op basis van hun mate van innovativiteit. De kenmerken die Rogers aan innovativiteit heeft verbonden, zullen leiden tot grofweg drie categorieën, omdat het onmogelijk is om op basis van de hoeveelheid verkregen data concrete uitspraken te doen over de groepen die Rogers onderscheidt. Wel dient zijn indeling als uitgangspunt bij de operationalisatie van deze drie categorieën. *Adoptertype 1*, blijft op de hoogte van de nieuwste ontwikkelingen, neemt risico's en wil zo snel mogelijk een game testen binnen de behandeling. *Adoptertype 2* neemt niet zo snel risico, maar is wel nieuwsgierig naar wat games eventueel zouden kunnen betekenen. Dit type heeft nog geen specifiek beeld bij het

concept 'serious games' maar heeft wel ideeën hierover en/of heeft slechts van het concept gehoord. *Adoptertype 3* blijft liever bij de huidige behandelmethodes en gaat pas overstap wanneer het door meerdere personen is getest, dit type wil wel in gesprek gaan over het onderwerp maar plaats veel kanttekeningen of gebreken bij het concept.

4.5 Betrouwbaarheid en validiteit

Bij de betrouwbaarheid van een onderzoek gaat het er om dat een meting zo min mogelijk van het toeval moet afhangen. De betrouwbaarheid raakt in het geding wanneer er gebrek is aan standaardisatie van interviews en verschillende onderzoeken, die dezelfde onderzoeksmethode hanteren, niet dezelfde informatie zouden verkrijgen (Saunders et al., 2006; Van Thiel, 2007). De repliceerbaarheid en consistentie in dit onderzoek worden verhoogd door gebruik te maken van een topiclijst. Dit zorgt ervoor dat de interviews gemakkelijker replicerbaar zijn aan de hand van de behandelde onderwerpen. Daarnaast draagt de topiclijst bij aan het zo nauwkeurig mogelijk onderzoeken van de beoogde variabelen (Van Thiel, 2007). Door alle verzamelde data digitaal op te nemen en te verwerken, wordt de betrouwbaarheid ook gewaarborgd.

De externe validiteit van een kwalitatief onderzoek is laag (Baarda et al., 2007; Van Thiel, 2007), omdat het lastig is om de bevindingen van deze studie te generaliseren naar de gehele populatie. Daarom is dit onderzoek er ook niet op gericht om de bevindingen generaliseerbaar te maken, maar om over een beperkte case inhoudelijk veel te kunnen zeggen (Swanborn, 2008). Daarnaast is het doel van dit onderzoek om eventueel te dienen als opstap voor vervolgonderzoek. Vanwege de kwalitatieve interviews, is de interne validiteit daarentegen wel hoog. Met deze interviews wordt veelal diepgaande informatie verkregen, in plaats van brede. Doordat er gebruik wordt gemaakt van methodetriangulatie (Evers, 2007), zowel deskresearch als interviews, wordt de validiteit van het onderzoek gewaarborgd. Door deze verschillende methodes te combineren, is er met meer zekerheid te zeggen dat de verkregen informatie juist is. De generaliseerbaarheid wordt enigszins verhoogd door de uitkomsten in verband te brengen met de bestaande theorie van Rogers (1995).

Een onderzoeker is nooit volledig objectief, waardoor interviewerbias kan ontstaan (Boeije, 2005; Saunders et al., 2006). Hierdoor kunnen de eigen ideeën en het referentiekader worden opgedrongen, waardoor er een vertekend beeld kan ontstaan van de verkregen antwoorden. Het kan ook gebeuren dat er bias ontstaat in de manier waarop antwoorden worden geïnterpreteerd. De interviewerbias wordt ondervangen door het vertrouwen van de respondenten te winnen en geloofwaardigheid over te brengen, waardoor de kwaliteit van de verkregen informatie zal worden verhoogd. Respondenten zo goed mogelijk op hun gemak stellen en een flexibele en responsieve interactie tussen de onderzoeker en de respondent zal

hier ook aan bijdragen. Deze interviewvorm maakt het namelijk mogelijk om meningen nader te onderzoeken, vragen te verduidelijken en verschillende perspectieven te behandelen.

Samenvatting

De gehanteerde onderzoeksmethode valt dus uiteen in twee fasen. Ten eerste vindt er deskresearch plaats om de huidige initiatieven voor de behandeling van kinderen met overgewicht in kaart te brengen. Tevens wordt hier mee onderzocht hoe deze behandelingen worden vormgegeven. Ten tweede brengen twaalf interviews met zorgprofessionals de motieven voor het wel of niet toepassen van games in deze behandelingen aan het licht. De kwalitatieve interviews worden gestructureerd aan de hand van een topiclijst. In hoofdstuk 5 komen de resultaten van de deskresearch aan bod, gevolgd door de analyses van de interviews in hoofdstuk 6.

Hoofdstuk 5 – Resultaten deskresearch

Omdat overgewicht als één van de grootste gezondheidsrisico's wordt gezien, worden in heel Nederland initiatieven ontwikkeld om het maatschappelijke probleem aan te pakken. In dit hoofdstuk wordt verslag gedaan van de eerste oriëntatie naar de huidige behandelmethodes en –programma's die in Nederland worden gebruikt om overgewicht bij kinderen en jongeren te reduceren. Hiermee wordt de deelvraag 'Hoe worden de huidige behandelprogramma's voor kinderen met overgewicht vormgegeven en waar zijn deze te vinden?' beantwoord. Op deze manier wordt niet alleen inzicht gegeven in de manier waarop de behandeling wordt gevormd, maar ook hoe er invulling wordt gegeven aan de verschillende pijlers. De focus van de deskresearch ligt dus op het in kaart brengen van het eventuele gebruik van serious games en andere hulpmiddelen bij de behandeling. Hierin worden alleen de programma's meegenomen waarbij meerdere partijen betrokken zijn.

Diagnose en behandeling van kinderen met overgewicht

De diagnose van een kind met overgewicht of obesitas wordt gesteld door een jeugdarts, huisarts of kinderarts (CBO, 2008). In een stroomdiagram, Bijlage B, is te zien dat een kind op verschillende manieren doorverwezen kan worden, afhankelijk van bijvoorbeeld medische complicaties of bepaalde risicofactoren. Maar de kernpunten uit de behandeling zijn vrijwel altijd hetzelfde:

- Toename van lichamelijke activiteit;
- Verbetering van gezond eetgedrag;
- Eventuele psychologische ondersteuning;
- Betrekken van de eet- en leefgewoonten van het hele gezin (CBO, 2008).

Vanuit wetenschappelijke hoek is gebleken dat deze multidisciplinaire aanpak voor kinderen in de leeftijd van 0 tot 19 jaar met obesitas de voorkeur geniet. Naast de componenten voedingsadvies en lichamelijke activiteit wordt hierin opnieuw de bevordering van een actieve leefstijl benadrukt (CBO, 2008).

Landelijke organisaties vanuit de Rijksoverheid

Ook vanuit de Rijksoverheid wordt deze verandering in levensstijl aangemoedigd, alsmede het multidisciplinaire samenwerken. De Rijksoverheid wil via de website www.loketgezondleven.nl de gezondheidsbevordering in Nederland versterken. Naast een preventieve aanpak is er een integrale aanpak ontwikkeld dat als gemeentelijk beleid dient. Dit beleid richt zich op de verschillende factoren die overgewicht veroorzaken en stimuleert mensen om meer te bewegen en gezonder te gaan eten. Zo heeft het ministerie van VWS de *Beweegkuur* opgezet, waarbij in 120 gemeenten lokale netwerken zijn ontstaan (Ministerie van VWS, 2011). De *Beweegkuur* is

een gecombineerde leefstijlinterventie die zich richt op mensen met overgewicht en/of mensen die een risico hebben op diabetes. Door middel van dit initiatief wordt er een netwerk gecreëerd tussen de gezondheidszorg en de sportsector.

Vanuit de Rijksoverheid is ook het Convenant Gezond Gewicht opgezet, waarbij verschillende partijen² zijn aangesloten die samen de toename van overgewicht willen reduceren (Ministerie van VWS, 2011; Klink et al., 2009). Vanuit dit convenant is het initiatief voor jongeren ontstaan: Jongeren Op Gezond Gewicht (JOGG). JOGG helpt gemeenten om een plan van aanpak te maken en met het initiatief aan de slag te gaan. Zo heeft de GGD in de gemeente Amsterdam bijvoorbeeld de landelijke JOGG aanpak vertaald naar 'Amsterdamse Aanpak Gezond Gewicht'. De intentie van dit programma is dat naast het onderwijs, de zorg en sport ook het bedrijfsleven, woningbouw, welzijn en media een belangrijke plaats zullen innemen. Een van de speerpunten van deze aanpak is de campagne 'Water uit de Kraan', waarbij kinderen van 0 tot 12 jaar door middel van stedelijke media-aandacht worden gestimuleerd om water uit de kraan te drinken in plaats van frisdrank (Gemeente Amsterdam, 2013).

Vanuit de praktijk is gebleken dat de (preventieve) maatregelen alleen kunnen werken wanneer zij binnen een groter geheel worden geïntegreerd. "Het effect van deze maatregelen is vaak tijdelijk, omdat ze plaatsgebonden zijn, niet worden gecontinueerd en niet in samenhang worden uitgevoerd met andere initiatieven" (JOGG, z.j.). Behandelplannen die gericht zijn op ketenzorg lijken dus het beste effect te hebben. Bij deze behandelingen draait het opnieuw om de pijlers gezonde voeding, voldoende bewegen en uiteindelijk het bevorderen van een verbeterde levensstijl (RIVM, 2013). Deze verandering in levensstijl is vooral bij kinderen van belang, omdat jonge kinderen snel wennen aan een ongezonde levensstijl en het als moeilijk ervaren om op termijn over te stappen naar een gezondere manier van leven (Klink et al., 2009).

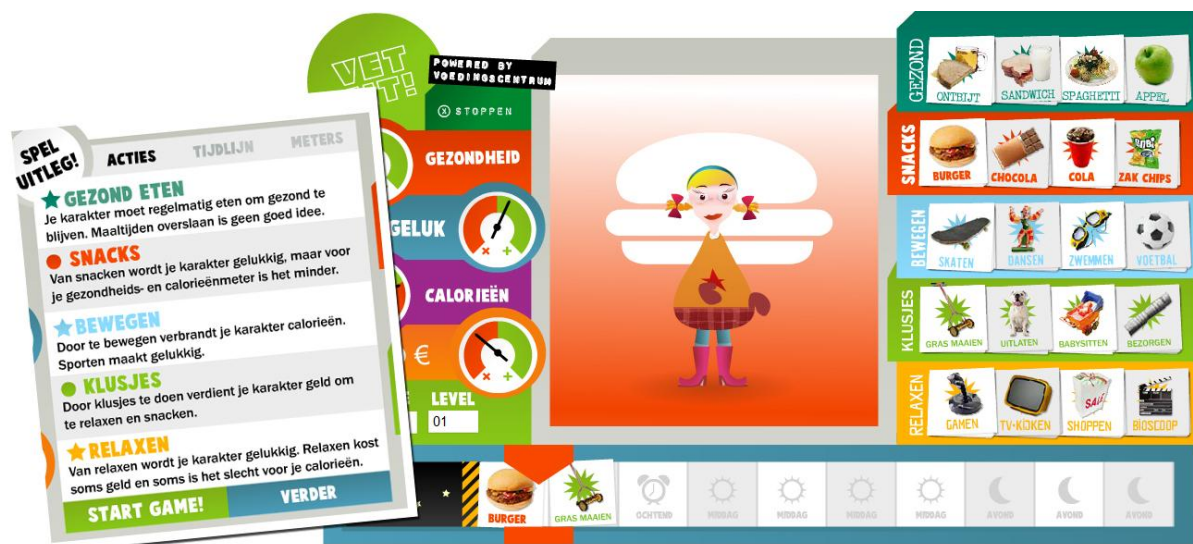
Spelletjes van het Voedingscentrum

Ook financiert de Rijksoverheid het Voedingscentrum, dat informeert over gezonde voeding en tips geeft om op gewicht te blijven. Zo heeft het Voedingscentrum bijvoorbeeld digitale spellen ontwikkeld om kinderen en jongeren gezond te laten eten en bewegen. Deze spellen worden gepromoot als ontspanning en geven aan dat het behalen van de hoogste score het doel is (Voedingscentrum, z.j.). Zo laat het *Na-aapje* ouders zien hoe zij het gezonde voorbeeld geven aan hun kind. De *Schijf van vijf* legt op eenvoudige wijze uit hoe je gezond moet eten en wat de vijf schijven inhouden. Deze zijn respectievelijk: gevarieerd, niet te veel, minder verzadigd vet, veel groente, fruit en brood en veilig. Deze spellen zijn gericht op informatieoverdracht voor ouders (eventueel samen met hun kinderen) en richten zich slechts op een aspect van de

² Naast de Rijksoverheid zijn dit lokale overheden, levensmiddelenindustrie, horeca, werkgevers, zorgverzekeraars, schoolbesturen en sportverenigingen.

factoren die van belang zijn wil de behandeling van overgewicht effectief zijn.

Het spelletje *VetFit!* lijkt deze factoren al meer te combineren. Het doel van deze game is om het karakter gezond en gelukkig te houden. Er kunnen verschillende acties worden ondernomen: gezond eten, snacks, bewegen, klusjes uitvoeren en relaxen. Ook nachtrust en calorieën zijn meegenomen in de minigame. Een belangrijk aspect bij dit spel is dat kinderen moeten kunnen lezen en multitasken, omdat er veel van de speler wordt gevraagd. De meeste spellen zijn dus gericht op kennis of een aanvulling op bestaande kennis. Ook lijken de minigames meer geschikt voor preventieve aanpak, dan dat zij kinderen motiveren om iets aan hun overgewicht te doen. Dat zorgt ervoor dat deze spellen eerder als aanvulling kunnen dienen dan dat zij kunnen worden ingezet om overgewicht bij kinderen te behandelen.



Figuur 6: Impressie van het spelletje *VetFit!*

Ziekenhuizen

Acht ziekenhuizen³ in Nederland zijn 'De Dikke Vrienden Club' gestart waarbij kinderen van 8 tot en met 12 jaar groepsbehandelingen krijgen. Het is een programma met als doel een gezond gewicht en een gezonde leefstijl bij kinderen met overgewicht. Er wordt bij deze behandeling aandacht besteed aan zowel de medische, de voedings-, de bewegings- en de psychologische kant van overgewicht. Deelnemende kinderen worden dus begeleid door een team van artsen, psychologen, diëtisten en fysiotherapeuten. Wetenschappelijk onderzoek naar dit behandelprogramma heeft positieve uitkomsten gebracht: 70% van de kinderen heeft een jaar na de behandeling minder overgewicht. Uit verder onderzoek moet nog blijken of de behandeling op langere termijn effect heeft (Erasmus MC, 2009). Maar wel wordt onderzocht in

³ Erasmus MC, Rotterdam; Atrium Medisch Centrum, Heerlen; Elkerliek Ziekenhuis en GGZ, Helmond; Diakonessenhuis, Zeist; Maastad Ziekenhuis, Rotterdam; Medisch Centrum Leeuwarden; Sint Franciscus Gasthuis, Rotterdam en Ziekenhuis Gelderse Vallei Ziekenhuis en Gelderse Roos, Ede.

hoeverre sms'jes in de nazorgbehandeling het zelfmanagement van kinderen kan vergroten (Erasmus MC, 2010). Naast kennisbijeenkomsten en ouderavonden gaan de kinderen ook zelf aan de slag met (huiswerk)opdrachten en sporten. Bij het programma wordt alleen gebruik gemaakt van een werkboek met informatie en opdrachten en wordt er (nog) geen gebruik gemaakt van games of andere ICT-oplossingen.

Ook ziekenhuizen die niet zijn aangesloten bij 'De Dikke Vrienden Club', hebben meestal een speciaal team in dienst dat is gespecialiseerd in kinderen met overgewicht of obesitas. Dit is vaak een multidisciplinair team dat zich bezighoudt met de behandeling van deze kinderen. Sommige artsen hanteren een eigen behandelprogramma of sturen kinderen door naar een programma in de buurt. In het St Antonius Ziekenhuis kunnen dikke kinderen bijvoorbeeld naar een speciaal spreekuur, de *Fit Cool-poli*. Hier beoordeelt een kinderarts of het kind te dik is en wordt er bepaald waar het kind het best op zijn plaats is. Wanneer overgewicht wordt geconstateerd, gaat het kind een speciaal programma volgen bij een praktijk die gespecialiseerd is in kindervisiotherapie en overgewicht.

Individuele initiatieven

Programma's die buiten het ziekenhuis worden ontwikkeld, presenteren zichzelf vaak als 'cursussen' voor jongeren met overgewicht. Deze initiatieven kunnen heel lokaal worden uitgezet of breder worden uitgerold. Vaak komen zij tot stand door diverse ketenpartners zoals thuiszorgorganisaties, geestelijke gezondheidszorg, diëtisten en fitnesscentra. Een voorbeeld van een behandelprogramma dat gebruik maakt van de samenwerking van verschillende partijen is *RealFit*. Bij deze cursus staan individuele begeleiding van een diëtist, een bewegingsprogramma in een fitnesscentrum en vaardigheidslessen van een gedragsdeskundige centraal. Onderzoek naar het programma van *RealFit* laat zien dat het psycho-educatieve onderdeel van de cursus in combinatie met het bewegingsonderdeel een groter positief effect heeft op overgewicht, BMI en zelfwaardering in vergelijking met de controlegroep (Mulken, Fleuren, Nederkoorn & Meijers, 2007). Gunstige effecten op lange termijn zijn echter nog niet gevonden. Het materiaal van *RealFit* bestaat uit een handboek met informatie over de cursus en een werkboek voor de deelnemende kinderen en hun ouders. De aanpak is multidisciplinair, waardoor ook deze behandelmethodes bestaan uit beweeg- en voedingslessen, ouderavonden en individuele bijeenkomsten. Het programma kan worden aangeboden voor iedere professional die te maken heeft met de gezondheidsverbetering en sportstimulering van kinderen met overgewicht.

Overeenkomsten tussen de behandelprogramma's

Bij de verschillende behandelprogramma's wordt er gebruik gemaakt van de drie pijlers die bijdragen aan de behandeling van overgewicht. Deze zijn respectievelijk gezonde voeding, voldoende bewegen en een verbeterde levensstijl. In figuur 7 is visueel te zien hoe de spreiding van de onderzochte initiatieven is. De meeste programma's worden in de grote steden uitgevoerd, waar ook de meeste kinderen met overgewicht wonen (Gezondheidsraad, 2003). Omdat dit overzicht geen complete weergave is van alle behandelprogramma's in Nederland, kunnen hier verder geen uitspraken over worden gedaan. In Bijlage C is een overzicht te vinden van alle onderzochte programma's en initiatieven, inclusief de beoogde doelgroep. Opvallend is dat er minder aanbod is voor jongeren in het voortgezet onderwijs, maar dat de meeste programma's zich alleen richten op kinderen in de categorie 0 tot 12 jaar.

Groningen

Leefstijl Winschoten,
Winschoten
KOala Club, Stadskanaal

Friesland

Dikke Vrienden Club,
Leeuwarden

Overijssel

Club2Move, Zwolle

Gelderland

Dikke Vrienden Club, Ede
Peuterspel, Arnhem
B-fit, Arnhem

Utrecht

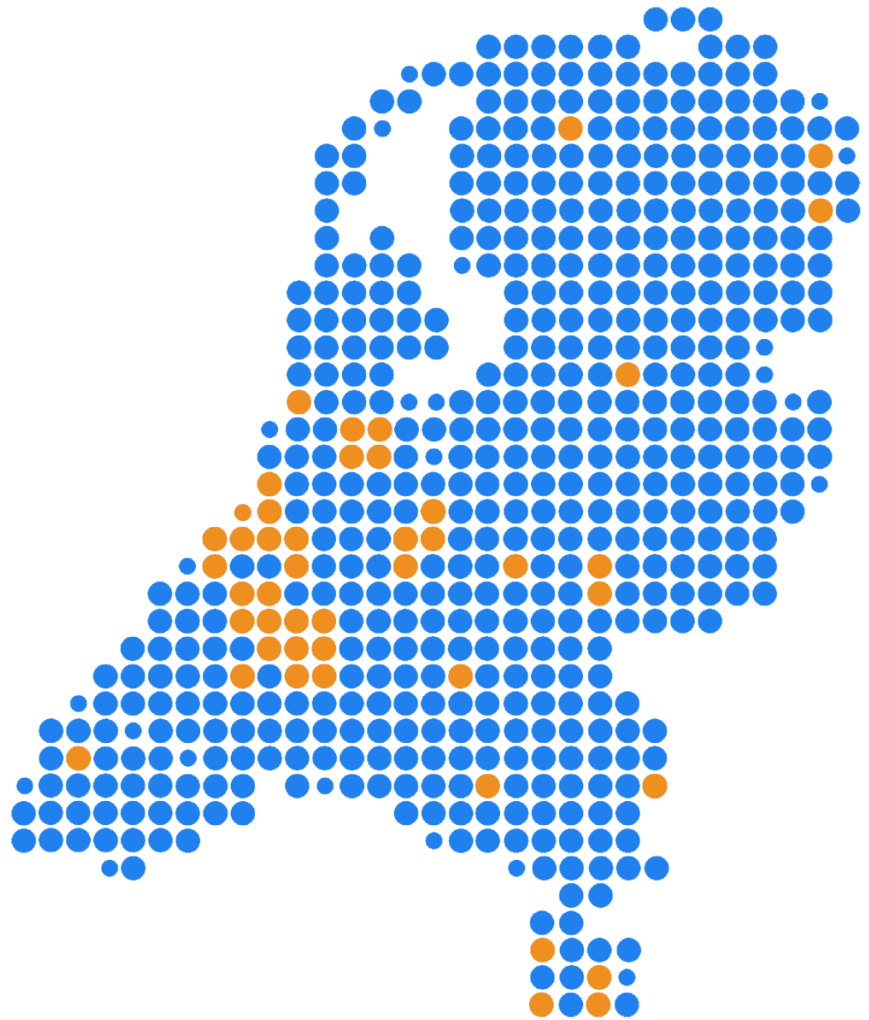
Dikke Vrienden Club, Zeist
Fit Cool-poli, Utrecht
Fffunnfitt, Nieuwegein en
Houten
Powerkids, Utrecht

Noord-Holland

Vet Cool, Beverwijk
Jump-in, Amsterdam
Kids in Balance,
Amsterdam
VettePret, Amsterdam
FitFood For Kids,
Amsterdam

Zuid-Holland

Dikke Vrienden Club,
Rotterdam (3x)
Door dik en dun, Regio Den
Haag
De Fitte vriendenclub, Den
Haag en Leidschendam
PeuterFunfit, Den Haag
Vet Cool, Voorschoten en
Wassenaar
Vet Strak, Voorschoten en
Wassenaar
VETisnietVET, Rotterdam
WEET en BEWEEG, Leiden
Haagse maatjes, Den Haag
HAYkiddies, Berkel en
Rodenrijs
HAYkid, Berkel en
Rodenrijs



Figuur 7 Visuele weergave van uitkomsten deskresearch

Kids4Fit, Rotterdam
Doe ff Gezond, Dordrecht
Maathouden, Leiden,
Leiderdorp, Alphen aan
den Rijn en Katwijk
Fastgood, Rotterdam
ClubXtra NRG, Ridderkerk,
Zwijndrecht
Enjoy, Bergschenhoek,
Bleiswijk, Den Haag,
Rotterdam en Zevenhuizen
Fit for Teens,
Bergschenhoek, Bleiswijk,
Den Haag, Rotterdam en
Zevenhuizen
Obesitascarrousel,
Dordrecht
Kidz in Balanz, Dordrecht
Lekker Fit, Rotterdam

Zeeland

sCOOLsport, Middelburg

Noord-Babant

Dikke Vrienden Club,
Helmond
Powerkids, Den Bosch

Limburg

Dikke Vrienden Club,
Heerlen
Shape, Venlo
RealFit, Zuid-Limburg
SlimKids, Zuid-Limburg
Krachtvoer, Maastricht

Samenvatting

In elke provincie is een behandelprogramma voor kinderen met overgewicht te vinden. Vooral in de Randstad en andere grote steden zijn deze initiatieven goed vertegenwoordigd. Aan de hand van verschillende bijeenkomsten en afspraken met specialisten en het bijhouden van eet- en beweegdagboekjes worden de behandelingen vormgegeven. Op basis van de deskresearch is het mogelijk om te concluderen dat games, zoals de spelletjes van het Voedingscentrum, niet worden ingezet bij de behandeling van kinderen met overgewicht. Wel wordt er op de verschillende websites van de behandelingen en initiatieven regelmatig verwezen naar de websites van het Voedingscentrum, 30 minuten bewegen en de Obesitasvereniging. Hiermee verwijzen zij naar verdere informatie en is het mogelijk om het BMI van het betreffende kind te berekenen. Ook de website lekkerbelangrijk.nl – opgezet door het Voedingscentrum, speciaal voor kinderen – blijkt een belangrijke informatiebron.

Hoofdstuk 6 – Resultaten analyse

In dit hoofdstuk worden de belangrijkste resultaten van de geanalyseerde interviews uiteengezet. Om de verschillende respondenten aan de uitkomsten te kunnen koppelen, is in tabel 1 een overzicht gegeven van alle respondenten, inclusief een korte achtergrond⁴. Uit hoofdstuk 5 blijkt dat serious games nog niet worden ingezet in de behandeling van kinderen met overgewicht, dus daarom zijn alle respondenten ‘non-users’. Alle interviews zijn geïntroduceerd met een korte uitleg over het onderzoek, met de strekking ‘in kaart brengen van de mogelijkheden die serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht kunnen bieden’.

Tabel 1 Overzicht van de respondenten

#	Functie	Standplaats
1	Directeur van een organisatie die cursussen aanbiedt om de gezondheid te verbeteren	Rotterdam en omgeving
2	Medewerker Sportstimulering	Omgeving Rotterdam
3	Diëtiste	Omgeving Rotterdam en Den Haag
4	Gedragdeskundige	Rotterdam
5	(Sport)diëtiste	Omgeving Rotterdam en Den Haag
6	Voedingsadviseur & leefstijlcoach	Noord-Brabant
7	Verpleegkundige Jeugdgezondheidszorg 4-19 jaar	Omgeving Leiden
8	Psycholoog	Rotterdam
9	Adviseur gezondheidsbevordering	Utrecht
10	Oprichter van een behandelmethode voor kinderen met overgewicht	Door heel Nederland
11	Diëtiste	Omgeving Rotterdam
12	Projectleider overgewicht	Amsterdam

Om de hoofdvraag ‘In hoeverre kunnen serious games een rol spelen in de behandeling van kinderen en jongeren met overgewicht en wat zijn de motieven om games momenteel wel of niet in Nederland toe te passen in deze behandeling?’ te beantwoorden, wordt er in dit hoofdstuk eerst een overzicht gegeven van de manier waarop de huidige behandelingen worden vormgegeven en welke aspecten hierin terugkomen. Er wordt hiermee een antwoord gegeven op de vraag ‘hoe de huidige behandelprogramma’s worden vormgegeven’. Daarbij wordt een beeld geschetst van de belangrijkste pijlers waar een behandeling zich in de praktijk op richt en vervolgens wordt er uiteengezet van welke ICT-oplossingen er gebruik wordt gemaakt. Ook wordt er inzichtelijk gemaakt of games momenteel al worden ingezet bij de behandeling. Vervolgens wordt er een antwoord gegeven op de vraag ‘waar eventuele knelpunten worden ervaren’. Op die manier kan worden gekeken of games dit gat kunnen opvullen en wordt de koppeling gemaakt naar de mogelijkheden die serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht kunnen bieden.

Vervolgens wordt er gekeken naar het tweede aspect uit de onderzoeksvraag, namelijk ‘de motieven om games momenteel wel of niet toe te passen’. Er wordt eerst een overzicht

⁴ In de lopende tekst worden deze respondenten geduid door hun bijbehorende nummer tussen haakjes te zetten.

gegeven van de kennis die de respondenten van serious games hebben, waarna wordt gekeken naar de belangrijkste motieven die worden genoemd die bepalen waarom games momenteel niet worden ingezet. Deze motieven worden naast het *innovation-decisions process* van Rogers gelegd, om inzicht te krijgen in het stadium waarbinnen serious games zich bevinden. Hierna volgt een overzicht van de belangrijkste uitkomsten op basis van de vijf karakteristieken die Rogers noemt, waarop de mate van adoptie gebaseerd wordt. Dit model bevat mogelijke verklaringen voor het wel of niet inzetten van serious games. Vervolgens worden ook de externe factoren behandeld die motieven bevatten voor het wel of niet inzetten van games. Uiteindelijk wordt er gekeken naar het sociale systeem waartoe de respondenten behoren.

6.1 Huidige behandelingen

Om uitspraken te doen over de mogelijkheden die games kunnen bieden binnen de behandeling van kinderen met overgewicht, wordt eerst de deelvraag *'Hoe worden de huidige behandelprogramma's voor kinderen met overgewicht vormgegeven?'* behandeld. Er wordt hieronder een overzicht gecreëerd van de belangrijkste aspecten binnen de huidige behandelingen.

6.1.1 Behandelingsaspecten

Zoals verwacht vanuit het theoretisch kader (CBO, 2008) en de uitkomsten van de deskresearch, richten alle programma's zich op de pijlers voeding, beweging en leefstijl. Bij alle onderzochte programma's staat er een multidisciplinair team klaar om de kinderen te behandelen. Dit team bestaat over het algemeen uit een diëtiste, een fysiotherapeut en een psycholoog, waarbij iedere deskundige zich op zijn discipline richt. Bij één programma kunnen een inspanningsfysioloog en orthopedagoog ook onderdeel zijn van het team. Een programma dat gedragsverandering als hoofddoel van de behandeling heeft, zet een gedragsdeskundige in om vooral dat proces van gedragsveranderingen te realiseren en proberen in stand te houden. Naast de specifieke kennis die wordt ingebracht door de diëtiste en fysiotherapeut, is cognitieve gedragstherapie een standaardonderdeel bij deze methode waarbij probleemoplossend leren denken centraal staat. *"De kinderen denken snel en ouders ook, we gaan meedoen aan zo'n programma, het is echt om af te vallen. Natuurlijk is het op lange termijn om af te vallen, maar in eerste instantie zijn we al heel blij met gewichtstabilisatie, doordat je het gedrag verandert"*, vertelt de gedragsdeskundige (respondent 4). Bij sommige programma's wordt het psychologische onderdeel ook ingezet om kinderen te leren met moeilijke momenten om te gaan. Het onderwerp 'pesten' is dan ook een veelgehoord aspect dat terugkeert in de sessies.

In feite wordt er begeleiding geboden op meerdere fronten tegelijk, waarbij voeding, beweging en gedrag centraal staan. De pijlers voeding en beweging worden over het algemeen

vormgegeven door voedingsbijeenkomsten en bewegingslessen en het uitvoeren van sportactiviteiten. Per geval wordt er beoordeeld wat er nog meer nodig is om gedrag op het gebied van een gezonde leefstijl te bewerkstelligen. Hierbij hoort ook het doorbreken van patronen, om bewustwording te creëren bij zowel de ouders als het kind. De ouders worden ook als belangrijke factor genoemd wanneer het gaat om de behandeling van een kind met overgewicht. Vooral bij jonge kinderen spelen zij een grote rol, omdat zij bepalen welke dingen er in huis worden gehaald en wat ze bijvoorbeeld in het weekend gaan doen. Dit wordt ondervangen door ouderavonden te organiseren waarbij ouders ook veel van elkaar leren. Eén van de programma's vindt plaats op scholen, waarbij naast de drie hoofdpijlers ook de schoolomgeving een onderdeel is waar het programma zich op richt, bijvoorbeeld wat voor faciliteiten het schoolplein biedt en of kinderen veilig naar school kunnen fietsen.

Alle elementen komen altijd tegelijkertijd aan bod, als geïntegreerd programma. Eén van de redenen hiervoor is om het voor de kinderen afwisselend te houden, omdat elke discipline zijn bijeenkomsten anders invult. Ook wordt er zoveel mogelijk naar de samenhang gezocht: *“dat als je meer eet, dat je dan eigenlijk meer moet bewegen om die brandstof weer te gebruiken. Dus tijdens die bijeenkomst loopt het wat meer door elkaar heen”*, zegt respondent 3. Dat in principe alle aspecten tegelijk worden behandeld, is wenselijk, maar dit probeert men wel zo haalbaar mogelijk voor het kind te maken. *“Als je echt verschil wilt maken, dan moet je het ook tegelijk doen. Dus dan heb je die voeding en beweging tegelijkertijd nodig. En dat gedrag heeft natuurlijk een beetje overkoepelend met alles te maken, want dat wil je uiteindelijk: gedragsverandering”* let respondent 5 uit. Er was één verrassende aanpak die laat zien waarom het van belang is om alle elementen binnen de behandeling langzaam op te bouwen. Om het programma van sport- en voedingsbijeenkomsten af te sluiten en de overgedragen kennis en vaardigheden in de praktijk te brengen, wordt er een bezoek aan de McDonald's gebracht. De les van deze bijeenkomst is dat je daar ook gewoon voor 500 calorieën kunt eten.

Kortom, het behandelprogramma is in de basis voor de meeste patiënten hetzelfde, waar de drie pijlers voeding, beweging en leefstijl centraal staan. Daarnaast wordt het programma individueel aangepast met elementen die overgewicht kunnen veroorzaken, zoals voldoende ontspanning, sociale vaardigheidstraining en omgaan met angsten en boosheid. Volgens de respondenten leidt dat uiteindelijk ook tot het bestrijden van overgewicht: *“Dat is een omweg, maar dat ligt er vaak wel achter. Dus waarom gaan kinderen eten? Omdat ze zich eigenlijk heel erg ongelukkig voelen. En eten geeft hun op dat moment even een goed gevoel en kortstondig even een bevrediging”* (respondent 1).

6.1.2 Motivatie en spelelementen

Een belangrijk aspect om een behandeling te laten slagen, is motivatie. Kinderen worden geacht om gemotiveerd te zijn wanneer ze aan een behandelprogramma deelnemen en bij sommige programma's is dit ook een onderdeel van het contract dat vooraf moet worden getekend. Over het algemeen zijn afwisseling en interactie de manieren waarmee de motivatie wordt gestimuleerd. Er worden zoveel mogelijk wisselende activiteiten aangeboden op het gebied van sport en spel en ook de indeling van een bijeenkomst is niet continu hetzelfde. Een respondent (3) benadrukt het belang van een afwisselende bijeenkomst: *"[...] vooral omdat we bij die bijeenkomsten ook altijd gewoon drie kwartier een beweegles hebben en al spelelementen ook in het programma hebben zitten, waardoor het gewoon goed te behappen is."*

Een ander belangrijk aspect om kinderen te motiveren, is dat het bij geen van de programma's om een 'afvalkamp' gaat. Het belangrijkste is dat kinderen plezier hebben, iets leren over gezonde voeding en ervaren hoe leuk sporten kan zijn. Interactie komt vaak terug in spelelementen die worden toegepast bij de bijeenkomsten, waardoor kinderen op verschillende manieren met het onderwerp bezig zijn. Hier wordt zowel gebruik gemaakt van persoonlijke aandacht als van groepsinteractie.

Alle respondenten zijn overtuigd van het belang van spelelementen in de behandeling van kinderen en maken hier dan ook veelvuldig gebruik van. Een respondent (1) legt uit dat een gesprek voor kinderen te abstract is en dat het helpt als kinderen iets moeten knutselen of tekenen, *"dan wordt het wat concreter en bovendien zijn ze daar ook wel vrij eerlijk in"*. Een adviseur (respondent 9) benadrukt dat een interactieve ervaring bij kinderen van belang is: *"Door te ervaren leren ze en heeft het geen zin om [...] een uur tegen ze te gaan vertellen hoe belangrijk het wel niet is om groenten en fruit te eten"*. Spelvormen dienen dus niet alleen als motivatie, maar helpen ook de effectiviteit van de bijeenkomsten te vergroten. *"[...] Onze bijeenkomsten zijn vijfkwartier theorie en dat is gewoon heel lang voor een kind om zich dan goed te kunnen concentreren. En door ook even wat te doen, merken we [...] dat de boodschap beter overkomt, maar ook dat dat helpt om beter de aandacht bij de les te houden"*, zegt een diëtiste (respondent 3) die het programma sinds kort heeft aangepast, zodat iedere les een spelvorm bevat. Een gedragsdeskundige (respondent 4) legt deze effectiviteit verder uit: *"Mijn redenering is gewoon, op het moment dat kinderen het leuk vinden dan steken ze daar automatisch wat meer van op. Dat zie ik al aan de spelvormen die wie doen [...], dingen die wat meer afwijken van het alleen maar luisteren, [...] dat daar meer van blijft hangen"*.

Ouders spelen ook een belangrijke rol wanneer het om het behouden van motivatie gaat. Door middel van speciale ouderavonden zijn zij betrokken bij het programma en er worden opdrachten mee naar huis gegeven waarbij hulp van een ouder gewenst is. Een respondent (1) geeft hierbij wel aan dat het kind van zijn ouders de vrijheid moet krijgen om zijn eigen fantasie

de loop te laten. Het leerproces komt volgens deze directeur pas goed op gang wanneer ‘trial and error’ kan worden ervaren, zonder dat het kind adviezen van zijn ouders krijgt.

6.2 Inzet van ICT-middelen

De verwachting is dat games nog weinig worden ingezet, omdat het een vrij nieuw fenomeen is ten opzichte van andere ICT-oplossingen. We kunnen dit vanuit het theoretisch kader concluderen, want videogames zijn sinds 1962 op de markt (Lowood, 2009) en serious games kregen pas eind jaren '90 bekendheid (Te Velde et al., 2007). Opvallend is dat er ook weinig gebruik wordt gemaakt van ICT-middelen, terwijl zij al langer worden ontwikkeld dan digitale games. De inzet van verschillende ICT-oplossingen wordt hieronder uiteengezet, gevolgd door het antwoord op de vraag of games momenteel worden ingezet in de behandeling van kinderen met overgewicht.

6.2.1 Verschillende ICT-oplossingen

Over het algemeen worden er weinig ICT-middelen ingezet bij de behandeling van kinderen met overgewicht. Een enkeling gebruikt een PowerPoint presentatie om de bijeenkomsten vorm te geven en hier zit soms een filmpje in verwerkt om een onderwerp te verduidelijken. Ook noemt een diëtiste (respondent 5) de Eetmeter van het Voedingscentrum die online in te vullen is: *“Door het bij te houden krijg je daar een heel goed inzicht in. Dus de één schrijft het en sommigen doen het op de computer, ligt er een beetje aan wat bij diegene past”*. Een tweetal respondenten maken gebruik van e-mailondersteuning, de één naar de ouder en de ander naar het kind. Aan de ouders wordt vooral informatie gestuurd over wat er tijdens de bijeenkomst met de kinderen is besproken en gedaan. Voor de kinderen worden er een aantal e-mails gestuurd rondom een thema, met als doel de motivatie te ondersteunen. In deze e-mails staan ook linkjes naar websites waar kinderen testjes rondom het thema kunnen invullen. De reputatie van deze ICT-ondersteuning is echter niet heel positief. Zo verwacht een respondent (1) namelijk dat deze e-mails geen effect hebben: *“E-mailondersteuning is voor kinderen ook gewoon veel te saai, [...] dat kan je hooguit met de ouders doen. Maar met kinderen [...] werkt dat gewoon niet”*. Om die reden heeft deze directeur geen pasklaar antwoord over wat er in het kader van ICT kan worden gedaan om kinderen te bereiken.

Bij het programma dat op school plaatsvindt, is een website beschikbaar als aanvulling op het lesmateriaal, met interactieve elementen die kinderen zullen aanspreken. Op deze website is het de bedoeling dat kinderen actief aan de slag gaan met testjes zoals het slepen van producten in de Schijf van Vijf of het insturen van recepten voor smoothies. Een andere respondent (6) is sinds kort begonnen met het opzetten van een besloten website met een inlog, waar veel informatie beschikbaar is gesteld, zodat kinderen zelf kunnen kiezen aan welke

informatie zij behoefte hebben. Voorheen gaf zij een map met folders mee en gaf bij behoefte extra informatie bij de volgende bijeenkomst. Jonge kinderen zouden volgens haar de informatie van de website samen met hun ouders kunnen selecteren en bekijken. De motivatie achter de inzet van een website is dat digitale informatie efficiënter is wat geld en tijd betreft.

Over het algemeen zoekt men dus wel naar mogelijkheden waarbij ICT-toepassingen worden gebruikt. Dat men de intentie heeft om hier in de toekomst meer gebruik van te maken, spreekt de helft van de respondenten uit. Een respondent die sportbijeenkomsten verzorgt (respondent 2), heeft in het verleden gebruik gemaakt van een caloriefiets⁵ en zou hier graag regelmatig gebruik van willen maken. Volgens hem maakt deze koppeling van digitale informatie en het actieve fietsen veel indruk op kinderen.

Een andere respondent (1), directeur van een organisatie die verschillende programma's aanbiedt op het gebied van gezondheidsbevordering, heeft weleens contact gehad met een ontwikkelaar van een stappenteller die kon worden aangesloten op de computer. De feedback, het informatieve en het competitieve element in combinatie met een digitale spelvorm waren voor hem erg van belang om interesse in het product te tonen. Wegens het uitblijven van subsidie is het product niet gefabriceerd, maar dit laat zien dat zijn intentie om ICT in te zetten zeker aanwezig is. En ook de oprichtster (respondent 10) van een behandelprogramma waarbij het ontwikkelen van een eigen leefstijlboek centraal staat, heeft er wel eens over nagedacht om het hele boek digitaal te maken: *"[...] er is zoveel meer mogelijk waarin je interactief nog meer zou kunnen doen"*.

6.2.2 Inzet van games

Zoals verwacht vanuit de deskresearch, wordt er bij geen van de behandelprogramma's gebruik gemaakt van serious games. Bij slechts één programma wordt een digitaal spel ingezet bij de behandeling en bij een andere behandelmethode is in het verleden eenmalig een Wii ingezet tijdens een bijeenkomst, puur om kinderen te laten bewegen. Het digitale spel is een sportgame in het bezit van de initiatiefnemer en een terugkerend onderdeel in de behandeling. Het doel van het spel is om met behulp van dansmatten en een scherm de kinderen te laten bewegen, maar het achterliggende doel waarom het wordt gebruikt is puur omdat kinderen het leuk vinden. Een bijkomend voordeel zou zijn dat kinderen hier thuis mee aan de slag gaan, om op die manier aan hun beweging te komen: *"Ik weet dat je het thuis hebt, op de Wii en op de Xbox enzo en ja dat zou voor die gasten heel goed zijn"*, aldus de medewerker sportstimulering (respondent 2). Vanuit het theoretisch kader kunnen we concluderen dat dit een goede manier is om kinderen fysiek actiever te maken. Onderzoek naar een vergelijkbaar spel, *Dance Dance Revolution (DDR)*, laat

⁵ Bij de caloriefiets wordt digitale informatie gekoppeld aan een activiteit, namelijk fietsen. Er wordt getoond hoeveel je moet bewegen om hetgeen dat je zojuist hebt gegeten weer te verbranden.

namelijk zien dat kinderen tussen de acht en twaalf jaar die DDR speelden twee keer zoveel energie verbruikten dan gamers die zittend speelden (Lanningham-Foster et al., 2006).

De ervaringen met de inzet van deze game zijn positief, want kinderen zien het als een extra hulpmiddel om de leuke kant van beweging te ervaren. De ervaringsdeskundige (respondent 2) vertelt: *“We hebben vaak op scholen gestaan, dan hoor je van leerkrachten dat een kind met ADHD normaalgesproken niet vijf minuten zich kan concentreren en die staat een uur lang met z'n mond open naar het scherm te staren en na een uur zegt hij van ‘o, zijn we nu alweer klaar’. Terwijl het normaal gesproken nog geen vijf minuten kan zitten en dat is wel heel positief. Kinderen worden er enthousiast van, het beweegt, het is muziek en de plaat is natuurlijk [...] interessant. Het werkt met een score, dus het is ook nog leuk om te kijken wie is de beste en dus is het gewoon heel uitdagend, nieuw.”*

6.3 Knelpunten binnen de huidige behandelingen

Bij de inzet van de behandelingsaspecten en ICT-middelen in de huidige behandelingen, worden ook knelpunten ervaren. Motivatie wordt naast belangrijk behandelingsaspect, ook als probleem opgevat. Juist omdat het een belangrijke voorwaarde is om een behandeling te laten slagen, lopen de respondenten er snel tegenaan wanneer kinderen of ouders niet gemotiveerd zijn. *“Ja, en dan mag je hopen dat het dus beklijft. Dat de gesprekken die je met die kinderen hebt in de groep dat dat in voldoende effect resulteert”*, zegt een behandelaar (respondent 1). Naast het gebrek aan motivatie, ervaren de respondenten binnen de huidige behandelingen nog meer knelpunten, waar games mogelijk als toegevoegde waarde kunnen dienen. In deze paragraaf wordt gekeken naar de belangrijkste knelpunten die door de zorgprofessionals worden ervaren in de behandeling van kinderen met overgewicht. Hiermee wordt antwoord gegeven op de deelvraag ‘Waar worden eventuele knelpunten binnen de huidige behandelmethodes ervaren?’.

6.3.1 Follow-up en natraject

Het follow-up traject wordt door vrijwel alle respondenten als voornaamste knelpunt binnen de behandeling genoemd. *“Vooral dat stukje natuurlijk om tijdelijk iets te veranderen vinden de meeste mensen niet zo moeilijk, tijdelijk iets volhouden, maar het op de lange termijn volhouden, dat is de uitdaging natuurlijk”*, legt een diëtiste (respondent 5) uit. Niet alleen vanuit de behandelaren zelf wordt dit knelpunt ervaren, ook ouders komen naar hen toe met de vraag wat ze moeten doen nu het traject is afgelopen. Zowel na het traject, als ook tijdens de behandelingsfase waarin er meer tijd tussen de contactmomenten zit, zouden de respondenten willen dat kinderen er actief mee aan de slag gaan, zodat het effect van de behandeling beter blijft hangen. In dat verlengde zouden respondenten ook graag zien dat ze meer zicht hebben op wat kinderen doen buiten de contactmomenten. Een respondent (2) legt zijn behoeften uit: *“Wat*

mij betreft meer interactie met wat er thuis gebeurt. Hier heb ik ze maar een uur in de week, de rest van de week heb ik geen idee wat ze uitspoken”.

Ook hebben de meeste respondenten hun twijfels bij de uitvoering van de opdrachten die zij kinderen meegeven. Er wordt veelal eigen verantwoordelijkheid bij kind en ouder gelegd en hun enige controle is om achteraf te vragen of bepaalde dingen zijn uitgevoerd. Opvallend is dat een aantal respondenten dit knelpunt koppelen aan de mogelijkheden die games volgens hun bieden. Zo ziet een behandelaar een groot voordeel in een game op dit gebied, omdat ze zich kan voorstellen dat een game kinderen meer trekt om er actief mee aan de slag te gaan dan om een folder te gaan lezen. *“Het is natuurlijk een leuke verpakking van een gezonde boodschap”*, zegt respondent 7, waardoor zij denkt dat kinderen sneller gemotiveerd zijn en minder denken dat ze huiswerk meekrijgen van hun behandelaar. Een andere respondent (2) benadrukt dit voordeel ook, voor het weekend, een tussenliggende week of een vakantieweek worden er bijvoorbeeld springtouw en stappentellers uitgedeeld en krijgen ze hier een opdracht bij: *“Maar goed, de vraag is: doen ze dat? Ja met zo’n game kun je dat allemaal wat beter bijhouden misschien.”*

Dat deze respondenten tijdens het gesprek zelf naar de mogelijkheden zoeken om die knelpunten op te lossen, kan worden verklaard vanuit de intentie van het gesprek. Bij de introductie van de interviews wordt namelijk het onderzoek benoemd als ‘het in kaart brengen van de mogelijkheden van serious games’. Dat het woord ‘misschien’ wordt gebruikt, laat zien dat het onderwerp serious games nog niet in het gesprek aan bod is gekomen. Verderop wordt er pas een uitleg gegeven van het begrip en wordt er gekeken of de respondent een voordeel ziet van deze innovatie.

6.3.2 Overige knelpunten

Daarnaast wordt de, soms slechte, meewerking van ouders als knelpunt ervaren. Wanneer zij niet bijdragen aan het veranderende voedingspatroon van hun kind, heeft de hele behandeling geen zin. *“Dan kun je 40 weken sporten en zes keer veel vertellen over voeding, maar als ze thuis daar niet in meegaan, dan houdt het eigenlijk op en ben je 40 weken voor lucht bezig”*, legt een behandelaar (respondent 2) uit.

Ook tijdsgebrek wordt als knelpunt aangedragen. Volgens een respondent (4) is het al een vrij vol programma, omdat ze tijdens de intensieve fase veel aspecten behandelen. Ook hier zijn ideeën om dit op te lossen, maar blijven zij tegen dit knelpunt aanlopen: *“want natuurlijk, je hebt altijd wel goede suggesties om het programma nog leuker en visueler te maken, maar je hebt ook maar beperkte tijd”*. Opnieuw werd dit knelpunt aan het idee van een game gekoppeld, zonder dat het begrip serious gaming zijn intrede in het gesprek had gedaan. Volgens een respondent (3) kunnen ICT-oplossingen een goed idee zijn om die follow-up vorm te blijven geven: *“Omdat je natuurlijk niet in kinderen kan blijven investeren qua tijd en moeite. Ik bedoel,*

dat houdt een keer op. Ik bedoel, we hebben nu al zoveel groepen gehad, als je die altijd maar intensief moet blijven begeleiden, dan kom je niet meer aan groepen toe. Dus dan zou ICT misschien daar wat verlichting geven”.

De gehanteerde leeftijdscategorie wordt ook als knelpunt ervaren. De meeste behandelaars hanteren de leeftijdscategorie 8 tot 12 jaar voor hun programma, maar voelen zich hierin wel beperkt. Zij krijgen namelijk ook veel aanmeldingen van kinderen die (net) buiten deze doelgroep vallen en weten niet wat ze met deze kinderen moeten. “[...] *die zijn natuurlijk veel moeilijker te bereiken ook al*”, vertelt een gedragsdeskundige (respondent 4) die werkzaam is bij een landelijk programma.

6.4 Kennis van serious games

Voordat er wordt gekeken naar mogelijke verklaringen voor het ontbreken van games in de behandelingen, is het van belang om de kennis weer te geven die de respondenten van serious games hebben. De kennis van serious games is zoals verwacht (Van Kranenburg et al., 2006) erg beperkt, bijna alle respondenten geven aan er vrijwel niets van te weten of geven alleen aan dat ze weten dat het fenomeen bestaat en konden hier verder geen uitleg bij geven. De verklaringen die hier direct bij werden gegeven, gaan over het feit dat ze zelf niet erg thuis zijn in de ICT en dat ze er eigenlijk nooit over na hebben gedacht wat ze er mee kunnen. Vier respondenten hadden een idee wat het begrip inhoudt, respectievelijk:

- *“Wat ik er over weet is dat je eigenlijk op een, in een spelvorm een soort van wel bepaalde serieuze boodschap wil overbrengen, of iemand iets wil leren. Dus dat kinderen bijvoorbeeld echt leren hoeveel gram groenten je eigenlijk zou moeten eten en wat voor groenten dan zou kunnen en dat soort dingen. Maar wel op een spelmanier waardoor ze misschien niet eens perse echt door hebben dat ze op dat moment aan het leren zijn.”* (respondent 9)
- *“Nou ik zie het altijd als [...] dat het educatie en animatie bij elkaar is. Dus dat je er wat van leert, of jezelf leert maar daarbij je wel serieus moet inzetten.”* (respondent 12)
- *“Daar weet ik niet zo heel veel van, maar wat ik er van heb begrepen is dat het een manier is om spelenderwijs informatie te krijgen. Dus je kunt iets leren door het doen van games of iets ontdekken door het doen van games. Dat is wat ik er van weet.”* (respondent 8)
- *“Ja nou voor deze doelgroep denk ik van ja het zal wel iets met bewegen en zo, ja ik weet niet zo goed. Dat je er iets van leert denk ik ja.”* (respondent 11)

De gegeven antwoorden hangen dus nauw samen met de gehanteerde definitie, zoals beschreven in het theoretisch kader: “A serious game is an experience designed using game mechanics and game thinking to educate individuals in a specific content domain”. (Kapp, 2012, p. 15). Vooral het educatie aspect in combinatie met een digitale spelvorm worden door de

respondenten benadrukt. Een kanttekening die bij deze resultaten moet worden geplaatst, is dat de eerste respondent (9) iemand is die vanwege haar functie als adviseur zich meer richt op de mogelijkheden die worden geboden. De tweede respondent (12) voelt zich als oprichtster van het behandelprogramma erg verantwoordelijk voor het bijhouden van ontwikkelingen. Reactie drie was van een vrij jonge respondent (8) en gaf aan pas twee jaar geleden te zijn afgestudeerd. En de laatste respondent (11) die iets kon vertellen over het concept, werd geholpen door haar stagiaire die bij het interview aanwezig was. De leeftijd en specifieke taken van een functie lijken dus een rol te spelen in de kennis over het concept 'serious gaming'. Dit komt overeen met de genoemde digitale kloof (Prensky, 2001). De stagiaire en recent afgestudeerde respondent zijn namelijk van een nieuwere generatie en daarom meer opgegroeid binnen de digitale wereld, waardoor zij logischerwijs meer kennis van het begrip hebben.

Het concept serious gaming wordt dus door een aantal respondenten wel herkend. Geen van de respondenten kent echter specifieke voorbeelden van serious games. Eén respondent (6) is ook werkzaam op een basisschool en weet dat ze daar gebruik maken van spelletjes voor rekenen en taal, maar twijfelde of je dat serious games noemt. En één respondent (8) had op het nieuws gehoord dat ze in een ziekenhuis in Nederland een spel gaan inzetten voor kinderen die zijn opgenomen, wat het enige was wat ze er over wist.

Wel worden door de meeste respondenten de spelletjes op de website van het Voedingscentrum aangehaald, of zij geven in ieder geval hun blijk van kennis wanneer dit ter sprake komt. Zij kennen deze spelletjes, maar zien deze niet aan voor serious games, terwijl het Voedingscentrum met deze spelletjes ook als doel heeft om kinderen iets over gezonde voeding te leren (Voedingscentrum, z.j.). Waarschijnlijk worden deze spellen niet als met een dusdanig doel getypeerd, omdat de waardering van deze spelletjes niet hoog is. De respondenten kennen de spellen op de website wel, maar zetten deze niet in. Zij geven aan dat ze er niet op dat niveau mee bezig zijn geweest en dat als zij zelf jong waren, die spelletjes niet zo snel zouden spelen.

6.4.1 Verwachtingen van het concept

Wanneer respondenten zich een voorstelling maakten van het concept, kwamen er verrassend genoeg elementen terug uit de gehanteerde definitie van serious games, waarbij het concept wordt gezien als een combinatie van entertainment en educatie in een digitaal spel. Kortom: serious games zijn digitale spellen die worden ingezet met een ander doel dan entertainment (Peng et al., 2010). Zo werd het getypeerd als een middel om kennisoverdracht te verwerklijken en direct te kunnen oefenen met de opgedane kennis. Specifiek werd er ook gedacht aan de stimulatie om minder te gaan eten of anders te gaan eten. Een respondent (3) vertelt: *"Ik denk dat je vooral met name individueel, ja een spel doet waarin educatieve elementen zitten zodat je er ook wat van leert"*. Een voetnoot hierbij is wel dat ze het vrij lastig vonden om

aan te geven wat ze precies verwachten van het concept en dat ze zelf dachten dat ze eigenlijk geen idee hadden, maar het dan toch probeerden te verwoorden. Een gehoorde reden: *“Ja wat ik er precies van verwacht, dat weet ik eigenlijk niet, omdat het natuurlijk vrij nieuw is nog”*.

Wanneer er uitleg werd gegeven over het concept, zagen de respondent het overdragen van kennis door middel van een serious game in, net als de motivatie om iets met die kennis te doen.

Doordat de respondenten aangeven niet te weten wat het concept serious gaming inhoudt, lijkt het er dus op dat de adoptie van serious games blijft hangen bij de eerste fase van de acceptatie van een innovatie. De eerste kennis van een innovatie is namelijk het startpunt van deze acceptatie (Rogers, 2002; Deibel, 2011). Wanneer er naar de verwachtingen van het concept wordt gevraagd, wordt er dus eigenlijk nog gegist naar het juiste antwoord.

6.4.2 Houding ten opzichte van games

Naast de verwachtingen die respondenten hebben van het concept ‘serious gaming’, blijkt er ook een gereserveerde houding ten opzichte van de spelletjes van het Voedingscentrum. Een reden voor deze reacties en daarmee het uitblijven van de inzet van de spelletjes van het Voedingscentrum, is dat deze spellen volgens een respondent (1) te serious zijn. *“Het moet het karakter van een game hebben en niet zozeer van een educatieve voorlichtingscampagne”*, luidt de argumentatie. Oftewel, de nadruk van de verschillende spelletjes van het Voedingscentrum ligt teveel op gezond eten. Een andere reden heeft te maken met het gebrek aan uitdaging binnen deze spelletjes: *“Het zou natuurlijk mooi zijn als je ze kan verleiden om dat spel wat je hebt langduriger te spelen en dat het iets is waar je verder in kan komen. [...] die van het Voedingscentrum, nou ja dat zijn volgens mij niet hele boeiende spelletjes. Als je dat één keer hebt gedaan, denk je nou ja ik heb het gezien en klaar”*.

Daarnaast zien sommige zorgprofessionals naast de mogelijkheden van games ook een groot nadeel. Respondent 7 zet bijvoorbeeld naast het bewegingsaspect het onderwerp ‘passiviteit’. Naast het beweeg- en voedingsdagboek vindt deze verpleegkundige het van belang om ook inzicht te krijgen in hoeveel televisie kinderen kijken en hoe lang zij videogames spelen. *“Dat zijn allemaal factoren die maken dat kinderen dik worden”*, luidt haar argument. In het kader van dit onderzoek is dit een interessante argumentatie, omdat media en games hierbij worden gezien als oorzaak van overgewicht en niet als oplossing. Een aantal respondenten geeft aan juist de screentime van deze kinderen te willen beperken, in plaats van vergroten *“Juist onze doelgroep, die kinderen met overgewicht, dat zijn natuurlijk vaak kinderen die al heel veel achter dat beeldscherm zitten. En dat willen we juist eigenlijk een beetje terugdringen. Dat ze gewoon ook actiever buiten gaan spelen en ja gewoon meer activiteiten ondernemen”* (respondent 3). Wanneer naar de gevolgen van het eventuele gebruik van serious games wordt gevraagd, wordt het stimuleren van screentime als enige negatieve gevolg benoemd. Verder komen zij vooral met

positieve ideeën, die verderop uitvoerig worden benoemd. Een aantal respondenten is bang dat het spel als excuus wordt gebruikt om langer achter de computer te blijven zitten.

Deze houding ten opzichte van games kan te maken hebben met de reputatie die eerder, in het theoretisch kader, is geconstateerd (Van Kranenburg et al., 2007). Games met een hoog entertainmentgehalte zouden verslavend kunnen zijn. De respondenten verwachten echter niet dat een spel, speciaal voor de zorgsector gemaakt, verslavend zal zijn. Maar *“het moet wel echt een toegevoegde waarde hebben en niet nog meer de beeldbuisuren gaan opvoeren”*, vertelt een diëtiste (respondent 11). Deze uren zouden effectiever kunnen worden besteed wanneer de combinatie van zowel kennisoverdracht als bewegingsaspecten in een game aanwezig zijn. Kinderen bewegen dan toch meer dan wanneer zij alleen een entertainmentgame spelen dat gericht is op passief gebruik. Ook zien sommige respondenten het als hun verantwoordelijkheid om dan te zorgen dat het onderwerp met de ouders wordt besproken zodat ze de serious game niet naast de andere spellen gaan spelen. Wanneer het een leuk spel is hebben zij er tevens vertrouwen in dat het de andere spellen kan vervangen en niet zorgt voor extra screentime.

Samenvatting

Er lijkt dus niet alleen een probleem te zijn met het ontbreken van de algemene kennis over het concept, maar ook de term ‘serious games’ is problematisch. Respondenten twijfel namelijk over wat zij onder deze term kunnen scharen. Daarnaast is de reputatie, en daarmee de houding ten opzichte van games, bij een aantal respondenten in eerste instantie negatief. Deze houding zwakt later in het gesprek af en neemt niet de overhand wanneer over de positieve gevolgen van de toepassing van games wordt nagedacht.

6.5 Motieven voor het uitblijven van serious games

Om een antwoord te vinden op de hoofdvraag, is het van belang dat de belangrijkste motieven voor het momenteel niet inzetten van serious games worden uiteengezet. Om het uitblijven van serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht te verklaren, worden de resultaten naast het diffusiemodel van Rogers (1995) gelegd. Hiermee wordt het tweede aspect van de onderzoeksvraag behandeld: *‘wat zijn de motieven om games momenteel wel of niet in Nederland toe te passen in de behandeling?’* Door met behulp van het model van Rogers naar mogelijke verklaringen te kijken, worden de belangrijkste motieven in kaart te gebracht van het momenteel uitblijven van serious games in deze behandelingen.

6.5.1 Het ontbreken van kennis

Het hoofdmotief dat door vrijwel alle respondenten wordt aangegeven, is het ontbreken van kennis. *“Bij mij is het nieuw”*, geeft respondent 2 aan. Het belangrijkste argument voor deze

onbekendheid is voor respondent 8: *“dat wij daar nog niet op zo’n bewust niveau mee bezig zijn geweest”*. Een andere respondent (5) zegt: *“Ja ik weet niet of er wat is, dat het er is. Dus dat is het probleem. Ik weet niet of er meer is, ik heb er nog nooit naar gekeken, naar gezocht en aan gedacht”*. De verklaring voor deze grote onbekendheid is volgens respondent 3 dat men er in het algemeen niet zo veel over hoort. Als diëtiste is zij lid van een intervisiegroep en moet ze naar cursussen om punten te behalen. Onder andere heeft zij recentelijk een extra cursus gevolgd over specifieke begeleiding van kinderen, waar zij niemand over games heeft gehoord. En ook in dit cursusmateriaal zit geen informatie over games verwerkt: *“Als het echt iets is wat werkt of wat het leuker maakt, de begeleiding, wat jongeren meer kan stimuleren [...], dan zou het in dat soort dingen verwerkt moeten zijn”*. Wanneer de kennis over serious games ontbreekt, lijken de respondenten logischerwijs niet in staat om aan andere punten te denken die hun motieven kracht bijeenzetten. *“Als ik er beter over na zou kunnen denken zou ik dat misschien beter kunnen beantwoorden [...]”*, aldus de oprichtster (respondent 10) van een behandelprogramma.

Wanneer wordt gekeken naar het eerder beschreven *innovation-decisions process* (Rogers, 2002; Deibel, 2011), blijkt dat de eerste stap om een besluit te vormen over het wel of niet implementeren van een innovatie, over kennis gaat. Wanneer de eerste kennis van serious games ontbreekt, kan de potentiële adoptant dus niet de vervolgstappen nemen die worden doorlopen wanneer deze innovatie wordt geadopteerd. Wel is er eerder beschreven dat er een bepaalde houding is gevormd of dat respondenten bepaalde verwachtingen hebben bij het concept serious gaming. Voor de meeste respondenten was het hen benaderen voor de interviews – en hierbij het benoemen van serious games als mogelijkheid in de behandeling van kinderen met overgewicht – een eerste kennismaking met deze innovatie, waardoor zij tijdens het interview hun eerste ideeën hierover deelden. Deze eerste kennis is echter nog te beperkt om een volledige houding te vormen ten aanzien van serious games en de volgende stap van het proces te doorlopen, namelijk een beslissing nemen over het aannemen of afwijzen van de innovatie.

6.5.2 Externe factoren

Volgens het model van Rogers (1995) spelen ook de extrinsieke factoren een rol bij de keuze om een innovatie te adopteren. Daarom wordt er aan de hand van externe factoren verder gekeken naar de motieven voor het momenteel uitblijven van serious games. Allereerst is het binnen dit kader goed om een beeld te schetsen van de wijze waarop veranderingen worden doorgevoerd binnen de behandeling en te beschrijven in welke mate de respondenten op de hoogte blijven van ontwikkelingen. Deze uitkomsten worden gevolgd door de overige motieven die de respondenten noemen om games momenteel niet in te zetten.

Doorvoeren van veranderingen

Over het algemeen voeren alle respondenten veranderingen door binnen de behandeling, met name ter verbetering van het programma. Waar mogelijk veranderen zij dingen en zijn zij altijd bereid om te kijken of men het programma kan 'opleuken' en 'effectiever' kan maken. Bij de organisaties met landelijke dekking worden er minder veranderingen doorgevoerd. Zij hebben een vaststaand programma, wat volgens hun goed doordacht is en waarvan de basis hetzelfde moet blijven. Wel proberen zij naast deze uniformiteit naar eigen inzicht invulling te geven aan bepaalde onderdelen. De oprichtster (respondent 10) van een landelijk behandelprogramma past het programma bijna wekelijks aan: *"[...] er verandert heel veel in de kennis over vetten, over suiker, over nieuwe voedingsstoffen [...] en dan moet een kind weer zo veel bewegen. Dus daar passen we het echt gelijk op aan"*.

Noodzakelijke veranderingen worden dus door alle respondenten doorgevoerd op basis van veranderingen in kennis op de markt, de huidige knelpunten en eigen ervaringen tijdens bijeenkomsten. Een aantal respondenten zien veranderingen ook als 'meegaan met de tijd', maar het is opvallend dat zij dan vaak niet kiezen voor modernisering door middel van digitale middelen. Dit hebben we al eerder gezien, toen het gebruik van verschillende ICT-middelen in kaart werd gebracht. Licenties en andere kosten worden als grootste knelpunt ervaren bij het doorvoeren van veranderingen.

Bijhouden ontwikkelingen

Alle respondenten blijven op de hoogte van de ontwikkelingen binnen hun vakgebied. Dit doen zij door middel van het abonneren op (digitale) vakbladen, aanmelden voor nieuwsbrieven, het afstruinen van Internet, zelf actief zijn op social media, deelnemen aan intervisiegroepen of landelijke werkgroepen en het eventueel in de gaten houden waar hun kinderen mee bezig zijn. Naast het deelnemen aan intervisiegroepen, houden de meeste respondenten hun bijscholingen bij. Opmerkelijk is het verhaal van een respondent (3) die recentelijk een symposium heeft bijgewoond over kinderen en jongeren, waarbij het uitgangspunt was dat zij tegenwoordig veel gebruik maken van Internet en mobiele telefonie. Serious games kwamen hier echter niet aan bod. Het is dus een interessante bevinding dat degene die actief zijn in het lezen van nieuwsbrieven en vakbladen en het deelnemen van vergaderingen en symposia, net zo weinig kennis van serious games hebben als degene die hier niet actief mee bezig zijn. Simpelweg omdat hier geen kennis over wordt gedeeld tijdens zulke bijeenkomsten. Een uitzondering hierop is een respondent (8) die werkzaam is in een universitair ziekenhuis. Zij houden de wetenschappelijke bibliotheek in de gaten op hun vakgebied. Zij wist wel van het bestaan af van serious games, maar dit was puur omdat ze in het nieuws had gezien dat ze in het ziekenhuis

waar zij werkzaam is een game gaan toepassen op de spoedeisende hulp. *“Het is niet het meest belichte onderwerp binnen de medische wereld”*, aldus haar verklaring.

Scheiding zorg en ICT

Een verklaring die hiervoor kan worden gegeven, is de scheiding die wordt genoemd tussen de zorg en de ICT-wereld. Het wordt niet gezien als de taak van de behandelaar om actief op zoek te gaan naar nieuwe ontwikkelingen, ook niet wanneer deze speciaal voor hun sector zijn ontwikkeld. Zodra ze tijdens het interview kennis krijgen van toepassingen, zoals het voorbeeld van de *Re-mission* game, is hun interesse wel gewekt. Toch benadrukken verschillende respondenten meerdere malen dat het logisch is dat ze er niets vanaf weten of dat het niet hun taak is. Op basis van deze uitspraak, zijn deze respondenten te typeren als ‘early majority’ (Rogers, 2002; Berwick, 2003). Deze zorgprofessionals geven hiermee namelijk aan dat zij zich niet buiten hun werkveld begeven en niet actief op zoek gaan naar innovaties. Wanneer een game de interesse van deze zorgprofessionals wekt en aansluit bij hun directe behoeften, zullen zij wel bereid zijn om deze game te testen. Voor deze groep is de kennis van de mensen uit hun omgeving van groot belang.

Het is misschien logisch dat de prioriteit van een behandelaar niet ligt op het bijhouden van de ontwikkelingen op het gebied van ICT, maar het is wel van belang dat deze werelden dichter bij elkaar worden gebracht. Want de verschillende sectoren kunnen elkaar versterken, juist door kennis van elkaar te hebben en op de hoogte te blijven van ontwikkelingen. Een directeur (respondent 1) spreekt zijn voorkeur hiervoor uit en ziet een serious health game als ‘mooie vermenging’: *“Het zou mooi zijn als de ICT ons vakgebied wat meer behulpzaam kan zijn”*. Daarnaast is het uit het theoretisch kader gebleken dat games van toegevoegde waarde kunnen zijn binnen de gezondheidssector.

Overige motieven

Naast het ontbreken van kennis worden er nog meer motieven genoemd die mogelijk verklaren waarom serious games momenteel nog niet worden ingezet in de behandeling van kinderen met overgewicht. Deze externe factoren worden hieronder kort besproken.

Voor dure licenties en andere grote kostenposten wordt teruggedeinsd. Een aantal programma’s zijn afhankelijk van subsidies en wanneer er sprake is van hoge kosten bij het implementeren van een vernieuwing, wordt er gekeken of er andere alternatieven zijn. Ook de kosten voor de patiënten spelen hierbij een rol, legt een respondent (1) uit: *“Als de prijs zodanig is, dat ze het kunnen aanschaffen. Want anders, zeker in [...] Rotterdam, is dat een groot probleem. Dat zijn mensen met weinig draagkracht”*. Wanneer deze kosten geen rol zouden spelen, zou de optie van een game volgens verschillende respondenten sneller worden overwogen.

De respondenten zijn dus bang dat het ontwikkelen en inzetten van games veel kosten met zich mee zal brengen. Om die reden is het interessant om te zien dat één van de respondenten (respondent 2) aangeeft dat hij een aantal jaren geleden een grote investering heeft gedaan in de hardware van een beweeggame. Het nemen van deze stap hing vooral af van het feit dat het digitale dansspel als een grote meerwaarde werd gezien. Kinderen zouden het leuk vinden en uiteindelijk werden hun ideeën bevestigd: *“Voor ons was het een grote investering, maar dubbel en dwars terugverdiend in die periode. [...] Je hoort alleen maar positieve geluiden”*. Dus wanneer men een meerwaarde ziet in de innovatie, is men eerder bereid om hierin te investeren. Dit hangt dus ook samen met de kenmerken van een innovatie zelf. Wanneer een innovatie als voordeel wordt gezien, is men sneller geneigd een innovatie te adopteren (Rogers, 1995, 2002).

Ook praktische zaken spelen volgens de respondenten een rol bij de keuze om een innovatie te adopteren. Zo maken verschillende programma's gebruik van ruimtes waar de bijeenkomsten worden gehouden, die niet geschikt zijn om digitale games ter plekke te spelen. Dat er ook veel oude besturingssystemen op de huidige computers zijn geïnstalleerd, is voor verschillende respondenten ook een motief om games momenteel niet in te kunnen zetten.

Tot slot zijn er verklaringen gevonden in de mate van opinileiderschap, die mogelijk bepalen waarom games momenteel niet worden ingezet. Bij grotere organisaties worden innovaties waarvan men nog niet zeker weet of ze werken, niet zo gauw geïmplementeerd, zegt een respondent (8) die werkzaam is binnen een groot ziekenhuis. De keuze voor adoptie of afwijzing wordt bij deze ziekenhuizen gemaakt door relatief weinig individuen binnen het ziekenhuis (Rogers, 2007). Deze individuen beschikken over bepaalde autoriteit om deze keus te maken. Daarnaast staan de programma's binnen deze grotere organisaties vaak wat meer vast, waardoor men minder nadenkt over eventuele veranderingen. *“Het is een bestaand programma waar je gewoon in mee gaat en wat je gewoon gaat uitvoeren. Dus ik denk dat door ook [...] een soort vastzitten in je programma wat je al hebt. Je bent gewoon meer bezig met de uitvoering en je hoort wel wat zijn de mogelijkheden, maar om het dan echt te implementeren is vaak weer een stapje verder”*, legt de respondent (4) uit.

Ook individuele ideeën over het wel of niet inzetten van een game spelen een rol. Zo werd er bij een programma voorheen wel de Nintendo Wii ingezet bij de beweeglessen. Vanwege een interne verhuizing en een andere teamsamenstelling zit dit aspect niet meer in de behandeling. Dit ligt volgens de respondent zowel aan de mogelijkheden die in huis zijn als aan de ideeën die verschillende teamleden hierover hebben. De keuze voor adoptie of afwijzing van een game is in deze situatie door een individu gemaakt, onafhankelijk van het besluit van de andere leden binnen dat sociale systeem (Rogers, 2007).

Tot nu toe zijn er alleen verklaringen voor het uitblijven van serious games gezocht in de manier waarop een innovatie wordt verspreid en welke externe factoren hierop van invloed zijn. Daarom wordt er in de volgende paragraaf gekeken of er in de kenmerken van een game ook motieven te vinden zijn die verklaren waarom serious games momenteel nog niet worden toegepast in de behandeling van kinderen met overgewicht.

6.5.2 Kenmerken van een game

Omdat serious games momenteel nog niet worden ingezet in de behandeling, is het interessant om te kijken of de punten die Rogers (1995) in zijn model benoemt, eventueel een belemmering zouden vormen voor de zorgprofessionals. Rogers (1995, 2002) geeft vijf karakteristieken van een innovatie weer – mate van voordeel, mate van aansluiting aan behoeften, mate van complexiteit, mate van kunnen experimenteren en mate van zichtbaarheid resultaten – die een indicatie kunnen geven van de mate waarin een eventuele game voor kinderen met overgewicht zou worden geadopteerd. Omdat eerder is gebleken dat games in staat zijn om de knelpunten die worden ervaren op te vangen, is het van belang om inzicht te krijgen in de manier waarop de respondenten tegenover deze vijf factoren staan. Hieronder worden de uitkomsten per aspect belicht.

Voordelen van een game

Alle respondenten erkennen de meerwaarde van games. De meeste zorgprofessionals zien zelfs een voordeel ten opzichte van hun huidige methode. Een respondent (6) hoorde laatst op een congres dat de jeugd van tegenwoordig de online en offline werelden als hetzelfde zien. Daarbij is het volgens deze leefstijlcoach (respondent 6) van belang om een scheiding te maken tussen de verschillende omgevingen waarin zij zich bevinden: *“[...] dus die willen helemaal geen boek hebben waar ze, dat doen ze op school. En dat is [...] natuurlijk wat je op school ziet, daar heb je boekjes en moet je bepaalde opdrachtjes maken en dat soort dingen. [...] En ik denk dat thuis [...] als je dat dan daarna ook nog eens een keer moet doen, dat dat niet zo werkt.”* Zij denkt dat een spel of zelfs een computer en Internet jongeren meer aan zal spreken. Bijna alle respondenten geven aan dat games meer van deze tijd zijn. Het voordeel kan in dat opzicht dus worden gezien als modernisering van de behandeling.

Ook zeggen vrijwel alle zorgprofessionals dat games goed bij de belevingswereld van kinderen passen, waardoor de toepassing hiervan het gewenste effect zal hebben. *“Ja het is natuurlijk sowieso om ja met de tijd mee te gaan en meer aan te sluiten waar de kinderen mee bezig zijn”*, aldus respondent 7. De respondenten zien games daarbij ook als mogelijkheid om met behulp van een spelaspect de behandeling wat leuker te maken. En dat informatie makkelijker te herhalen is, zonder dat het saai wordt. *“Ik denk zeker dat het effectief zal zijn. [...]*

Als kinderen het leuk vinden, steken ze er meer van op”, aldus een gedragsdeskundige (respondent 4). Respondent 8 legt al deze voordelen uit: “Ik zie zelf in elk geval wel mogelijkheden waarbij het zou kunnen passen [...]. Of wat een toevoeging zou kunnen zijn en wat het misschien nog een beetje leuker maakt. Ook om de dagelijkse [...] hoeveelheid tijd per dag er aan te besteden, zou verhoogd kunnen worden denk ik door middel van zo’n spelletje”.

Het inzetten van games wordt echter niet als vervanging gezien van de huidige methode, maar zou eerder kunnen dienen als aanvulling op de behandeling. Het is volgens de zorgprofessionals niet de bedoeling dat een game de bijeenkomsten vervangt: *“Nou ik denk dat het gewoon een goede aanvulling is. Ik zou het niet zozeer zien als een in plaats van”,* zegt een adviseur (respondent 9). Een spel zou volgens de professionals namelijk niet de rode draad van het programma moeten zijn, omdat het psychologische aspect en het contact met de andere kinderen ook erg belangrijk zijn.

Wel wordt er een voordeel gezien van games ten opzichte van delen van de behandeling zoals die nu worden vormgegeven. Een psycholoog (respondent 8) haalt de voedingsvoorlichtingen aan die zij organiseren: *“Ik zie daar wel kansen voor een online iets of een serious game, om daar op in te haken. [...] We doen dat nu eigenlijk klassikaal. Ze krijgen dan voorlichting en dat vinden ze vaak best wel saai.”* De kinderen moeten vervolgens afbeeldingen van voedsel op de schijf van vijf plaatsen, wat volgens deze psycholoog prima thuis zou kunnen in een spel. Zeker wanneer er goede instructies voor handen zijn moet dat wel lukken, kinderen snappen volgens haar *‘echt wel wat van die games’*.

Wanneer er dus een game voor kinderen met overgewicht op de markt is, zien de respondenten daar een voordeel in ten opzichte van de huidige behandelmethodes. De kenmerken die deze innovatie bezit, zou daarom voor de zorgprofessionals geen reden zijn om een dergelijke game niet te adopteren (Rogers, 2002). Games worden daarbij niet als vervanging van de huidige methode gezien, maar wel als aanvulling. Een game zou volgens de respondenten juist dichterbij de belevingswereld van kinderen staan, een motiverende werking hebben en kunnen de onderdelen van de behandeling waarbij kennisoverdracht centraal staat overnemen.

Serious games als follow-up traject

Samenvattend lijkt de behoefte om een game momenteel te implementeren in de huidige behandeling enigszins verdeeld. Aan de ene kant zou het bij bepaalde elementen passen waar nu knelpunten worden ervaren of waarvan men denkt dat dit met nieuwe technologie beter kan worden vormgegeven en voor andere elementen zien verschillende respondenten niet het nut om dit momenteel te gaan veranderen. Maar over het algemeen staan de meesten wel open voor een dergelijke game en vinden zij dat ze mee moeten met de tijd.

Een respondent (4) gaat er vanuit dat, ondanks dat serious games nog nergens worden ingezet, men binnen de zorgsector een grote behoefte heeft aan het laten ontwikkelen van een dergelijke game: *“Maar ik denk dat iedereen wel de behoefte uitspreekt?”*. De grootste behoefte die men uitspreekt, heeft te maken met het grootste knelpunt dat wordt ervaren, namelijk het follow-up traject. De respondenten willen meer invloed op wat de kinderen buiten de bijeenkomsten doen. Zij hebben dus behoefte aan meer interactie met wat er thuis gebeurt en geloven dat een game hierop aansluit: *“omdat we zelf in die richting denken met die beweegdagboeken [...], maar dat is eigenlijk een heleboel werk terwijl het misschien makkelijker kan in zo’n game”*. De juiste ideeën om dit knelpunt op te pakken ontbreken dus nog, maar ze gaan er vanuit dat een game de thuisbegeleiding heel goed kan oppakken. Of een game daadwerkelijk aansluit bij de behoeften van de respondenten, hangt ook af van de soort game die wordt ontwikkeld. Bij het follow-up traject zou hij volgens velen goed passen, maar een game zou zich ook kunnen richten op het intensieve gedeelte waarbij de kinderen veel contact met de behandelaars hebben. In die fase staan kennisoverdracht en het aanleren van vaardigheden centraal. Volgens een respondent zou zo’n game geen adoptieproblemen opleveren: *“ik denk dat er aan allebei behoeften zou kunnen zijn”*.

Of een innovatie aansluit bij de behoeften, hangt volgens Rogers (1995) ook af van de mate waarin de innovatie in overeenstemming is met de bestaande waarden. Dit wordt door vrijwel alle respondenten bevestigd, want zij spreken de behoefte uit dat een game (bij voorkeur) moet aansluiten bij de onderwerpen van het huidige programma. De behandelaspecten zijn uiteraard de waarden die centraal staan binnen dit programma. Respondent 1 legt uit dat hij als begeleider een bepaalde doelstelling en een aantal boodschappen overdraagt en dat een game die wel moet ondersteunen: *“op het moment dat die hele andere adviezen geeft [...], dan heb je een probleem”*. Wanneer een game dus op de belangrijkste pijlers voeding, beweging en leefstijl richt, zou deze sneller worden geadopteerd door de respondenten (Rogers, 2002). Hierbij moet wel rekening worden gehouden dat per discipline de behoefte anders zal zijn. Een game die zich bijvoorbeeld op het beweegaspect richt, zal beter aansluiten bij de bestaande waarden van een fysiotherapeut dan van een diëtiste of psycholoog. Maar over het algemeen sluiten de behoeften van het team wel op elkaar aan, omdat zij multidisciplinair werken aan een gezamenlijk doel.

Naast specifieke behandelingsaspecten staan ook de patiënten centraal, waardoor vrijwel alle respondenten het belangrijk vinden dat een game aansluit bij de behoeften van de kinderen. Een game zou volgens vrijwel iedereen goed bij hun aansluiten en wordt als ‘leuk aanbod’ gezien. Dat zij er vertrouwen in hebben dat een game zou passen, blijkt uit verschillende argumenten: *“Ja het zal wel aansluiten. Ik bedoel, geef een kind een computer en ze vervelen zich niet zo snel”*, zegt respondent 3. Respondent 7, die als verpleegkundige op scholen kinderen met

overgewicht spreekt, ziet meteen potentie: *“dan is het natuurlijk leuk als je iets te bieden hebt wat ook bij hun aansluit en waar ze zelf mee aan de slag kunnen”*. Een andere respondent (2) ziet het als een extra hulpmiddel dat kinderen kunnen inzetten om iets minder leuks te moeten doen: *“[...] ze vinden het vaak niet leuk om te sporten dus alles met gamen is natuurlijk interessant”*.

Bij een enkeling lijkt de behoefte om bepaalde zaken anders te doen zelfs nog te ontbreken. Tijdens de bijeenkomsten wordt er informatie verstrekt en vervolgens gaan kinderen aan de slag met een opdracht. Volgens respondent 3 is er continu een interactie, *“dus eigenlijk zijn ze ook wel steeds al bezig met elkaar of om dingen op te lossen of om dingen te bedenken. Dus in die zin is er nu niet denk ik direct een behoefte van het moet allemaal veel spectaculairder ofzo, nee.”* Het adopteren van een game zal bij deze personen meer tijd in beslag nemen, omdat zij eerst nieuwe waarden moeten accepteren (Pijpers et al., 2002). De zorgprofessionals die geen behoefte voelen om innovaties in te zetten in de behandeling van kinderen met overgewicht, kunnen worden getypeerd als ‘late majority’. Deze groep is vrij conservatief en kijkt naar de eraly majority om signalen op te vangen over het effect van een dergelijke verandering. Zorgprofessionals binnen deze groep zullen een serious game pas adopteren wanneer hij status quo is geworden (Berwick, 2003).

Oudere generatie ziet complexiteit van een game

De respondenten verwachten geen problemen wanneer zij een game gaan inzetten in hun behandeling. Ten eerste wordt verwacht dat iedereen tegenwoordig een computer of een iPad heeft. Dus een serious game zou in hun optiek niet ingewikkelder zijn dan het uitvoeren van andere spelletjes. Een aantal respondenten denkt dat het voldoende is om patiënten op de game te wijzen. Met goede instructies, zowel vanuit de behandelaren als vanuit de game, moet het wel volgens de respondenten wel lukken. Het inzetten van een game binnen de behandeling wordt door velen niet anders gezien dan de huidige adviezen die worden gegeven: *“ik zie het eigenlijk als op het niveau van zegmaar folders meegeven en er met kinderen over praten”*.

Daarnaast wordt er vanuit gegaan dat men een game zowel heel ingewikkeld als gewoon simpel kan maken, waardoor het altijd wel is in te passen binnen de werkzaamheden van een behandelaar. En op het moment dat een game er is en het hele team kort investeert om het spel in de vingers te krijgen, verwacht men niet dat het een complex proces zal zijn. Om het daadwerkelijk binnen de werkzaamheden te laten passen, zou er ‘hier en daar wat moeten worden geschoven’. Omdat er vaker veranderingen binnen de programma’s worden doorgevoerd, wordt hier geen probleem in voorzien. Wel hangt de soort game af van de manier waarop het praktisch moet worden geïmplementeerd. *“Wanneer je gaat denken aan een stukje wat thuis hetgeen ondersteunt wat je in de bijeenkomsten vertelt, dan hoeft het natuurlijk helemaal niet op je werkdruk te drukken”*, legt een respondent (4) uit. En op die manier hoeven er ook geen

praktische zaken te worden geregeld waar je wel mee te maken hebt wanneer de game is ontwikkeld om samen met medepatiënten of behandelaren uit te voeren.

Vanuit de kant van de behandelaren hoeft er volgens de respondenten dus geen begrip of nieuwe vaardigheden te worden gekweekt, waardoor een eventuele game sneller geaccepteerd zal worden dan innovaties die dit wel verlangen (Berwick, 2003; Pijpers et al., 2002). Of de game ook gemakkelijk in gebruik is voor de betreffende doelgroep wordt door sommige respondenten in twijfel getrokken, *“daar moet je echt gaan variëren in leeftijdsgroepen”* vertelt respondent 1. Deze directeur heeft behandelprogramma's ontwikkeld voor verschillende leeftijdscategorieën en volgens hem zijn jonge kinderen niet altijd in staat om zelfstandig een spel uit te kunnen voeren. Behandelaren die met jonge kinderen werken zullen minder snel geneigd zijn een game te accepteren, omdat zij deze innovatie kunnen zien als moeilijk te begrijpen, te leren en te gebruiken door de kinderen (Pijpers et al., 2002; Rogers, 2002).

Een kanttekening dat bij het aspect complexiteit moet worden geplaatst, is de leeftijd van de professionals die met de kinderen werken. *“Dat ligt er misschien ook wel aan wat voor leeftijd iemand heeft die je dit vraag hè. Als je dat aan mijn collega van 12 jaar ouder vraagt, die zal misschien al een iets ander antwoord geven. Die zal ook wel enthousiast zijn, [...] maar die zal het misschien al iets lastiger vinden. En ik denk dat als je het een diëtiste van 50 jaar gaat vragen hierover, die het misschien nog wel iets lastiger zal vinden”*, vertelt een jonge diëtiste (respondent 5). Haar argumentatie is dat de jongere generatie meer gewend is aan de computer, waar dus de digitale kloof weer aan de orde is. *Digital immigrants* zijn sneller geneigd om een innovatie op het gebied van informatieoverdracht te adopteren dan *digital natives* (Prensky, 2001). Een optie die wordt aangedragen om dit te ondervangen, is dat het prettig zou zijn wanneer er kan worden gekozen of iemand de papieren versie of de game kiest, omdat de ene persoon verder is in de ICT-ontwikkelingen dan de ander. Volgens een leefstijlcoach (respondent 6) zou dit ook voor de patiënten kunnen werken: *“Het is denk ik niet iets wat je iedereen op moet dringen toch? [...] Ik denk wil iemand het niet, dan niet”*.

Serious games als experiment

De respondenten zijn op de hoogte van het feit dat er bij het ontwerpen van een game eerst een conceptversie verschijnt die onder de doelgroep moet worden getest. Dat de respondenten er allemaal voor openstaan om met een eventuele game te experimenteren, is begrijpelijk aan de hand van de verklaring die Pijpers et al. (2002) geven, namelijk dat de onzekerheid ten opzichte van ideeën vermindert wanneer er een testperiode bekend is. Een respondent (4) die in een landelijke werkgroep deelneemt, bood meteen aan om de optie om de conceptgame binnen hun programma te testen in het achterhoofd te houden: *“Ik denk dat het best iets is waar we met de hele werkgroep over kunnen spreken, de doelgroepen zijn er. We hebben twee groepen per jaar,*

twintig kinderen per jaar. Dus ja dan heb je een aardige database al, waar je dingen zou kunnen uitproberen". Een veelgehoorde reden voor deze interesse in een eventueel experiment, is dat zij denken dat het in ieder geval niets slechts zal opleveren, maar alleen maar eventuele voordelen met zich meebrengt. *"We zijn nooit te beroerd om iets te proberen. Als het ten goede komt van het project, dan willen we best iets proberen"*, legt respondent 2 uit.

Ook geeft een tweetal respondenten aan dat er wel vaker pilots zijn gestart binnen het programma, dus dat zij er voor open zouden staan om één groep te starten waarbij de game als aanvulling dient en een andere groep waar de game achterwege wordt gelaten. *"We zijn een universitair ziekenhuis en als er dingen zijn die iets kunnen toevoegen aan wat we nu al doen, dan staan wij in dat opzicht er wel voor open [..]"*, luidt één van de argumenten.

Er zijn een aantal respondenten die een voorwaarde noemen waar de game aan moet voldoen voordat het getest kan worden. Het aansluiten bij de behoeften van respondenten, gebruiksgemak en verwachten dat het een meerwaarde zal hebben zijn hier voorbeelden van.

Resultaten zijn voorwaarden voor adoptie

Dat zichtbaarheid van de resultaten een belangrijk rol speelt in de acceptatie van een game (Rogers, 2002; Pijpers, et al., 2002), bevestigen bijna alle respondenten. *"[...] je moet voor alles wat je aanbiedt natuurlijk wel een onderbouwing hebben, [...] het moet evidence based zijn"*, dus wanneer daar iets over kan worden geleverd dan is het volgens respondent 7 ook makkelijker om met andere mensen of bij beslissingsbevoegden daar iets over te zeggen en kan het beter worden beargumenteerd.

Wanneer uit onderzoek is gebleken dat er positieve resultaten kunnen worden behaald met een innovatie, is vrijwel iedereen bereid om de innovatie te accepteren. Omdat het in de medische wereld van belang is dat methodes evidence based zijn, is het opvallend dat onderzoek volgens een aantal respondenten niet direct over games hoeft te gaan. Respondent 3 legt uit: *"Ik denk als het bewezen is dat bijvoorbeeld bepaalde informatie veel beter beklift of veel duidelijker overkomt [...] wanneer het in de vorm van een spel gebeurt, dan zou je ook wel gek zijn als je het niet zou gebruiken"*. Deze uitkomst is opvallend, omdat serious games misschien voor velen een nieuw fenomeen zijn, maar andere digitale oplossingen bestaan al langer waar ook zeker resultaten mee zijn geboekt. Het lijkt er op dat het knelpunt hierbij niet ligt bij de mate waarin resultaten zichtbaar zijn, maar meer bij het actief in de gaten houden van deze ontwikkelingen. Eerder is geconstateerd dat de respondenten alleen op de hoogte blijven van de ontwikkelingen binnen hun vakgebied. Wanneer zij andere ontwikkelingen dus niet actief in de gaten houden, zijn eventuele essentiële uitkomsten niet bekend – terwijl zij wel zichtbaar zijn – en worden deze innovaties niet geïmplementeerd.

Ook zouden respondenten binnen de game graag resultaten willen zien. Zij verwachten dat een game deze mogelijkheden biedt. De respondent die als medewerker sportstimulering (respondent 2) werkzaam is en de Nintendo Wii kent, haalt bijvoorbeeld de *Wii Fit* aan waarin dat ook terug komt: *“dat je wordt gewogen, dat je je doel kan instellen van nou over zoveel weken wil ik zoveel wegen en dat het apparaat iedere keer dat je er op gaat staan van, nou je bent een week niet geweest, dit is nu je gewicht. Zoveel afgevallen of zoveel aangekomen”*. Het bij kunnen houden van deze gegevens en daadwerkelijk zien van resultaten wordt als positieve toevoeging aan hun project gezien.

Dus het gaat zowel om zichtbaarheid van resultaten op basis van onderzoek dat is gedaan en zichtbaarheid van resultaten van de behandeling binnen de game zelf. Het eerste is een voorwaarde dat de positieve houding verhoogt en het tweede aspect is een voorwaarde om daadwerkelijk de game te implementeren, wanneer hier aan wordt voldaan. Of de game daadwerkelijk effectief zal zijn hoeft niet perse heel zichtbaar te zijn: *“Ik denk dat het een beetje gevoelsmatig zal zijn. Dat je gewoon merkt dat kinderen er plezier in hebben, dat ze het leuk vinden en automatisch denk ik [...] dat als ze het leuk vinden en ze doen het, dan steken ze er ook wat van op. Dus dat zou al voldoende zijn”*, legt een gedragsdeskundige (respondent 4) uit. Ook speelt eigen ervaring hierbij een grote rol. Volgens een leefstijlcoach merk je pas in de loop van de tijd of het iets oplevert, wanneer kinderen worden gestimuleerd om een game te gaan gebruiken. Dit zal pas na een aantal maanden zichtbaar zijn of wanneer ze het vol blijven houden op een gegeven moment, omdat ze het door die game leuk vinden. Daarnaast legt een diëtiste (respondent 5) uit: *“[...] het zal je ook nooit tegenwerken [...], of het zal je nooit minder resultaat opleveren. Het kan je alleen maar winst geven [...]”*. Wat haar betreft is het zien van (direct) resultaat dan ook niet het allerbelangrijkste van de game. Wel verwacht zij het resultaat uiteindelijk te zien is op de weegschaal, het gewicht en het BMI. Dat is uiteindelijk ook waar het wordt gemeten. Wanneer een spel laat zien dat iemand gewicht verliest, zou dat volgens haar een enorme motivatie zijn.

6.5.3 Het sociale systeem

Uit de beschreven resultaten zijn al verschillende kenmerken van de zorgprofessionals naar voren gekomen, op basis van hun mate van innovativiteit. Hieruit is gebleken dat geen van de respondenten in de beschrijving van adoptertype 1 past. De respondenten blijven allemaal goed op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen, maar beperken zich hiermee tot hun eigen vakgebied. Dit houdt in dat zij ontwikkelingen op het gebied van ICT-oplossingen aan hun voorbij laten gaan.

Wanneer er in het interview over innovaties op het gebied van ICT wordt gesproken, bijvoorbeeld over serious games, blijkt hun nieuwsgierigheid naar deze ontwikkelingen. Dit is

kenmerkend voor adoptertype 2, alleen gaan zij zelf niet op zoek naar deze informatie. Vrijwel alle respondenten kunnen binnen de groep van adoptertype 2 worden geplaatst. Alle respondenten beschikken namelijk niet over de kennis van het concept serious gaming. Wel zijn zij uitgesproken in het uiten van hun ideeën en laten tijdens de interviews merken wat zij belangrijk vinden wanneer zij aspecten van het behandelprogramma gaan aanpassen. Daarnaast willen ze graag meedenken over een mogelijke game en proberen de respondenten tijdens het interview input hiervoor te geven. Verder blijkt dat de meeste respondenten een afwachtende houding hebben tegenover innovaties, met name tegenover games, en dat zij niet snel risico nemen. Dit kan worden verklaard aan het belang van resultaat binnen de gezondheidszorg. Wel staan zij open tegen het experimenteren met een game, waardoor zij experimenteel innovatief kunnen worden genoemd.

Een aantal respondenten valt zelfs in de categorie van adoptertype 3, omdat zij niet de noodzaak zien om hun behandelingen op een andere manier in te delen. Wanneer er naar de gevolgen van serious games wordt gevraagd, focussen zij in eerste instantie dan ook op de negatieve aspecten. Dit wil niet zeggen dat deze respondenten zich volledig tegenover innovaties keren, zij zullen waarschijnlijk meer tijd nodig hebben voordat zij een innovatie adopteren.

6.6 Mogelijkheden van games

Met dit hoofdstuk is allereerst gekeken naar de huidige behandelprogramma's, waaruit is gebleken dat alle methodes multidisciplinair van aard zijn en dat de pijlers voeding, beweging en leefstijl door een ieder wordt onderstreept. Daarnaast is gebleken dat serious games momenteel niet worden ingezet in de behandeling van kinderen met overgewicht en dat er weinig gebruik wordt gemaakt van andere ICT-middelen. Het belangrijkste motief voor het uitblijven van deze games, is het ontbreken van de eerste kennis over deze innovatie.

Tijdens de huidige behandelingen worden er wel knelpunten ervaren. Het grootste knelpunt die binnen deze behandelingen wordt ervaren, is het gebrek aan controle over het natraject. Daarnaast is de soms mindere motivatie voor de meeste zorgprofessionals een groot knelpunt. Vanuit het theoretisch kader zijn er verschillende mogelijkheden van serious games aangestipt die van belang zijn binnen de behandeling van kinderen met overgewicht. Hieronder wordt kort samengevat hoe de huidige knelpunten door middel van games kunnen worden opgelost.

Om de motivatie te stimuleren wordt er momenteel gebruik gemaakt van afwisselende bijeenkomsten, interactie en spelelementen. Om die motivatie op langere termijn te stimuleren, kunnen serious games worden ingezet. De respondenten geven aan dat zij positieve ervaringen hebben met interactie en spelelementen. Deze elementen onderstrepen de potentie van serious games, want dat is immers het doel van deze games (Kapp, 2012; Peng et al., 2010; Winn, 2008).

Tevens kunnen games het follow-up traject vormgeven wanneer zij langdurig aanwezig zijn in het dagelijks leven van kinderen en hun continu motiveren. Tegelijkertijd is een game in staat om bepaalde kennis over te dragen (Gander, 2002; Squire et al., 2004), die bijvoorbeeld in het natraject wenselijk is als herhaling. Kennisoverdracht door middel van een interactieve game kan voor alle leeftijden worden ontworpen en ingezet. Daarnaast spelen kinderen vanaf jonge leeftijd al games (Rideout et al., 2010; Stichting Mijn Kind Online, 2012).

Wanneer games een specifiek doel hebben dat past bij dat deel van de behandeling zouden zij het gat dat tussen de verschillende contactmomenten ligt, kunnen opvullen. Wanneer kinderen thuis dus aan de slag gaan met een game dat zich op specifieke behandelingsaspecten richt, kunnen er verschillende knelpunten worden opgelost:

- **Intensiviteit.** Kinderen zijn meer met de behandeling bezig, namelijk ook buiten de contactmomenten met de behandelaar.
- **Efficiëntie/tijdsbesparing.** Kinderen kunnen een deel van de behandeling thuis doen, bijvoorbeeld het onderdeel kennisoverdracht.
- **Monitoring.** Tegelijkertijd bieden games de mogelijkheid om gegevens te monitoren, zoals bij de Nintendo Wii, die tijdens een bijeenkomst kunnen worden gebruikt.
- **Langdurige behandeling.** Wanneer de game thuis wordt gespeeld, kan de behandeling ook langer doorlopen zonder contactmomenten met de behandelaar.
- **Effectiviteit.** Wanneer de game in het dagelijks leven van een kind wordt geïntegreerd, zal de behandeling niet alleen op korte, maar ook op lange termijn effectief zijn.

Hoofdstuk 7 – Conclusie

Ondanks alle opgezette initiatieven en behandelprogramma's blijft het maatschappelijke probleem van overgewicht groeien. In 30 jaar tijd is het aantal jongeren en kinderen dat te zwaar is verdubbeld. Door middel van deskresearch en interviews met professionals in de zorgsector, is de toegevoegde waarde van serious games bij het behandelen van kinderen met overgewicht onderzocht. Het onderzoek werd gestructureerd aan de hand van de volgende hoofdvraag: *In hoeverre kunnen serious games een rol spelen in de behandeling van kinderen en jongeren met overgewicht en wat zijn de motieven om games momenteel wel of niet in Nederland toe te passen in deze behandeling?* Het uitgangspunt van dit onderzoek is het in kaart brengen van de mogelijkheden die serious games bieden bij de behandeling van kinderen met overgewicht. Daarnaast biedt het een overzicht van de mate waarin serious games momenteel al in deze behandelingen worden toegepast, waarbij de focus vooral ligt op de achterliggende motieven voor het wel of niet toepassen van serious games.

Uit het theoretisch kader is gebleken dat serious games inzetbaar zijn in verschillende maatschappelijke sectoren (Van Kranenburg et al., 2006, Staal, 2007). De mogelijkheden die deze games bieden, zijn toe te passen voor verschillende doeleinden. Zo kunnen serious games worden ingezet voor trainingsdoeleinden en ook voor verschillende onderwijsdoeleinden kunnen games effectief worden ingezet. Voor specifieke gezondheidsdoeleinden kunnen serious games ook een uitkomst bieden, bijvoorbeeld binnen een behandeltraject waarbij invloed moet worden uitgeoefend op het gezondheidsgedrag (Kato et al., 2008; Lieberman, 2006). Binnen de gezondheidssector worden deze mogelijkheden echter nog weinig benut (Van Kranenburg et al., 2006), terwijl de effectiviteit van games is aangetoond op verschillende aspecten die van belang zijn om een behandeling te laten slagen.

Het antwoord op de onderzoeksvraag

Uit het onderzoek is gebleken dat serious games kunnen worden ingezet op de pijlers voeding, beweging en uiteindelijk leefstijl. Bij de behandeling van kinderen met overgewicht, is het van belang dat de elementen motivatie, kennis, bewustwording en beweging terugkomen. Vanuit de theorie zijn op al deze fronten de mogelijkheden van serious games effectief gebleken. De zorgprofessionals zelf geven in de interviews aan dat een game die wordt ingezet in de behandeling van kinderen met overgewicht, zicht op al deze vlakken moet richten. Zij zien de potentie van games voor de specifieke aspecten motivatie, kennis en beweging.

Het belangrijkste motief dat, ondanks deze uitkomsten, games momenteel niet worden ingezet in Nederland bij de behandeling van kinderen met overgewicht, is het ontbreken van algemene kennis over het concept serious gaming. De respondenten zijn niet bekend met het deze innovatie en zijn daarom niet in staat om meerdere motieven aan te geven. Algemene

motieven die een rol spelen bij het wel of niet inzetten van innovaties, zijn praktische zaken en financiële kwesties. De leeftijd van de respondenten kan hierbij ook een rol spelen.

Relevantie van de uitkomsten

De resultaten van dit onderzoek zijn maatschappelijk relevant, omdat is gebleken dat serious games als aanvulling kunnen dienen op de huidige behandelmethodes. Zij bieden toegevoegde waarde op de motivatie en passen dicht bij de belevingswereld van kinderen. Ook kan een game worden ingezet om het behandeltraject te verlengen. Wanneer kinderen gemotiveerd zijn om de behandeling vol te houden en interesse blijven tonen in de game, kan overgewicht bij kinderen met behulp van serious games dus worden teruggedrongen.

Wanneer een game zich op alle aspecten richt die van belang zijn bij de behandeling van – overgewicht, motivatie, kennis, bewustwording en beweging – dan kan deze game uiteindelijk op de drie pijlers voeding, beweging en leefstijl worden ingezet. Daarmee kan de game interessant zijn voor alle kinderen, ook kinderen met een gezond gewicht, omdat deze game dan de bevordering van een gezonde leefstijl stimuleert. Uiteindelijk is dit van belang voor ieder kind.

De uitkomsten van dit onderzoek zijn naast maatschappelijk relevant, ook een aanvulling op de wetenschap. Zo zijn niet alleen de mogelijkheden van serious games aangetoond voor een specifieke casus als overgewicht bij kinderen, maar zijn ook de motieven in kaart gebracht die verklaren waarom games momenteel nog niet worden ingezet. Omdat deze motieven vooral betrekking hebben op het eerste stadium van een innovatie, de eerste kennis van deze innovatie, zijn deze resultaten breder te trekken naar een mogelijke verklaring voor het uitblijven van games binnen de gezondheidszorg. Daarmee vult dit onderzoek ook een gat op tussen de uitspraak dat de mogelijkheden van serious games binnen de gezondheidssector te weinig worden benut (Van Kranenburg et al., 2006), terwijl de mogelijkheden van serious games binnen de gezondheidszorg zijn aangetoond.

Mogelijkheden van games binnen de huidige behandelingen

De behandelmethodes voor kinderen met overgewicht zijn allemaal multidisciplinair van aard, waarbij de pijlers voeding, beweging en leefstijl centraal staan (CBO, 2008). Uit de interviews blijkt dat op individueel niveau hier nog behandelingsaspecten aan worden toegevoegd. Voor een effectieve behandeling zijn motivatie, kennis, bewustwording en bewegen dus van belang. Aan de hand van de theorie en interviews is gebleken dat games op deze vlakken van toegevoegde waarde kunnen zijn. Zo dragen games zij bij aan het stimuleren van de motivatie van een kind en kan hiermee niet alleen de duur van de motivatie worden verlengd, maar ook de duur van de behandeling. Actief leren zoals games dat kunnen doen, is daarnaast effectiever dan

passief leren via bijvoorbeeld het lezen van een folder of het bijwonen van een informatiebijeenkomst. Kennis overdragen via games staat daarnaast dicht bij de belevingswereld van kinderen, wat de effectiviteit zal versterken. Games zorgen er, vanwege hun interactieve karakter, ook voor dat deze kennis wordt geïnternaliseerd en op die manier effectief in kan worden gezet om uiteindelijk gedrag te veranderen. Kortom, kinderen zijn met behulp van een game actief bezig met het onderwerp overgewicht en zullen door al deze factoren samen sneller in staat zijn om hun gezondheidsgedrag te veranderen. Daarnaast bieden nieuwe ontwikkelingen op het gebied van games, zoals de Nintendo Wii en Xbox Kinect, uitkomsten om bij te dragen aan het bewegingsaspect. Deze games kunnen worden gebruikt om kinderen fysiek actiever te maken. Ervaring met deze bewegingsgame wordt volgens één van de respondenten tevens positief onderstreept.

Serious games in de praktijk

Vanuit de deskresearch en de interviews is gebleken dat in geen van de onderzochte behandelprogramma's in Nederland (serious) games worden ingezet. Opvallend is dat er vrijwel geen nieuwe mediatechnieken worden ingezet wanneer het gaat om de behandelingsaspecten. Er worden voornamelijk sport- en voedingsbijeenkomsten georganiseerd waarbij er af en toe van een PowerPoint presentatie of een filmpje gebruik wordt gemaakt. Een enkeling heeft een website ontwikkeld of verwijst op één of andere manier naar websites, zoals die van het Voedingencentrum. En een tweetal respondenten gebruiken sporadisch e-mailondersteuning.

Bij alle onderzochte behandelingen vervullen spelelementen echter een grote rol. Gesprekken zijn volgens de professionals te abstract voor kinderen, waardoor zij spelelementen inzetten om kinderen op verschillende manieren met een onderwerp bezig te laten zijn. Dit zorgt voor een interactieve ervaring die dicht bij de belevingswereld van het kind staat en hen motiveert. Vanuit de theorie lijken games een logische vervolgstap in de behandeling, omdat zij effectief zijn gebleken op de verschillende behandelingsaspecten. Voor de respondenten lijken digitale games lijken echter nog een brug te ver.

Motieven voor het uitblijven van serious games

Vanuit de theorie kunnen we concluderen dat er naar verschillende aspecten moet worden gekeken om te verklaren of innovaties wel of niet worden geadopteerd (Rogers, 1995). Zo vindt er voorafgaand aan de implementatiefase een mentaal proces plaats waarbij verschillende stadia worden doorlopen (Rogers, 2002). Eerder onderzoek toonde aan dat kennis een belangrijke factor is voor de beperkte ontwikkeling van serious games in onder andere de zorgsector (Van Kranenburg et al., 2006). Uit de interviews is gebleken dat het gebrek aan kennis ook bij de zorgprofessionals een verklarende factor is voor het uitblijven van serious games binnen de

behandeling van kinderen met overgewicht. Wanneer kennis ontbreekt zijn de respondenten niet in staat om verder te denken over dit fenomeen en over bijvoorbeeld toepassingsmogelijkheden.

Naast het ontbreken van kennis en mogelijk de leeftijd van en respondent, spelen ook de externe factoren een rol. In de interviews is het belang van deze factoren benadrukt. Zo worden de financiële en praktische kant ook als belangrijke motieven genoemd die bepalen waarom games momenteel niet worden ingezet. De grootte van een organisatie speelt daarbij ook een rol. Grotere organisaties staan terughoudender tegenover veranderingen, met uitzondering van universitaire ziekenhuizen.

Zowel vanuit de theorie (Prensky, 2001), als de ideeën die de respondenten tijdens de interviews deelden, blijkt dat de leeftijd van een behandelaar ook van invloed is op de keuze om innovaties wel of niet te adopteren. De digitale kloof is hiervoor de verklarende factor.

De potentie van serious games

Om te achterhalen of er knelpunten te vinden zijn in de kenmerken van serious games, is er tijdens de interviews een kort kader geschetst over serious games. Op die manier konden respondenten een houding aannemen ten opzichte van games en kon die houding worden geanalyseerd aan de hand van de kenmerken die Rogers (1995, 2002) in zijn model benoemt. Hieruit is gebleken dat vrijwel alle respondenten positief zijn over de vijf factoren uit het model van Rogers, die mede bepalen in welke mate iemand innovaties adopteert. De vijf karakteristieken van een innovatie lijken voor de zorgprofessionals dus geen belemmering te vormen voor de adoptie van een serious game.

Zo zien zij een *voordeel* van games ten opzichte van hun huidige methodes, maar worden games niet als vervanging gezien. Zij zouden slechts een deel van de behandeling kunnen vervangen of aanvullen. Vooral om beweging thuis te stimuleren, om kinderen te motiveren tijdens het behandelingstraject en om kennis over te dragen zou een game goed kunnen worden ingezet.

Ook sluit een serious game aan op de *behoeften* die de professionals ervaren. Zo zien zij het grootste knelpunt in het follow-up traject waar games een grote rol in kunnen spelen. Zij bieden een interactieve ervaring en staan dicht bij de belevingswereld van kinderen en hun behoeften.

Ondanks het uitblijven van de inzet van games, zien de professionals het niet als *complex* hulpmiddel. Er hoeft geen begrip of nieuwe vaardigheden worden aangeleerd wanneer games worden ingezet. De leeftijd van de behandelaren speelt hierbij wel een rol, want de jongere leeftijdsgeneratie is opgegroeid binnen de digitale samenleving en zullen sneller bekend raken met het fenomeen serious gaming

Binnen de gezondheidssector worden vaker pilots gehouden, waardoor de respondenten open staan voor het *experimenteren* met een eventuele game. Een verklaring hiervoor is dat zij er van uit gaan dat het in ieder geval niets slechts zal opleveren en er vaker pilots worden gestart.

Een voorwaarde om een game uiteindelijk in te zetten, is de mate waarin *resultaten* door middel van wetenschappelijk onderzoek zichtbaar zijn. Games zijn tevens in staat om resultaten bij te houden, die van toegevoegde waarde kunnen zijn voor een behandelprogramma. Een interessante bevinding is dat daadwerkelijke effectiviteit niet perse zichtbaar moet zijn in de game. De verwachting is namelijk dat als kinderen het leuk vinden, zij er mee bezig zullen zijn en dit uiteindelijk zichtbaar is op de weegschaal.

Mogelijkheden vervolgonderzoek

Omdat dit onderzoek niet heeft geselecteerd op specifieke leeftijdsgroepen, maar de digitale kloof wel een belangrijke rol lijkt te hebben binnen het beslissingstraject om innovaties te adopteren, is het interessant om te achterhalen of leeftijd daadwerkelijk een rol speelt in deze keuze.

Ook zou de nadruk kunnen liggen op behandelmethodes die zich al verder hebben ontwikkeld op het gebied van ICT, zodat kan worden achterhaald wat de motieven zijn voor deze early adopters om games momenteel nog niet in te zetten. Voor hun zal kennis namelijk een kleinere rol spelen, waardoor de nadruk meer komt te liggen op de rol die games volgens hun spelen.

Daarnaast is het interessant om opnieuw onderzoek te doen naar de motieven om serious games wel of niet in te zetten, wanneer kennis over het fenomeen serious gaming is verspreid binnen de zorgsector. Op die manier kan er een vergelijking worden gemaakt tussen professionals die serious games wel toepassen en behandelaren die dit niet doen. Hiermee wordt een duidelijker beeld te verkregen van de motieven die een rol spelen bij het besluit om games wel of niet te implementeren wanneer kennis geen grote factor meer is.

Voordat een game goed in de markt kan worden gezet, moet er eerst meer onderzoek komen naar de verschillende kenmerken van de zorgprofessionals die de innovatie moeten gaan adopteren. Bij de adoptie van een game, en uiteindelijk de implementatie ervan, is het namelijk van belang gebleken dat de verschillende adoptertypen een grote rol spelen. De groepen die binnen het sociale systeem zijn gevormd, spelen een grote rol in de keuze voor adoptie of afwijzing.

Aanbevelingen

Met dit onderzoek is de stem van het Voedingscentrum niet gehoord, terwijl zij wel de eerste stappen hebben gezet om spelletjes toe te voegen in het bijdragen van kennis over gezonde voeding en leefstijl. Zij zijn een belangrijke partij in het verspreiden van kennis over serious games en de inzet hiervan. Over het algemeen zijn de respondenten positief over de inzet van games in de behandeling van kinderen met overgewicht en zien zij het Voedingscentrum als betrouwbare informatiebron. Alle respondenten geven aan kennis te hebben van de spelletjes op hun website en verwijzen veelvuldig naar hun verstrekte informatie. De negatieve houding ten opzichte van deze spelletjes is echter opvallend, waardoor het van belang is om de ideeën van het Voedingscentrum te achterhalen die gaan over de inzet van deze games. Ook kan er worden gekeken of er wellicht een rol voor het Voedingscentrum is weggelegd om games te ontwikkelen en de kennis over dit fenomeen te verspreiden.

Om een serious games goed in de markt te zetten is het van belang dat de kosten voor het inzetten van deze games, zo laag mogelijk worden gehouden. Uit de interviews is namelijk gebleken dat zorgprofessionals open staan voor veranderingen, maar dat licenties en andere kosten als grootste knelpunt worden ervaren bij het doorvoeren van veranderingen. Daarnaast zouden behandelaren van kinderen met overgewicht positief staan tegenover een game dat zich richt op het natraject, omdat het gebrek aan controle op dit traject als grootste knelpunt wordt ervaren. Het aanbieden van de mogelijkheid om te experimenteren met een eventuele game, zou de positieve houding van de zorgprofessionals vergroten.

Met de resultaten en aanbevelingen van dit onderzoek, zijn er hopelijk nieuwe inzichten gekweekt om de mogelijkheden van de hedendaagse digitale samenleving beter te benutten in de gezondheidssector.

Referenties

- AAP (2001). American Academy of Pediatrics, Committee on Public Education. Children, adolescents, and television. *Pediatrics*, 107, 423– 426. doi: 10.1542/peds.107.2.423
- ANP (2010, 2 november). Overgewicht kost 3 miljard per jaar. *De Volkskrant*. Geraadpleegd op <http://www.volkskrant.nl>
- ANWB (2011, 21 november). Rijsimulator helpt jongeren anticiperen. Geraadpleegd op <http://www.anwb.nl>
- Baarda, D. B., De Goede, M. P. M. & Van der Meer-Middelburg, A. G. E. (2007). *Basisboek open interviewen. Handleiding voor het voorbereiden en afnemen van interviews*. Houten/Groningen: Wolter-Noordhoff.
- Babbie, E. R. (2007). *The practice of social research*. Belmont: Thomson Higher Education.
- Berwick, D. M. (2003). Disseminating innovations in health care. *JAMA*, 298 (15), 1969-1975. doi: 10.1001/jama.298.15.1969
- Boeije, H. R. (2005). *Analyseren in kwalitatief onderzoek: denken en doen*. Den Haag: Boom Onderwijs.
- Campbell, C. (2012, 19 december). New game has players fighting AIDS instead of aliens. Geraadpleegd op <http://www.gamasutra.com>
- CBO (2008). *Richtlijn. Diagnostiek en behandeling van obesitas bij volwassenen en kinderen*. Utrecht: Kwaliteitsinstituut voor de Gezondheidszorg CBO.
- Centraal Bureau voor de Statistiek (2012). *Steeds meer overgewicht* (CBS, 3 juli 2012). Geraadpleegd op <http://www.cbs.nl>
- Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games: a change in the use of game characteristics. *Games and culture*, 5 (2), 177-198. doi: 10.1177/1555412009354727
- Cheng, J. M. S., Kao, L. L. Y. & Ying-Chao Lin, J. (2004). An investigation of the diffusion of online games in Taiwan: an application of Roger's diffusion of innovation theory. *Journal of American Academy of Business, Cambridge*, 5, 439-445.
- Davis, F. D. (1993). *User acceptance of information technology: system characteristics, user perceptions and behavioral impacts*. Ann Arbor: University of Michigan.
- Deibel, K. N. (2011). *Understanding and supporting the adoption of assistive technologies by adults with reading disabilities*. Washington: University of Washington.
- De Lisi, R., & Wolford, J. L. (2002). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *Journal of Genetic Psychology*, 163 (3), 272-282.
- De Pauw, E., Pleysier, S., Van Looy, J., Bourgonjon, J., Rutten, K., Vanhooven, S. & Soetaert, R. (2008). *Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren een gamen, een overzichtstudie*. Brussel: viWTA, Vlaams Parlement.

- De Vries, H. A. (2013). *Kindermarketing: Onverantwoord en ongereguleerd* (februari 2013). Geraadpleegd op <https://www.foodwatch.nl>
- De Vries, S. I., Bakker, I., Van Overbeek, K., Boer, N. D. & Hopman-Rock, M. (2005). *Kinderen in prioriteitwijken: lichamelijke (in)activiteit en overgewicht*. Leiden: TNO Kwaliteit van Leven.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). The basic learning approach behind serious games. Geraadpleegd op http://media.seriousgames.dk/downloads/the_basic_learning_approach.pdf
- Erasmus MC (2009, 17 juli). Landelijke werkgroep Dikke Vrienden Club van start. Geraadpleegd op <http://www.erasmusmc.nl/>
- Erasmus MC (2010, 13 december). Smsje's verbeteren behandeling van te dikke kinderen. Geraadpleegd op <http://www.erasmusmc.nl/>
- Evers, J. (2007). *Kwalitatief interviewen, kunst en kunde*. Den Haag: Lemma.
- Feen, W. & Jacobs, F. (2005). *Leren van jongeren. Een literatuuronderzoek naar nieuwe geletterdheid*. Utrecht: Stichting SURF.
- Fishbein, M. & Azjen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior: an introduction to theory and research*. Filippijnen: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Franssen, V., Mechelen, L. & Daems, A. (2011). De nieuwe gebruiker. *Meta: Tijdschrift voor Bibliotheek en Archief*, 6, 19-23. Geraadpleegd op <http://www.vvbad.be/meta>
- iPhoneclub (z.j.). Nike+ op de iPhone gebruiken. Geraadpleegd op <http://www.iphoneclub.nl>
- Gander, S. (2002). Does learning occur through gaming. *Electronic Journal of Instructional Science and Technology*, 3(2). Geraadpleegd op <http://www.ascilite.org.au/ajet/e-jist/>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/MacMillan
- Gee, J. P. (2005). *Why video games are good for your soul: pleasure and learning*. Altona, Victoria: Common Ground.
- Gemeente Amsterdam (2013). Amsterdam Aanpak Gezond Gewicht: Beleids- en uitvoeringsprogramma (mei, 2013). Geraadpleegd via <http://www.amsterdam.nl/aanpakgezondgewicht>
- Gezondheidsraad (2003). *Overgewicht en obesitas*. Den Haag: Gezondheidsraad. Geraadpleegd op <http://gezondheidsraad.nl/>
- Hall, S., Hobson, D., Lowe, A. & Willis, P. (1980). *Culture, media, language*. Londen: Unwin Hyman.
- JOGG (z.j.). 5 succesfactoren voor de lokale JOGG-Aanpak. Jongeren Op Gezond Gewicht. Geraadpleegd op <http://www.jongerenopgezondgewicht.nl/aanpak>

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kato, P. M., Cole, S. W., Bradlyn, A. S. & Pollock, B. H. (2008). A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: a randomized trial. *Pediatrics*, 122 (2), 305-317. doi: 10.1542/peds.2007-3134
- Kennisnet (2010). *Wat weten we over effecten van games. Een beknopt overzicht van wetenschappelijk onderzoek, (4)*. Kennisnet Onderzoekreeks. Zoetermeer: Stichting Kennisnet.
- Klink, A., Rouvoet, A., & Bussemaker, M. (2009). *Nota overgewicht. Uit balans: de last van overgewicht*. Den Haag: Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport.
- Ko, S. (2002). An empirical analysis of children's thinking and learning in computer game context. *Educational Psychology*, 22, 219-233.
- Lanningham-Foster, L., Jensen, T. B., Foster, R. C., Redmond, A. B., Walker, B. A., Heinz, D. & Levine, J. A. (2006). Energy expenditure of sedentary screen time compared with active screen time for children. *Pediatrics*, 118 (6), 1831-1835. doi: 10.1542/peds.2006-1087
- Leemkuil, H. & De Jong, T. (2004) Games en gaming. *ICT in het Onderwijs: The next generation. III*, 41-63.
- Lichtman, S. W., Pisarska, K., Berman, E. R., Pestone, M., Dowling, H., Offenbacher, E., Weisel, H., Heshka, S., Matthews, D. E., & Heymsfield, S.B., (1992) Discrepancy between self-reported and actual caloric intake and exercise in obese subjects *The new England Journal of Medicine*, 327, 1893-1898.
- Lieberman, D. A. (2006). *What can we learn from playing interactive games? Playing video games: motives, responses, and consequences*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Lowood, H. (2009). Videogames in computer space: The complex history of pong. *Annals of the History of Computing, IEEE*, 31(3), 5-19.
- Maso, I. & Smaling, A. (1998). *Kwalitatief onderzoek: praktijk en theorie*. Amsterdam: Boom.
- Mayer, R. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Meijs, C. (2008). *Verbal learning in school-aged children and the influence of child-related factors, test related factors, and natural context* (PhD thesis). Universiteit Maastricht, Maastricht.
- Meijnckens, L. & Vons, W. (2012, 26 januari). E-health pioniers: "De knop moet vooral bij zorgverleners om" [Web log bericht]. Geraadpleegd op <http://www.frankwatching.com/archive/2012/01/26/e-health-pioniers-de-knop-moet-vooral-bij-zorgverleners-om/>

- Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport [VWS]. (2011). *Landelijke nota gezondheidsbeleid, Gezondheid dichtbij* (september 2011) Geraadpleegd op <http://www.rijksoverheid.nl/documenten-en-publicaties/notas/2011/05/25/landelijke-nota-gezondheidsbeleid.html>
- Mulkens, S., Fleuren, D., Nederkoorn, C. & Meijers, J. (2007). *RealFit. Een multidisciplinaire groepsbehandeling voor jongeren met overgewicht. Gedragstherapie*, 40, 27-48.
- Neill, T. (2009). Serious games: learning for the i-generation. *Development and Learning in Organizations*, 23 (4), 12-15.
- Oblinger, D. G. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, (8). Geraadpleegd op <http://www.jime-open.ac.uk/>
- Oblinger, D. G. & Oblinger, J. L. (2005). *Educating the Net Generation*. Boulder: Educause.
- Oyen, A., & Bebkö, J. M. (1996). The effects of computer games and lesson contexts on children's mnemonic strategies. *Journal of Experimental Child Psychology*, 62(2), 173-189.
- Peng, W., (2006). Using a computer game to promote a healthy life style to college students: knowledge gain and attitudinal change. University of Southern California: ProQuest.
- Peng, W., (November 2007). Is computer game an effective channel for health promotion? Design and evaluation of the RightWay Café game to promote a healthy diet for young adults. Paper gepresenteerd op de jaarlijkse meeting van de NCA 93rd Annual Convention, TBA, Chicago. Geraadpleegd op http://citation.allacademic.com/meta/p193465_index.html
- Peng, Lee & Heeter, (2010). The effects of a serious game on role-taking and willingness to help. *Journal of Communication*, 60, 723-742.
- Pijpers, A. G. M., Van Montfort, K. & Heemstra, F. J. (2002). Acceptatie van ICT. Theorie en een veldonderzoek onder topmanagers. *Bedrijfskunde*, 74(4), 77-84.
- Pillay, H. (2002). An investigation of cognitive processes engaged in by recreational computer game players: implications for skills of the future. *Journal of Research on Technology in Education*, 34(3), 336-350.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Qualls, K. K., Arnold, S. H., McEwen, I. R. & Jeffries, L. M. (2013). Exercise using the Wiff Fit Plus with a child with primary Raynaud's disease and obesity: a case report. *Physical & Occupational Therapy in Pediatrics*. doi: 10.3109/01942638.2012.747583
- Rideout, V. J., Foehr, U. G. & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8- to 18-year-olds*. Menlo Park, CA: Henry Kaiser Family Foundation.
- RIVM (2013, 23 mei). Interventieoverzicht overgewicht. Bilthoven: RIVM. Geraadpleegd op <http://www.loketgezondleven.nl/>

- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations*. New York: The Free Press.
- Rogers, E. M. (2002). Diffusion of preventive innovations. *Addictive Behaviors*, 27, 989-993.
Geraadpleegd op <http://www.sciencedirect.com/>
- Rogers, E. M. (2003). *The diffusion of innovations*. New York: The Free Press.
- Saunders, M., Lewis, P. & Thornhill, A. (2006). *Methoden en technieken van onderzoek*. Amsterdam: Pearson Education Benelux.
- Simons, M., De Vet, E., Hoornstra, S., Brug, J., Seidell, J. & Chinapaw, M. (2012). Adolescents' views on active and non-active videogames: a focus group study. *Games for Health Journal*, 1(3), 211-128. doi:10.1098/g4h.2011.0032.
- Squire, K., Barnett, M., Grant, J. M., & Higginbotham, T. (2004). *Electromagnetism Supercharged!* Paper presented at the International Conference of the Learning Sciences 2004, Los Angeles.
- Staal, M. (2007, 8 maart). Serious gaming kans voor Nederland? Geraadpleegd op <http://www.marketingfacts.nl>
- Stichting Mijn Kind Online (2012). Mijn puber mobiel. Geraadpleegd op <http://issuu.com/de-ruimte-ontwerpers/docs/mijn-puber-mobiel-def>
- Swain, C. (2007). *Designing games to effect social change*. Los Angeles CA: USC School of Cinematic Arts.
- Swanborn, P. G. (2008). *Case-study's: wat, wanneer en hoe?* Den Haag: Boom uitgevers.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: the rise of the net-generation*. New York: McGraw-Hill.
- Te Velde, R., Brennenraedts, R., Kaashoek, B. & Segers, J. (2007). *Serious games. Cross-sectorale technologie- en marktverkenning*. Utrecht: Dialogic, innovatie en interactie. in opdracht van Economische Zaken – Directoraat Generaal Energie en Telecom
- Van Deursen, A. & Van der Geest, T. (2006). *Acceptatie van het B-dossier*. Enschede: Telematica Instituut.
- Van Kranenburg, K., Slot, M., Staal, M., Leurdijk, A. & Burgmeijer, J. (2006). *Serious gaming. Onderzoek naar knelpunten en mogelijkheden van serious gaming*. Delft: TNO Informatie- en Communicatietechnologie. Geraadpleegd op <http://www.nederlandbreedbandland.nl>
- Van Thiel, S. (2007). *Bestuurskundig onderzoek: een methodologische inleiding*. Bussum: Coutinho.
- Visscher, T. L. S., Van Bakel, A.M. & Zantinge, E. M. (2012, 23 november). *Overgewicht: Hoe wordt het gemeten?* Bilthoven: RIVM. Geraadpleegd op <http://www.nationaalkompas.nl/>
- Visscher, T. L. S., Van Bakel, A.M. & Zantinge, E. M. (2012, 23 november). *Wat zijn de mogelijke gezondheidsgevolgen van overgewicht?* Bilthoven: RIVM. Geraadpleegd op

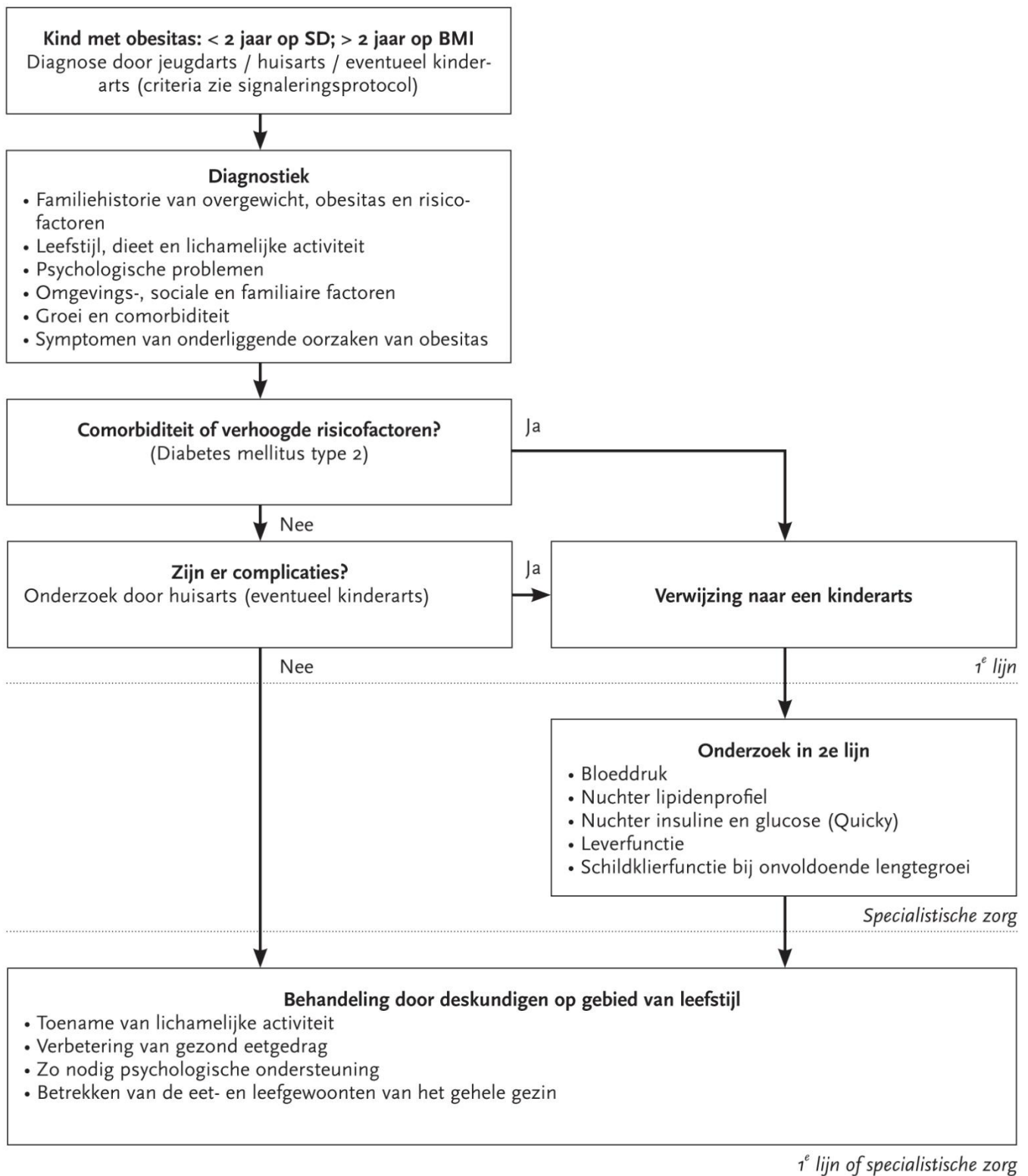
- <http://www.nationaalkompas.nl/>
- Voedingscentrum (z.j.). Games. Geraadpleegd op <http://www.voedingscentrum.nl/nl/ik-ga-naar-school/games.aspx>
- Waardenburg, M., Schuiten, S. M. (2007). Hoe gebruik ik nieuwe media bij communicatie. Volume 44 van Communicatie memo. Kluwer.
- Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe, W. (2009). *How are digital games used in schools? Complete results of the study (Final report.)*. Brussel: European Schoolnet, EUN Partnership AISBL.
- WHO (2000). Global recommendations on physical activity for health. Geneva: World Health Organization.
- Winn, B. M. (2008). The design, play, and experience framework. Handbook of research on effective electronic gaming in education. Philadelphia: IGI Global Publication.
- Yoo, S. (2012). Patiënt kan zelf aan de bak in de gezondheidszorg. *Forum*, (5), 28-32. Geraadpleegd op http://www.vno-ncw.nl/SiteCollectionDocuments/Forumartikelen/Forum_0512_gezondheid_17056.pdf
- Zorgpremie gaat lijden onder obesitas (2007, 20 juni). Geraadpleegd op <http://www.fx.nl>

Bijlagen

Bijlage A - Topiclijst

Topics en subtopics	
1. Behandelingsaspecten	
1.1 Verschillende/belangrijke aspecten die aan bod komen bij de behandeling van kinderen met overgewicht	<ul style="list-style-type: none"> - Voeding - Beweging - Leefstijl - Focus op alles tegelijk of stap voor stap
1.2 Inventarisatie inzet van verschillende hulpmiddelen bij de behandeling	<ul style="list-style-type: none"> - Motivatie - Kennis - Bewustwording - Beweging
1.3 Huidige knelpunten binnen de behandeling	
2. Inzet ICT-oplossingen bij de behandeling	
2.1 Inventarisatie inzet ICT-oplossingen bij de behandeling	<ul style="list-style-type: none"> - Bij <u>onduidelijkheid voorbeelden noemen (e-health oplossingen, social media, websites, digitaal dagboek)</u> - Knelpunten
2.2 Inzet van games in de behandeling	
2.3 Intentie om games of andere ICT-oplossingen te gaan gebruiken binnen de behandelprogramma's	<ul style="list-style-type: none"> - Mate van op de hoogte blijven van ontwikkelingen en innovaties
3. Kennis van het concept serious games	
3.1 Bekendheid van het concept serious gaming	<ul style="list-style-type: none"> - Voorbeelden uit de gezondheidssector
3.2 Verwachtingen bij het concept serious (health) games	<ul style="list-style-type: none"> - Imago/houding
<u>Bij onbekendheid uitleggen dat serious games voor kinderen met overgewicht qua vormgeving hetzelfde kunnen zijn als entertainmentgames, alleen dienen zij een andere doel. Een voorbeeld van een serious game is <i>Re-mission</i>, ontwikkeld voor kinderen met kanker. De maker wilde deze kinderen een gevoel van macht en controle over hun ziekte geven. Het medische doel is onder andere om met behulp van een interactief spel te benadrukken dat kinderen hun voorgeschreven medicatie innemen en eventuele symptomen en bijwerkingen direct melden.</u>	
4. Motivatie wel/niet inzetten van games bij de behandeling	
4.1 Belangrijkste motieven om serious games momenteel wel/niet in te zetten bij de behandeling	<ul style="list-style-type: none"> - Ook externe factoren
4.2 Voor- en nadelen om serious games wel/niet in te zetten bij de behandeling	<ul style="list-style-type: none"> -Voordeel (beter dan huidige middelen/methode) -Aansluiting bij behoeften -Complexiteit/gemak(begrijpen/leren/gebruiken) -Mate van kunnen experimenteren -Mate van zichtbaarheid resultaten -Open categorie
4.3 Voor- en nadelen van een dergelijke verandering als het toepassen van een serious health game	<ul style="list-style-type: none"> - Houding tov veranderingen - Bijhouden van nieuwe ontwikkelingen? - Ideeën over de gevolgen van eventueel gebruik
5. Eventueel gebruik van serious games	
5.1 Nut van serious games voor kinderen met overgewicht	
5.2 Voorwaarden voor de game	

Bijlage B – Stroomdiagram van het Kwaliteitsinstituut voor de Gezondheidszorg CBO



Bijlage C – Inventarisatie deskresearch

Groningen

-Leefstijl Winschoten (t/m 18 jaar)
Winschoten
-KOala Club (t/m 18 jaar)
Refaja ziekenhuis,
Stadskanaal

Friesland

-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)
Medisch Centrum
Leeuwarden

Overijssel

-Club2Move (10 t/m 18 jaar)
Zwolle

Gelderland

-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)
Ziekenhuis Gelderse Vallei
Ziekenhuis en Gelderse Roos,
Ede
-Peuterspel (2 t/m 4 jaar)
Arnhem
-B-fit (2 t/m 18 jaar)
Arnhem

Utrecht

-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)
Diakonessenhuis, Zeist
-Fit Cool-poli (t/m 18 jaar)
St Antonius Ziekenhuis,
Utrecht
-Fffunnfitt (vanaf 8 jaar)
Nieuwegen en Houten
-Powerkids (4 t/m 12 jaar)
Utrecht

Noord-Holland

-Vet Cool (2 t/m 5 jaar)
Beverwijk
-Jump-in (4 t/m 12 jaar)
Amsterdam
-Kids in Balance (8 t/m 12 jaar)
Amsterdam
-VettePret (0 t/m 18 jaar)
Amsterdam
-FitFood For Kids (6 t/m 12 jaar)
Amsterdam

Zuid-Holland

-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)

Erasmus MC, Rotterdam
-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)
Maasstad Ziekenhuis,
Rotterdam
-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)
Sint Franciscus Gasthuis,
Rotterdam
-Door dik en dun (7 t/m 12 jaar)
Regio Den Haag
-De Fitte vriendenclub (8 t/m 12 jaar)
Den Haag en Leidschendam
-PeuterFunfit (2,5 t/m 5 jaar)
Den Haag
-Vet Cool (12 t/m 18 jaar)
Voorschoten en Wassenaar
-Vet Strak (8 t/m 12 jaar)
Voorschoten en Wassenaar
-VETisnietVET (12 t/m 14 jaar)
Rotterdam
-Haagse maatjes (10 t/m 16 jaar)
Juliana Kinderziekenhuis Den Haag
-HAYkiddies (t/m 8 jaar)
Berkel en Rodenrijs
-HAYkids (8 t/m 12 jaar)
Berkel en Rodenrijs
-Kids4Fit (8 t/m 12 jaar)
Rotterdam
-Doe ff Gezond (0 t/m 23 jaar)
Dordrecht
-Maathouden (9 t/m 12 jaar)
Leiden, Leiderdorp, Alphen aan den Rijn en Katwijk
-Fastgood (0 t/m 18 jaar)
Rotterdam
-ClubXtra NRG (4 t/m 12 jaar)
Ridderkerk, Zwijndrecht
-Enjoy (8 t/m 12 jaar)
Bergschenhoek, Bleiswijk, Den Haag, Rotterdam en Zevenhuizen
-Fit for Teens (12 t/m 18 jaar)
Bergschenhoek, Bleiswijk, Den Haag, Rotterdam en Zevenhuizen
-Obesitascarrousel (6 t/m 16 jaar)
Albert Schweizer Ziekenhuis, Dordrecht

-Kidz in Balanz (8 t/m 18 jaar)
Dordrecht
-Lekker Fit (4 t/m 12 jaar)
Rotterdam
-WEET en BEWEEG (6 t/m 18 jaar)
Leiden

Zeeland

-sCOOLsport (4 t/m 12 jaar)
Middelburg en door heel Zeeland

Noord-Babant

-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)
Elkerliek Ziekenhuis en GGZ, Helmond
-Powerkids (12 t/m 16 jaar)
Den Bosch

Limburg

-Dikke Vrienden Club (8 t/m 12 jaar)
Atrium Medisch Centrum, Heerlen
-Shape (12 t/m 17 jaar)
Venlo
-RealFit (13 tot 18 jaar)
Zuid-Limburg
-SlimKids (9 t/m 12 jaar)
Zuid-Limburg
-Krachtvoer (12 t/m 14 jaar)
Maastricht

Bijlage D - Transcript #1

I Bedankt voor uw tijd in ieder geval. Ik houd me dus bezig met een beetje in kaart beetje oriënterend onderzoek om in kaart te brengen van ja, wat de mogelijkheden zijn.

R Ja.

I Want ja, er wordt wel veel over gezegd, maar niet echt concreet wetenschappelijk onderzoek naar, ja, hoe of wat. Dus ja ik ben een beetje aan het oriënteren (.) op eh door middel van interviews inderdaad.

R Vertel me eens wat is serious games eh (.) Hoe ziet dat er uit?

I Eh nou ja het doel in principe zouden entertainmentgames eh (.) qua vormgeving et cetera zouden zij echt wel eh (..) hetzelfde kunnen zijn als de serious game.

R Hmm hmm.

I Alleen zijn het gewoon puur andere uitgangspunten. Waarbij dus echt die eh leeraspecten bijvoorbeeld erin stopt. Maar ja, dat kunnen dus heel veel verschillende dingen zijn.

R Ja ja ja.

I Games hebben daarin gewoon veel meer mogelijkheden.

R Ja ja ja.

I En (.) ja, eh games kunnen bijvoorbeeld ook bijdragen aan motivatie. Toch wel dat eh ja, meer digitale wereld en dan specifiek voor kinderen. Dus ja daar ben ik nog heel erg naar het kijken wat dan de goede kanten zouden kunnen zijn. Wat dan zou kunnen bij een eh

R Ja ja ja.

I Maar had u zelf van het fenomeen al wel iets gehoord of wat?

R Nou, ja vaag. Vandaar dat ik denk nou ik ben wel benieuwd wat het precies inhoudt. Dus ik heb wel meer gehoord dat via games je je kinderen kan bereiken. Als het gaat om educatieve eh doelstellingen.

I Ja.

R Ehm ik heb daar zelf niet nog niet zo'n beeld bij hoe dat dan er uit ziet en en in welke setting dan en en welke leeftijd dan. Maar goed, dat hoor ik dan wel van jou. Maar op zich denk ik van nou, op zich een aardig fenomeen. Hé, het is een nieuwe techniek en mogelijk kan je daarmee kinderen boeien en betrokken houden bij een onderwerp. Want dat is toch lastig.

I Ja.

R Dus misschien speelt het inderdaad in het krijgt zal ik maar zeggen, dat ze echt hier mee wel aan de slag willen gaan. En met de andere opdrachten waarschijnlijk dan wat meer naast zich neer zullen gaan doen eh leggen.

I Ja. Want eh hoe, op wat voor manier motiveren jullie dan nu kinderen?

R Nou ja we spreken kinderen nu natuurlijk fysiek hè, dus we hebben dan eh gewoon eh ja persoonlijk contact met hun. En we horen aan hoe ze omgaan met een aantal zaken en vervolgens bespreken we dat in eh ter plekke en dan vaak in een groep dus. En soms krijgen ze iets van opdrachten mee.

I Oké.

R Ja, en dan mag je hopen dat het dus beklijft. En eh dat de gesprekken die je met die kinderen hebt in de groep dat dat voldoende effect eh resulteert.

I Dus jullie gebruiken vooral eh gesprekken zelf om

R Gesprekken ja

I Oké.

R Ja.

I En verder geen andere hulpmiddelen van

R Nou ja dus tijdens het gesprek worden wel allerlei eh materiaal uitgereikt waar ze op dat moment wel al eh wat mee kunnen doen. En ehm (.) ja dat is wat spelmateriaal, allemaal een beetje afhankelijk van de kinderen die je voor je hebt.

I Ja.

R En daar gaan ze ter plekke mee aan de slag en soms eh kunnen ze het mee naar huis nemen om thuis in te vullen of wat dan ook. (.) Ehm maar met name kinderen doen we toch ter plekke. Dus op het moment dat als je ze zelf spreekt dan moeten ze een opdracht gaan eh met elkaar gaan invullen.

I Maar dat zijn dan inderdaad wel, op basis van, want u zegt spel (.) ehh

R Ja

I Ja, hoe moet ik dat zien?

R (..) ehm

I Bijvoorbeeld?

R Wat was er nou laatst. Ja dan mochten ze eh iets tekenen en eh kleuren gebruiken aan de hand van de kleuren konden ze dan uiting geven aan hoe ze zich voelen bij bepaalde situaties. #00:03:43-8#

I Oké. #00:03:44-6#

R En eh (.) en (.) ja en dat is verschilt dan per persoon welke kleur ze gebruikten. En aan de hand werd dan gesproken van, joh je hebt die kleur gebruikt, wat betekent die kleur voor jou? En eh eh en nou ja in wat voor situatie is dat. Heb je die situatie meer en zo kom je dan verder. #00:04:01-2#

I Ja #00:04:01-7#

R Maar het spel zit er in dat ze iets moeten maken, iets moeten tekenen en dan of hoe het dan kleuren moeten gebruiken. Of met andere materialen iets moeten uitdrukken wat ze bezig houdt en wat hun gevoelens zijn. #00:04:12-8#

I Omdat dat dan (.) meer teweeg zou brengen dan alleen een gesprek, of?

R Ja. Ja een gesprek zeker voor kinderen is te abstract. (.) Ehm en als je ze zo'n opdracht geeft, eh maak iets met elkaar, knutsel eens iets met elkaar of teken wat, dan wordt het wat concreter. En bovendien zijn ze daar ook wel vrij eerlijk in.

I Oké.

R Dus wat ze tekenen en hoe ze tekenen, elke kleur die ze gebruiken, hoe de vlakverdeling is. Ehm, dat geeft ons wel aardige informatie. Vervolgens geeft dat ook een aanleiding voor voor een gesprek.

I Oké.

R Want als ze dat getekend hebben, wat ze dan getekend hebben.

I Oké. dus het is inderdaad voornamelijk dat jullie ter plekke met die kinderen in groepen of individueel eh spreken en soms krijgen ze een opdrachtje mee naar huis.

R Ja. Ja, maar het is met name ter plekke omdat je dan nog zicht heb hè en omdat je ze ook aan het werk kunt zetten. En op het moment dat als je ze dan dat meegeeft, dan, zeker bij kinderen, dan heb je de kans dat het niet niet eh gedaan wordt. (.) En ja dan werkt het dus niet.

I Nee.

R En vandaar ik dacht, nou misschien dat zo een serious game misschien juist wel ja ja dat gat daar kan vullen, zodat ze toch ergens mee bezig zijn.

I Ja klopt.

R Want dat werkt dus niet met normale opdrachten.

I Nee. Maar u denkt wel dat dat wel een wat voordelen ja, hoe ziet u dat zelf dan voor u? Omdat u zegt

R Ja kijk toen mijn kinderen klein waren had ik ook wat educatieve programma's en wat hun dus eigenlijk aansprak was dat ze gewoon dingen voor elkaar konden krijgen, met dat programma. Dat vonden ze leuk. Ze konden weer een stapje verder of ze konden iets verder afmaken, dat vonden ze leuk. Daar zit een soort, ja er zit wel een soort spelelement in (.). Tegelijkertijd leren ze ook wel wat logisch na te denken, stappen te zetten, zich te concentreren erop. En ehm en en nou tegelijkertijd krijgen ze ook wat informatie, wat spelenderwijs. Zonder dat ze dat echt door hebben.

I Ja, die interactie.

R Ja die interactie is dan leuk. (.) Dus daar zie ik wel wat in. (.) Zo lang het voor de kinderen leuk is om te doen, en er zit een spelelement in.

I Ja.

R Ja, en kinderen zijn heel wispelturig dus voor het ene moment is dit heel erg leuk en voor het andere moment is het weer helemaal niets. Dan is het gewoon suf als je je daar mee bezig houdt. Dus dat is wel het lastige daarvan. (.) Eh want kinderen beïnvloeden elkaar dus ook. Dus als een groep kinderen het leuk vinden, dan zullen ze er zeker mee aan de slag gaan. Maar als het dus (.) eh wordt afgekraakt binnen de groep, dan gebeurt er dus niks. (..) Ehm en digitaal kun je dingen eerder delen met elkaar, het is ook stoer om iets digitaal te gaan doen wanneer je iets moet gaan tekenen.

I Ja.

R Dus eh dus daar zitten wat voordelen aan. Maar de kwaliteit van het programma, dus het goed aanslaan bij die jongeren is gewoon heel erg belangrijk. Daar staat of valt het bij.

I Klopt. (..) En ehm (.) Denkt u dat eh om in die voor en nadelen zegmaar in van die eventuele game te denken, u zegt dus eigenlijk wel dat u mogelijk ziet dat het eventueel beter zou kunnen zijn of zou kunnen aanvullen

R Ja. ja.

I op de huidige methodes. En ehm maar (.) en eigenlijk ook bij de behoeftes dan?

R Hmm hmm

I Maar eh (.) ja en qua gebruiksgemak, is dat denkt u dat dat ook wel snel

R Nou, daar daar moet je echt echt gaan variëren voor de leeftijdsgroepen. En ik weet niet of je daar al over na had gedacht, maar eh we hebben natuurlijk kinderen van 0 tot eh 18 jaar zegmaar, die wij zien. (.) Ehm namelijk die hele jonge kinderen kan je natuurlijk hooguit met plaatjes werken en kijken maar dat is dan meer interactief, van ja wat voor associaties roept dat op. Eh voor de wat oudere kinderen die eh al kinderen zelf zelfstandig kunnen uitvoeren en kunnen beredeneren, eh moet je voortdurend kijken is het niet te kinderachtig, is het niet te makkelijk voor hun. Spelelement moet er in zitten. Tegelijkertijd moet ook het educatieve er in. En dat is lastig, maar als je daar een goede maat in weet te krijgen, goede verhoudingen weet te vinden, dan denk ik dat het aanslaat. En dat gemak is natuurlijk, sommige mensen, ja ze moeten wel over een computer beschikken.

I Hmm.

R Ehm en als er thuis een computer is, moeten ze er wel op kunnen. Dus sommige kinderen gaan onder begeleiding of krijgen een beperkt aantal tijd op die computer. En het moet inderdaad makkelijk toegankelijk zijn, dus je moet eh dat spel snel leren terwijl er wel voldoende uitdaging is om door te gaan.

I Ja, dat klopt. En qua eh inzet door degene die met die kinderen bezig is? (.) Want ja,

R Ja. Ja dat hangt er vanaf, het is handig als kinderen het zelfstandig kunnen uitvoeren. Eh als het onder begeleiding van de ouder of verzorger moet, maak je het al lastiger. Bovendien is je kind minder vrij wanneer de ouder toekijkt, op wat ie doet. (.) Dus ik denk dat hooguit een ouder of verzorger, dus de ouders kunnen hooguit faciliteren, maar moeten zich niet met het eh spelbegeleiding bezig houden. Althans, dat is bij voorkeur. Want je wilt eigenlijk dat een kind in zijn eigen fantasie op kan gaan (.) en ook (.) ja zo try en error kan doen, zonder dat dat voortdurend op de vingers wordt gekeken of wat adviezen krijgt van de ouders.

I Ja.

R Eh want anders komt dat leerproces niet goed op gang.

I Nee.

R Een kind dat onder begeleiding van ouders speelt, zou op een gegeven moment wanneer ie het niet ziet zitten (.) of wanneer niet goed weet, zou eerder dan een een beroep op de ouder doen. En daardoor zou ie zijn eigen leerproces dan kunnen eh eh kunnen blokkeren.

I Ja.

R Dus ik zou zeggen wat dat betreft, moet een kind zoveel mogelijk het zelf kunnen doen. (..) En eh ja met name dat try and error dat zijn natuurlijk met games, daar kan ie van leren. Op een gegeven moment leert ie van 'oh als ik het zo doe' dan lukt het me wel.

I Ja. (.) Maar ook eh, want ja het is toch wel een, het zou toch een aanvulling zijn op de huidige methodes die nu worden ingezet bij (.) bij die behandelingen. Dus ja met medewerkers is het natuurlijk ook van belang dat zij daar (..) ja, die kennis die kennis ontbreekt dan nu eigenlijk nog.

R Ja. ja klopt. wat bedoel je daar mee?

I Nee. Nou ja, omdat ik me afvraag, waarom het dan zegmaar (.) eh, ja het wordt zegmaar nog niet gebruikt omdat er dus, er zijn verschillende redenen. Ik vroeg me af, is die kennis er dan, of ontbreekt die kennis juist nog.

R Nou, ik weet niet. Misschien is die dit juist eh sowieso is die kennis, als er nu al spelletjes zijn op dat terrein, dan ontbreekt die kennis. Daar weten we dan weinig vanaf. (..) Ehm (.) dat begint het al, bij 1. Dat we dat niet weten. (.) Ehm, dan denk ik. Als die programma's er zijn, dat je toch een beetje een beeld moet hebben van wat is de kwaliteit. Past dat binnen binnen mijn (.) eh, want je hebt natuurlijk als begeleider, als opvoeder, draag je een aantal boodschappen over, heb je een bepaalde doelstelling. Zo'n programma, zo'n game, die moet dat wel ondersteunen. En op het moment dat die hele andere adviezen geeft, van wat er in feite, tegengesteld tot wat jij adviseert in je behandeling, dan heb je een probleem. Dus sowieso moet

je dan als begeleider, moet je daar wat van af weten. (.) In ieder geval weten, voor welk kind, met welke problematiek, is die daar het meest geschikt. (..) Ehm, als we er weet van hebben en die programma's zijn er, dan zouden we ehm dat eventueel kunnen adviseren aan de ouders en de kinderen om daar gebruik van te maken. Als de prijs zodanig is, dat ze het kunnen aanschaffen. Want anders, zeker in dit gebied waar we nu zitten, Rotterdam, (.) is dat een groot probleem. Dat zijn mensen met weinig draagkracht, dus dan.

I Ja.

R Dan is maar de vraag of ze dat spel kunnen aanschaffen. (.) En dan dan dan moeten ja een kind in een bepaalde leeftijd kan misschien nog niet computeren, dus die, vaak moet dan toch de ouder even de computer opstarten en de computer toegankelijk maken. Dus het kind moet dan wel, de ouder moet dan wel in de buurt zijn, om dat te doen. (.) Dat betekent dat er wel een goede verstandhouding moet zijn tussen de kind en het ouder. Dus de ouder moet ondersteunend zijn naar zo'n kind toe. Ehm, als je een ouder hebt waarbij de communicatie tussen eh het kind en de ouder niet zo best is, dan wordt het lastig. (.) Dit betekent ook dat de ouder er in gekend moet worden en er ook achter moet staan. Om eh, om dat kind dat spel te laten spelen. En nou, soms heb je daar als begeleider een rol in. Dat je de ouder ook wijs maakt, van joh, dit is het spel en dit zijn hele positieve kanten er aan. En soms heb je meer nodig om zo'n ouder te overtuigen. Dus de ouder moet ook op een versie zelf even kunnen raadplegen, om een beeld te hebben van (.) wat houdt dit spel nou in en is dit niet schadelijk voor mijn kind.

I Ja.

R En zit ie niet veel achter de computer daardoor enzovoorts?

I (.) En eh, omdat u zei van ja omdat het dan moet aansluiten bij wat wij ook zegmaar voor ideeën hebben. Wat zijn dan zegmaar jullie, de belangrijkste aspecten die aan bod komen bij (.) een kind met overgewicht?

R (.) Ja. Overgewicht is een verschijnsel van eh dingen die eh onderliggend zijn. Dus het kan zijn dat het kind weinig zelf eh zelfwaardering heeft, dus heel weinig zelfvertrouwen heeft. En daardoor eigenlijk maar eh zijn eigen ontevredenheid weg eet. Het kan ook zijn dat een kind daarom het sociaal isolement gaat opzoeken, dus eigenlijk weinig contact maken met anderen, omdat ie waarschijnlijk toch het gevoel heeft 'ja als ik contact heb met anderen, dan lachen ze me uit, of dan horen ze niet wat ik zeg, dan zien ze me niet staan'. Dus die trekt zich terug. Dus wat we dan doen, is dat we ze leren in een training om toch voor zichzelf op te komen, zichzelf te profileren. Laten zien wie je bent, en durven in gezelschap ook je je woordje te doen. Dus word sociaalvaardiger. Zo'n programma (.) eh (.) een van de dingen is dat we zeggen van nou ja, kijk kijk als je in ieder geval ergens in een gezelschap is, wat dat gezelschap inhoudt en of er moment zijn, zijn er binnen dat gezelschap mensen bij wie je eh ja je thuis voelt, met wie je wat ze willen doen. En zoek een goed moment om een opening te maken.

I Ja.

R Ehm ja dat zijn dingen die we doen, dus je gaat er niet botweg naar toe en stapt niet van ik ben hier en dit wil ik. Het zijn processen die je maakt in je training, dus sociale vaardigheidstraining. Op het moment dat je angstig bent, dan hebben we ook het idee van nou ja, wat zeg je dan tegen jezelf? Wat kan je doen om je eigen angst te reduceren? Wat kan je doen als je iemand wil aanspreken? Wat voor eh allerlei rampgedachtes heb je dan in je hoofd? Je wordt afgewezen, word ik uitgelachen en je wordt belachelijk gemaakt of wat dan ook. Of ze gaan eh nou ja, wat dan ook. Ehm, en ga bij jezelf na hoe groot de kans is en of het waar is dat dat gebeurt. En vervolgens, ga bij jezelf ook na wat je kan doen om je daar tegen te wapenen. Dus 'het zal zo'n vaart niet lopen' of 'nou ja, dat zegt meer over de andere dan van mijzelf'. Nou ja, dat hangt een beetje af van het niveau van het kind af, wat je dan aanbeveelt aan het kind. Dat soort adviezen, moet je wel

I Ja.

R eh op een of andere manier terug zien te komen, terug zien zien vinden in het spel. (.) Ehm, omgaan met boosheid eh, dus we raden een time-out aan dus dan zeg je van, nou ja goed, op een gegeven moment merk je dat je boos wordt. Hoe merk je dat? Dat merk je aan je lichaam. Je hart die gaat sneller kloppen, je gaat misschien zweten, je wordt misschien rood of wat dan ook. Dat zijn de lichamelijke signalen, wees er op

bedacht dat je die krijgt, weet dan ook dat je in de gevarezone komt. En wat kan je doen als je in de gevarezone bent? Dat is dat je dan even een time-out neemt of (.) even bij jezelf nagaat wat gebeurt er nou en hoe erg is dat nou? Dat soort dingen, ik zeg het nu allemaal heel snel hoor.

I Ja, nee hoor.

R Dat wordt dus besproken in die groepen en vervolgens geeft dat kinderen dus een handvat, om zelf, om hun eigen gedrag ook wat beter te controleren en ook ja, zelfstandig eh en meer zelfwaardering en zelfvertrouwen te kunnen optreden in gezelschap. Dat zijn ook adviezen die wij ouders meegeven. (.) Van, let er op en en eh, nou ja, sommige kinderen zijn heel erg stressgevoelig, dus de omgeving is heel erg belangrijk. En soms moet je als ouder een kind niet helemaal overvallen met met allerlei opdrachten. Maar moet je dat in gaan leiden, omdat je weet dat een kind daar heel erg zenuwachtig van wordt als ie opeens iets nu moet doen. (.) Wat zeg je dan tegen je kind, als ie daar mee geconfronteerd wordt? Dat zijn dingen die we dan bespreken.

I hmm hmm.

R Ehm, en vervolgens (.) leidt dat dan ook tot het bestrijden van overgewicht. Dat is een omweg, maar dat ligt er vaak wel achter. Dus waarom gaan kinderen eten? Omdat ze zich eigenlijk heel erg ongelukkig voelen. En eten geeft hun op dat moment even een eh goed gevoel en (.) kortstondig even een bevrediging. Dus daar grijpen ze naar. (.) Eh en wat je kan doen, is dat je met hun opspoort, wat maakt dan, wat zijn dan de situaties waarin je gaat eten. Eh en wat kan je er tegenover stellen.

I Ja.

R Eh en vervolgens hebben, zeggen we ook van ja en als je dan eet, wat eet je dan he? Dus denk aan je eh voedingspatroon. Eet je wel voldoende op een dag? Eet je 5 tot 6 keer op een dag? Waarbij 3 hoofdmaaltijden zijn en af en toe iets tussendoor? En zijn dit gezonde tussendoortjes enzovoorts? Zorg je eh dat je niet te veel eh, sla het ontbijt het niet over. En heel veel kinderen slaan het ontbijt over of thuis is er te weinig aandacht voor ontbijt. Wij hameren ons in onze instructie van, zorg dat je iedere dag een goed ontbijt hebt, dat je met een gevulde maag de deur uit gaat. Ehm, en zorg dat je ook 'sochtends of 's middags iets hebt om even de tijd tussen de volgende maaltijd te overbruggen.

I Ja.

R En wat heb je dan? Ja, dat zijn dingen we dan eh eh aan de orde stellen. Die doen we aan de kinderen als aan de ouders duidelijk maken. En vervolgens bewegen. En voor sommige kinderen is bewegen iets dat gewoon bij hun past, wat hun natuurlijk is. Dat is voor hun geen probleem. En voor andere kinderen is bewegen gewoon heel erg een last.

I Ja.

R Ehm (.) die willen niet bewegen, die willen niet buiten bewegen, die willen niet met anderen bewegen, die willen überhaupt niet bewegen. En dan is het lastig om ze dus aan het bewegen te krijgen. Terwijl ze dat wel moeten doen. (.) En voor ouders ook, eh want met op een moment dat een kind op de fiets naar school gaat, of wandelend naar school gaat, is het voor de ouders vaak ook een belasting, want dan zijn ze gewoon minder snel van A naar B. Dus daar moet je ouders ook in eh

I Ja.

R En dan is het belang van bewegen gewoon heel erg belangrijk. Dus dan probeer je dat duidelijk te maken. Maar je probeert ook de weerstand tegen het bewegen eh duidelijker te worden. Wat maakt nou (.) dat kinderen niet willen bewegen. Eh (..) is het omdat ze lichamelijk allerlei klachten krijgen, of is het omdat ze gewoon niet mee kunnen komen in een groep en daardoor zich heel erg schamen. Of zijn er nog andere oorzaken. Nou ja, dat dat is waar je achter komt in je gesprekken en daar geef je dan advies over. (..) En adviezen zijn vaak ook van van van eh, probeer daar tegenaan te vechten. Dus als je dus bang bent dus uitgelachen wordt, omdat je het tempo niet kan eh volhouden, ehm ga jezelf dan toch positief labelen. Wees dan ieder geval wel trots op wat je wel hebt kunnen presteren. (.) Ehm en eh nou ja, als je daar mee gepest wordt, hoe kan je je daar dan tegen wapenen. En dat zou mooi zijn als je in dat soort spelsituaties,

herkenbare situaties tegenkomt, die tegelijkertijd ook de competenties van zo'n kind versterkt. Hoe die dus om kan gaan met zo'n moeilijke situatie.

I Ja.

R Wat ie tegen zichzelf kan zeggen, wat ie tegen een ander kan zeggen. (.) Ehm, nou ja. (.) Dus een kind moet zich identificeren met een bepaald eh personage, in zo'n spel. Eh en dat mag niet te ver af van de belevingswereld van het kind zijn, want het is natuurlijk erg lastig, want het is sowieso voor spelmakers lastig te doen. Maar dat is natuurlijk wel cruciaal, op het moment dat het kind dat herkent in zo'n kind en ook welke strubbelingen dat kind mee maakt, welke problemen dat kind meemaakt, ja, eh, geneigd is om zich terug te trekken en vervolgens dan toch eh (.) daar tegen zich gaat verzetten en uiteindelijk heeft het wel succes. Dat dat dat maakt voor het kind zo'n game wel belangrijk.

I Ja.

R Ja dat luister, ik ben geen spelmaker, maar ik denk nou ja dat is wel lastig om voor ál die verschillende kinderen één spel te maken waar al die kinderen zich in kunnen vinden. Als je het ideaalbeeld schetst, dan is het voor het kind zó ver weg, dan heeft het kind zoiets van nou ja, dat gaat mij nooit lukken. Hartstikke goed dat die persoon het zo goed doet en ik weet ook wel dat je het zo moet doen, maar ik kan dat nog niet. Dan werkt dat spel niet.

I Nee.

R (..) Dus dan eh ja, jammer dan.

I Nee, ja. Dat is ook zo. Maar omdat u zei van eh we laten ze dan zien van ja hoe je dan bijvoorbeeld kan bewegen of wat je dan eet, dat dat dan inzichtelijk wordt gemaakt.

R Ja.

I Dus die kennis brengen jullie voornamelijk over door middel van die gesprekken dan?

R Ja.

I En dan eventueel oefeningen.

R Ja.

I Oké. En is dat dan een eh, moet ik dat zien als een opbouwend proces, net als een soort therapie inderdaad. Dat je eerst alles achterhaalt en dan inderdaad stap voor stap al die verschillende factoren aanpakt. Of kan het tegelijk, of?

R Ja (.) vaak vaak ben je wel op meer fronten tegelijkertijd bezig. Vaak zijn we bezig met het mentale, dus wat speelt er in je hoofd af. En (.) als je heel erg boos bent of heel erg gestresst bent of heel erg angstig bent, wat gebeurt er dan met je in je hoofd en welke gedachtes heb je allemaal? Maar tegelijkertijd ben je heb je ook aandacht voor de voeding. Dus wat eet een kind. Ehm en wat is het effect van die voeding op iemands stemming, maar ook op dus eh ja sommige voedingsmiddelen kunnen de stemming heel erg beoor- eh beïnvloeden. Ja, die kennis brengen we een beetje over, hangt weer afhankelijk van de leeftijd natuurlijk, maar ook van de ouders. En het bewegen. Dus we zijn in feite op drie fronten dan bezig in onze begeleiding. En dat heeft allemaal met elkaar te maken. Eh, dus kinderen die zeggen van ja 'ik vind een appel helemaal niet lekker, maar ik vind chips veel lekkerder' eh dus dat is toch die behoefte aan aan vet en en en hartigheid. Ehm daar moet je dan met hun in gesprek over gaan. Wat dan, als ze dit een stuk blijven door eten, wat voor gevolgen dat dan heeft

I Ja.

R ehm (.) op op op hun lichamelijk functioneren maar ook wat het voor hun mentaal betekent. om dat te eten. Want het is toch een soort verslaving. Dus eh ja, ze krijgen daar wel goed gevoel van, van dat eten van die chips. Maar dat is kortstondig.

I Ja.

R En wat kan je dan doen om te zorgen dat je ook een goed gevoel krijgt als je bijvoorbeeld geen chips eet of wat dan ook.

I Ja.

R Nou (.) dat zijn dan heb je het wel over voeding en je hebt het ook over wat wat ehm wat de beperking is als je dus, ze moeten het niet te veel eten. Ze mogen het best een keer eten, maar niet te veel en niet elke dag. En niet als tussendoortje meenemen naar school bij wijze van spreken. Ehm (.) en dan heb je het met name over de voedingswaarden van zoiets en je hebt het tegelijkertijd over het gedrag. Ze grijpen naar dat middel, om om omdat om hun op dat moment kortstondig even een bevrediging geeft. (.) En het is veel lastiger om voor hun om dan na te denken van ja, wat is dan een reden dat je dat grijpt. Ben je dat zo gewend? Als je thuiskomt, ben je dan gewend om naar een zak chips te grijpen? En als je dat dan niet doet, wat gebeurt er dan met je? (.) En doe je het dan omdat je alleen thuis komt en op die manier de leegte van het huis wilt vangen. Ik zeg het maar even heel dramatisch hoor. (.) Ehm is het ook ingegroeid, is het een patroon van jou geweest, dus als je dan thuiskomt lag er dus altijd iets lekkers voor je klaar. En met name dit soort dingen, want die vind je lekker. Nou ja en en ouders hebben dat dan klaargezet voor je. Dus je moet ook naar de ouder kijken, van is dat nou, het kan zo gegroeid zijn en daardoor een soort cultuur worden binnen zo'n een gezin.

I Ja.

R Ehm daar zijn we dan mee bezig om dat te doorbreken.

I Ja, dus een beetje die bewustwording ook eh

R Ja, de bewustwording. En bij sommige mensen zijn zich er wel van bewust, soms ook niet hoor. Maar sommige ouders zijn zich wel bewust maar zeggen van ja, god (.) als ik het niet doe, want ik leg wel eens een appel klaar, dan krijg ik meteen commentaar als ik dan 's avonds thuis kom dat ik dat niet had klaargezet ofzo. Ehm en als een kind blijft eh zeuren er om dan is het voor een ouder lastig om daar op een gegeven moment tegenaan te gaan. Zeker een ouder die heel veel op op ja op z'n boterham krijgt. Die heeft zoiets van, nou die kiest dan ook voor de makkelijkste weg. Zo van, ik weet dat het eigenlijk niet gezond is, maar ik heb geen zin dat als ik straks thuis kom om dan weer ruzie te krijgen met hem. Dus nou ik doe het toch maar zo.

I Ja.

R En dat zijn dingen die we dan wel in een training bespreken en nou ja ik weet niet of een spelvorm daar aan tegemoet kan komen. Maar het zou wel mooi zijn als een spel dit soort situaties heeft en dat je spel ook op die manier kan benutten van, nou ja, eh wat gebeurt er nou in het spel en hoe kan, je hebt een slechte en een goede manier om het op te lossen. En nou, wat vind je er van. Dus dat je spel ook kan gebruiken als ja als middel om een gesprek daarover aan te gaan.

I Ja. Oké. Ehm (..) want jullie zijn daar hele, omdat u zei jullie zijn daar helemaal niet op de hoogte van of ontwikkelingen ook

R Nee.

I op dat gebied. of helemaal niet?

R Nee. Nee.

I Oké. En eh (...) maar dat zou wel iets zijn waarvan u denkt, nou ja, daar zou ik dan misschien nu wel eh

R Ja ja ja. Kijk we zijn natuurlijk wel op zoek naar hoe kunnen we datgene wat we nu vertellen eh je ziet die ouders een een één keer per week, gedurende een bepaalde periode. En soms zie je die kinderen eh eh niet elke week (.) maar daar zitten wat periodes tussen. Dus zou het leuk zijn als je iets hebt waardoor je

toch datgene dat je wil bereiken eh dat dat wat vaker onder de aandacht blijft van kinderen, zodat ook het effect ervan blijft hangen.

I Ja.

R Alleen we hebben niet de geschikte spelvorm daarvoor.

I Nee. En andere ICT-oplossingen, bijvoorbeeld social media of andere dingen

R Ja, dat is toch lastig met met kinderen. Als volwassenen ga je niet zozeer op de sociale media van de kinderen zitten. Ehm (.) e-mailondersteuning bijvoorbeeld dat is voor kinderen ook ja dat is ook gewoon veel te saai, dat werkt, ja dat kan je hooguit met de ouders doen. Maar met kinderen werkt dat gewoon niet. Dus eigenlijk hebben we voor kinderen niet zozeer een antwoord klaar voor wat zou je nou kunnen doen in kader van het ICT om kinderen te bereiken.

I Oké.

R Ik heb wel een keer met iemand een gesprek gehad, helaas is dat product niet verder ontwikkeld. Of in ieder geval buiten ons gezichtsveld misschien ontwikkeld. Maar dat was een stappenteller

I Hmm hmm.

R en die kon je aansluiten op de computer. En eh wat ik wilde was dat kinderen wat meer gingen bewegen. En eh dat je dat ook fysiek maakt. Zo van, oké nu ga je deze week ga je ga je 1000 stappen zetten en we gaan eens kijken of je die 1000 stappen hebt gehaald. Daarna gaan we dat aantal stappen verhogen eh dan zet je er iets van competitie in. Maar dat kan misschien kinderen net uitdagen eh alleen het aantal stappen dat ie dan moet gaan zetten, daar moet je heel erg aan van te voren hoe ze dat gaan bepalen. Want als je die norm te hoog gaat zetten, dan haakt ie ook af. Het leuke was, ze konden dan die stappenteller aansluiten op de computer.

I Hmm hmm.

R Daarin kregen ze dan feedback via een soort animatiefilmpje van van of ze het goed hadden gedaan en en nou ja of die norm ook wordt bereikt en dan kregen ze een pluimpje. Dan kregen ze wat en daarmee konden ze op een gegeven moment ehm allerlei dingen maken. En mijn commentaar daarop was dat dat voor eh waarschijnlijk meisjes wat meer aansprak, want ze konden dan een wereld bouwen of iets dergelijks. Ze konden figuren maken en met de punten die ze dan vergaren. (.) Ehm en meisjes vinden het leuk om dingen in elkaar te zetten, te knutselen. Maar ik zei van joh, je hebt kans dat jongens daar op af afhaken, want jongens willen meer dat competitieve er in. Die willen toch wat meer tegen mekaar kunnen spelen of wat dan ook. En dit is voor veel jongens waarschijnlijk als ze iets moeten eh gaan gaan bouwen met met de punten die ze hebben gehaald, te saai. (.) Maar dat voor mij was dat de mogelijkheid van ik denk, nou dat komt wel heel erg in de buurt van wat ik. En ehm toen kregen ze er zaten ook wat quizen bij van moeten ze aangeven wat nou gezond was en hoeveel wat er in een bepaald fruit zat, hoeveel voedingsmiddelen er in zat en als ze dan ook een goed antwoord gaven, dan werd ook gejuicht en nou ja je ze kregen ook weer punten. Dus dat (.) kwam kwam aardig in de buurt met wat ik wilde. En eh wat voor ideeën we hadden. Alleen degene met wie ik dus in gesprek was, ehm het eh het kwam niet op gang. Dus hij had dat willen uitventen naar scholen enzo maar hij kreeg de subsidie niet rond. Dus uiteindelijk is ie daarmee gestopt. Toen hebben we hem wel gevraagd wie de fabrikant was en dat was dat was daar hebben we nooit antwoord op gehad.

I Oké.

R Hij had op een gegeven moment ook geen eh, ik ben bang dat die ontwikkeling is stilgezet. Ook door die fabrikant. Maar dat was dit was dus wel een instrument waarvan ik dacht hé, hier zit een soort spelvorm in, maar het is leuk. Eh en eh het eh je kan je hebt ook tegelijkertijd ook feedback op hoeveel ze bewegen. Ze krijgen ook wat informatie over voedingsmiddelen.

I Ja.

R Ja het wordt op een leuke manier gebracht en ze konden het ook met elkaar uitwisselen. Dat vond ik ook belangrijk. Dus dat je dingen ook met elkaar kon delen.

I Ja. En u zei, het sluit heel erg aan op wat ik graag wil. Heeft u daar nog meer ideeën of voorbeelden. Dan bent u daar naar mijn idee zegmaar wel, naar op zoek of mee bezig.

R Nou ja, dit is een aardige vorm van eh van wat we willen. We we eh willen eigenlijk op drie vlakken bezig zijn. Dus dat mentale, die voeding en die beweging. En en en (.) ja deze bewegingsmonitor, zoals dat noemde, die kwam al heel dicht in in die buurt waarbij je dus op die vlakken bezig was. Ehm (...) ja je moet goed onderscheid maken tussen meisjes en jongens en ook qua verschillende leeftijdsklassen. Dus wat ik al zei, dus deze jongens zullen waarschijnlijk zullen jongens zich wat minder aangesproken voelen. Door de opdrachten die ze daarmee konden maken. En dus dat dat dat zou je verder moeten ontwikkelen. En weer dat hele interactieve, dus dat ze tegen mekaar kunnen spelen of dat ze een gemeenschap vormen. (.) Ehm en misschien ook wel dat ze karakters kunnen kunnen kiezen naar ja, al dat soort dingen. Het zou leuk zijn om dat te doen ehm ja en eigenlijk zouden we ook wel, dat heb ik met die man ook wel over gehad met wie ik bezig was, ik zeg van ja ik wil eigenlijk zou ik wel op een aantal dingen nog wat bij er willen hebben. Als vragen of situaties. Ehm want dat is wat wij aan de orde stellen en zou dat ook kunnen.

I Ja.

R Ja dat kon dus niet zo goed, want ja is toch een heel ontwikkelingsproces.

I Ja.

R Maar het zou mooi zijn als je begint met wat meer erbij betrokken wordt. Dus ik zeg van joh, dit is nou heel erg belangrijk voor kinderen. (.) Ehm eh dus als ze dat, als ze dat goed doorkrijgen en als ze dat wat beter bekijken, dan sluit het goed aan op wat wij over brengen. En dat vinden ze dan nog een keer terug in dat spel wat ze spelen.

I Ja. Ja, dat is zo.

R Ehm en de sociale steun vind ik heel belangrijk. Dus ehm ik zou in een spel ook ehm het vragen om sociale steun, dus als je het moeilijk hebt, of of of als er. Kijk er vindt misschien iets in je leven plaats wat heel vervelend is, heel naar is, en op dat moment is het goed dat je ook steun vraagt in plaats van in je kamer terug trekt en dan gaat eten of wat dan ook. Maar hoe doe je dat dan en hoe vraag je sociale steun. Dat ze ook het effect effect zien van sociale steun. Zou bij jonge kinderen wel iets makkelijker zijn dan bij oudere kinderen om om die steun te vragen. Om dingen te delen. En met name dingen te delen die hun heel erg bezig houden. Dus niet oppervlakkig, maar echt ook dingen die die jou diep raken. Dat je dat deelt, en eh het er vervolgens ehm (.). Ja ik heb ook een training gedaan en daar was een meisje van een jaar of 19 en die zei, dat als ik zei dat als ik nou met vrienden ga stappen, dan kunnen die vrienden altijd heel erg makkelijk alles eten want die zijn heel dun. Maar ik kom bij alles aan wat ik eet. En dat dat vond ze vreselijk onrechtvaardig. En eh en dan zegt ze ja en dan kom ik dus weer bij m'n vrienden en die zitten dan heerlijk te snacken enzo en ik mag moet daar eigenlijk vanaf blijven, maar dat doe ik natuurlijk niet. Want ik heb geen zin dat als zij lekker zitten te eten om om dat ik dan dat ik dan mezelf op een soort dieet stel. Dus in feite zou er dan vanuit die vriendengroep iets moeten gebeuren, waarop ze zegt van joh we helpen je er bij. Of ja, dat ze op één of andere manier aangeven van nou wij kunnen ook wel plezier hebben met elkaar en en kunnen wij dit soort dingen wel eten en maar we helpen je er ook bij om te zorgen dat jij niet in je valkuil stapt van heel veel energiedrank, van heel veel vettigheid. Eh en dat zij misschien als vriendengroep dan ook dat soort dingen wat minder gaan consumeren. (..)

I Ja.

R Maar dat betekent enerzijds dat je dat moet aangeven aan je vriendengroep en anderzijds eh dat er dus binnen zo'n vriendengroep een dynamiek moet gaan ontstaan van hé dat is waar. Voor haar is dat een probleem en haar gezondheid wordt daar ook mee bedreigd. En wij als vrienden eh ja moeten toch ook wel een beetje rekening houden daarmee. Dus er moet ook aan die kant wat gebeuren en als dat niet gebeurt, dan moet je dan moet je is nagaan voor jezelf van is dit nog wel de juiste vriendengroep. Nou dat is een hele lastige vraag.

I Ja.

R Maar die stellen we ook bij mensen die verslaafd zijn.

I Oké.

R Ehm (.) eh dan vragen we ook af van joh als je nou in deze context blijft leven, met deze jongeren optrekt die heel veel drinken of heel veel drugs gebruiken, is dat voor jou dan ook de omgeving waar jij voor je gezondheid het beste kan zijn. Nou, dat zijn zeker voor kinderen die eh 12 jaar of ouder zijn, zijn dat lastige dingen. Want die willen erbij horen ehm en ja dit hoort er dan ook bij. Maar tegelijkertijd weten ze ook wel van dat het niet goed is. Kinderen hebben op die leeftijd nog iets overmoedigs van nou dat hoeft niet zo kwalijk voor mij, van dat kan ik best wel hebben, zij doen het toch ook. Dus dat is gewoon heel lastig om daarmee eh om daar doorheen te breken. En dan zou zo'n zo'n filmpje, zo'n animatie zou bijvoorbeeld kunnen helpen van, als je nou een verkeerde beslissing neemt, wat voor consequenties dat op langere duur voor dat eh hoofdpersoon heeft.

I Ja.

R Dus in het begin is het heel onschuldig ehm nou ja dan eet je lekker mee en dan kom je een beetje aan en nou ja dan neemt je conditie wat af. Naderhand wordt het steeds lastiger. Als je dat op een of andere manier in beeld kan brengen en de jongere kan daardoor nog steeds geboeid blijven en voelt dat niet eh als betutteling (.) aan, maar hij herkent zich nog steeds in de hoofdpersoon, dan zou je denk ik iets moois bereiken wat wij gewoon slecht kunnen bereiken.

I Ja.

R Ehm, ja dus die sociale steun vind ik heel belangrijk. Dus dat je ook goed kijkt naar eh het vragen maar ook dat je ook krijgt van omgeving, omgeving ook met jou begaan is en jou meehelpt daarbij.

I Ja. Ehm ja dus eigenlijk heeft u verschillende aspecten genoemd waarvan u denkt dat die eventueel in zo'n game zouden moeten kunnen, moeten zitten.

R Ja.

I Kunt u nog samenvatten, als u nu even terugdenkt, wat zijn uw verwachtingen dan bij dat concept serious games?

R Ehm nou ja dat het goed toegankelijk is, dat het aansluit bij de belevingswereld van het kind en het kennisniveau van het kind. (..) Dus dat het ook een eh dat dat personages er ook zijn dat het kind zich in kan herkennen.

I Ja.

R Ehm (.) dat het goed voor het kind alleen te spelen is. Dus op eigen kracht. Dat het kind het ook kan delen met anderen, want een game eh zeker in deze tijd, speel je wat minder voor jezelf, maar speel je vaak met anderen.

I Ja.

R Ehm en dan creëer je wel een eh virtuele gemeenschap. Tegelijkertijd kan dat wel een eh heel vaardig zijn om dat even te hebben. Het nadeel van kan zijn is dat je er helemaal in opgaat en eigenlijk geen geen ehm (.) ja zegmaar offline contacten hebt. Dat kan het nadeel daarvan zijn, maar goed ehm dat heb je altijd met met eh dat heeft ook z'n keerzijde die games. Eh, maar stel dat je dat je wel een gemeenschap hebt waarin je het kan spelen, tegelijkertijd ook door die gemeenschap, door het contact met anderen je misschien ook wel adviezen kan krijgen of tips krijgen van hoe je dingen kan oplossen. Dus de werkelijkheid en en en eh het gamen gaan heel eh gaan heel nauw met elkaar over. Ehm (.) dat is het verschil met een echte game waarin de werkelijkheid echt zo bizar kan zijn dat dat kan je nooit die fantasiewereld die is nooit de werkelijkheid. En hier zit het wat dichter bij elkaar.

I Ja.

R Ehm (..) en eh nou ja wat ik als laatst zei, dus die sociale steun eh, heb daar ook aandacht voor in zo'n game, als het educatief moet zijn (..).

I En eh ja de uitkomsten zegmaar. Dus ideeën over eh ja het uiteindelijke gevolg van zo'n concept.

R Ja, belangrijkste is, dat zien we dus ook met kinderen. Dat ze zich lekker in hun vel gaan voelen. En eh dat betekent dat ze eigenlijk ook wat meer eh zelfvertrouwen krijgen, meer zelfwaardering krijgen, dat ze er mogen zijn zoals ze zijn. Ehm (..) en dat ze dat ze zich ook wat beter kunnen profileren of kunnen manifesteren in de werkelijke leven zal ik maar zeggen. Dat is het belangrijkste, want dat is namelijk de reden waarom ze gaan eten.

I Ja.

R Ehm (..) tegelijkertijd en dat is lastig, want als je achter de computer zit, moet je ook fysiek gaan bewegen, dat ze dus op een gegeven moment ook fysiek gaan bewegen. Dus dat zij ook een middel als een computer, een game, ook gaan gebruiken om om daadwerkelijk aan eh in beweging te komen. Ik vind dat een hele grote opgave. Ehm en daarom was zo'n stappenteller was een aardig aardig iets. En dat zie je natuurlijk ook bij die andere eh (..) ja Wii games, dus dat als je beweegt, dan krijg je punten. En dus daar zit ook wel zo'n combinatie in. Dat zou mooi zijn als je dat kan bewerkstelligen. Dus dat een game ook aanzet tot meer bewegen.

I Ja.

R En meer bewegen kan ook eh eh ja ook wel sociale contacten opleveren. Dat dat zou mooi zijn.

I Ja.

R Hoeft niet perse maar het kan.

I Ja (..). Even kijken hoor (...). Ja nog eventjes zegmaar over ehm stel dat er dan zo'n idee is over

R Hmm hmm.

I ehm, wie beslist er dan eigenlijk als er een verandering wordt doorgevoerd binnen jullie cursussen. Hoe hoe gaat dat dan in z'n werk. Stel dat iemand, ja, uzelf of een andere medewerker met zo'n idee

R Ja, heb je het over fysieke cursussen?

I Nee stel dat zo'n spel er is, of iemand heeft daar weet van. Hoe gaan jullie daar dan als organisatie mee om?

R Nou ja, stel dat er dat het spel er is, er is een spel op de markt en dat is een spel wat wat gewoon eh goed aanslaat, dan zullen we dat ook promoten. Dan zullen we dus ook de ouders en de kinderen er op attenderen. En want anders dan zou je dan zijn er twee dingen, of je attendeert er op en zegt, joh ga dat spelen. Of je gaat het ook echt gebruiken in je trainingen, dat je zegt van nou oké ga dat spel spelen en laat mij ehm (..) laten we daar regelmatig even op terugkomen.

I Ja.

R Dus waar ben je nu in het spel en nou ja wij weten welke situaties er zich dan voordoen en kunnen dan met het kind ook praten van nou ja, hoe heb je dat in het spel opgelost. En is er iets wat je ook in de werkelijkheid zou kunnen toepassen. Zo kun je het ook gaan gebruiken.

I Ja. En zou dat ook als, want ja we praten nu eigenlijk over dat het alle factoren zou moeten bevatten. Maar ziet u ook mogelijkheden in om dat het bijvoorbeeld een deel van eh ja een van die factoren zou kunnen

R Ja kijk het gaat met name over als je het hebt over de bestrijding van overgewicht, dan gaat het met name om de eh (.) het zelfvertrouwen en de zelfwaardering van het kind, dat dat versterkt wordt.

I Oké.

R Want dat is toch vaak eh één van de redenen of nou ja één van de belangrijkste redenen waardoor dus overgewicht ontstaat. En dat leidt weer tot tot het eh terug trekken in je eigen wereld. Eh dus dat sociale instrument. (.) Dus als je zegt van, we kunnen niet alle dingen behandelen, dan eh dan is dit wel de kern wat je wel in het spel meeneemt. (.) Dus een kind moet zich sterker gaan voelen, zelfverzekerder gaan voelen. Eh eh en ook beter om kunnen gaan met allerlei stressvolle of nare gebeurtenissen in zijn leven, hoe je daar mee omgaat, beter om kan gaan. Dus beter geaard in zal ik maar zeggen. Nou ja als dat, als dat het bestanddeel van zo'n game en al die andere aspecten worden wat minder belicht, dan is dat in ieder geval als je dan toch een keuze moet maken, dan vind ik dat wel de belangrijkste keuze.

I Oké. Maar bijvoorbeeld omdat u ook zei zoals met de Wii, dat zou wel een onderdeel kunnen zijn om alleen op bijvoorbeeld alleen beweging

R Ja.

I in te spelen.

R Ja. ja. (.) dat weet ik dus niet. Of dat, kijk. Ik ik heb gemerkt dat een aantal gezinnen wel zo'n Wii kopen om dan met hun kind, hun gezin te gaan bewegen, maar op een gegeven moment ligt die Wii in de kast. Ehm en wordt er niks mee gedaan. En dat heeft te maken met het feit dat die knop nog niet om is gedraaid, dus dat als je de insteek van bewegen neemt, dan is dat een insteek die eh niet echt duurzaam vasthoudt zal ik maar zeggen. Het is even leuk, het is een nieuwigheid en je vindt het leuk om te doen, maar daarna eh gaat het weer weg. Het is veel belangrijker om te kijken van, wat betekent bewegen nou voor jou. En wat maakt het dat het voor jou lastig is om te bewegen. En tegelijkertijd, als je goed na eh vraagt, en dat vragen we ook aan de kinderen na, dus wij geven trainingen voor kinderen met overgewicht en laten ze dan ook bewegen, dan vragen we ook na van 'wat voel je nu, wat gebeurt er nou als je net bewogen hebt' en hoe voel je je daarna en zou je dat gevoel, wat je hebt, want mensen zeggen vaak dat ze zich dan toch wat lekkerder en fitter voelen, zou je dat gevoel kunnen vasthouden? En wat kun je doen om dat gevoel vast te houden? En kan je dat gevoel wat je dan hebt na elk gebruik om jezelf te motiveren als je een keer geen zin hebt, maar dat je dan zegt van goh ik weet dat als ik bewogen heb, dat ik me daarna veel lekkerder voel. En ja, dat zijn de dingen die we dan aan de orde stellen.

I Ja.

R En daarom is dat mentale stuk veel belangrijker dan het bewegen.

I Ja, dus als ik het goed begrijp zegmaar die duurzaamheid van bijvoorbeeld bewegen is vooral door in gesprek over die bewustwording uiteindelijk.

R Klopt.

I Oké.

R En dat moet een innerlijke drive worden, dus het moet niet iets worden van nou ja ik wil dat je nu beweegt. Want ik sta er op dat je nu twee keer want je beweegt te weinig. Dus dat je met opgeheven vingertje staat en op het moment dat het opgeheven vingertje weggaat, dan beweeg je niet meer. Dus het kind moet dat echt van zichzelf ervaren van, het doet me ook wel goed en het is ook voor mijn gezondheid ook beter. Hoewel een kind niet zo snel zo zou denken hoor, het is voor mijn gezondheid beter. Die zou veel meer denken van, het is stoer en het is cool en eh ja het is leuk om te doen.

I Ja.

R En en die hele vriendengroep waarmee ie dan mee optrekt. En op het moment dat vrienden afhaken dan worden wij heel erg lastig om om dan eh ook nog door te gaan. Dan haken ze vaak ook wel af. Dat zijn

mechanismen die bij kinderen spelen. Veel meer dan bij volwassenen die hun eigen koers kunnen eh kunnen varen.

I En u zei net, we laten ze dan bijvoorbeeld bewegen. Zijn dat dan bijvoorbeeld opdrachten thuis, of doen jullie dat ook tijdens zo'n eh

R Het bewegen doen we dan tijdens de les. Dus we hebben dan dat kinderen bewegen en daarna komen ze een drie kwartier, tot een uur dan met ons praten. Meestal is het die combinatie en soms is het dat wij dan eerst een gesprek hebben dat ze daarna gaan bewegen. (.) Dan kunnen ze weer eventjes, want dan hebben ze toch een halfuur, drie kwartier tot een uur hebben ze dan stil gezeten. En daarna kunnen ze weer even hun energie kwijt. Ja. Maar we komen altijd terug op dat bewegen, wat het voor de kinderen doet. En in hun ja wat bewegen in hun leven betekent. Welke plek dat heeft.

I Ja.

R (.) Dus we zijn veel meer gericht dan op puur dat afvallen zelf. Dat vinden we minder belangrijk, dat komt vanzelf wel op het moment dat je gewoon gezonder gaat leven.

I (..) ja dat is ook zo. Als je alleen maar ja inderdaad vaak heeft het geen zin om alleen te zeggen je moet dit en dit en dat is het.

R Nee.

I (.) Ehm, volgens mij heb ik de belangrijkste dingen die ik eh wilde weten

R Oké.

I wel eh gevraagd. Dus ik weet niet of u nog aanvullingen heeft.

R Nee ja het zou leuk zijn als er op een gegeven moment echt ook zo'n plan op de markt komt. Ik weet niet, heb jij idee of er al formats, educatieve spellen zijn

I Ehm nou ja ik ben dus wel ik heb me wel een beetje verdiept om in kaart te brengen van wat er dan een beetje is. En ja het Voedingscentrum heeft wel kleine spellen ontwikkeld waarbij je inderdaad eh (.) een soort karakter aanneemt en maar ja, het zijn nog allemaal niet de meest ideale dingen. Maar daar wordt ook wel vanuit ziekenhuizen zag ik naartoe gelinkt. Dat ze inderdaad zulke dingen aandragen als aanvulling. Maar niet zozeer als onderdeel ja van een behandeling. En eh ja verder eigenlijk niet specifiek voor kinderen met overgewicht. Dus dat is wel echt waarom we hier ook mee bezig houden.

R Ja.

I Dus eh ja ik maak dan onderdeel uit van een groter team en iemand anders eh heeft ook voor haar studie, die houdt zich inderdaad bezig met wat zijn dan de motivatiefactoren voor kinderen ja om dan, ja wat is dan succesvol uit bepaalde behandelingen. En ja op basis daarvan ben ik dan gaan kijken wat dan vanuit de gamekant, ja wat dan de

R Hmm hmm.

I mogelijkheden zijn überhaupt en ja inderdaad hoe de sector daar zelf mee omgaat, tegenaan kijkt en kennis over heeft. En er is wel iemand ook die uiteindelijk voor afstuderen ook een game gaat ontwikkelen op basis van die input.

R Hmmm.

I Dus wij zijn er zegmaar wel actief mee bezig. En ja ook wel inderdaad aan het kijken wat dan allemaal van belang is. En eh hoe dat vormgegeven moet worden.

R Ja. Ja. Als het maar het karakter van een game heeft en niet zozeer van een educatief voorlichtingscampagne,

I Ja klopt.

R want dat gaat niet werken.

I Nee klopt.

R Dus het eh, een game heeft ja het moet spannend zijn, het mag ook best een beetje buiten de wereld eh werkelijkheid zijn. (.) Ehm want ik ben bang dat als het programma's zijn van het voedingscentrum, dat dat te teveel nadruk ligt op gezond eten.

I Ja die zijn te eh daar wordt alleen maar rekening mee gehouden met wat is eten en hoeveel moet je dan bewegen als ik dit eet.

R Ja ja.

I En dat is inderdaad niet eh

R Het wordt te saai. Dus dus dat is dan niet meer leuk. Dat dat is niet meer uitdagend genoeg. Je moet ook vreselijk de fout in kunnen gaan in een game. Eh (..) ja ook nog een tijdje gewoon ongezond kunnen leven en bewegen zonder dat je allerlei repercussies krijgt, daar is de game voor. Dus dat betekent ook eh dat je wel professionals moet het moet gevoed worden door professionals en tegelijkertijd moet er wel een gamer zijn die het ontwerpt zal ik maar zeggen.

I Ja, dat is ook zo.

R Want dus dat is wel, want anders ga je de plank mis slaan hoor, en zeker bij kinderen.

I Ja, klopt en eh er is ook iemand inderdaad die zich helemaal op serious game eh richt. Dus die eh die is ook bezig met het ontwikkelen van een andere game, en eh dat heeft weer met iets anders te maken. Dat gaat dan over werkstress.

R Ja ja ja.

I Dus ja het is wel echt een heel vakgebied aan het worden (.) zegmaar. Dus dat is wel heel erg leuk om te zien.

R Dat is leuk. Ja. Nou dus ik hoop echt dat dat wat gaat worden. En als het wat gaat worden, houd me op de hoogte.

I Ja, nee sowieso ik zal inderdaad eh als ik zelf klaar ben laten weten hoe de ontwikkelingen op dat moment zijn. Het is wel al echt de bedoeling, ze zijn ook heel erg bezig met hoe gaan we het in de markt zetten en ja eh waar moeten we dan rekening mee houden. Dus het is wel echt een eh een definitieve stap zegmaar. Dus ik zal u zeker inderdaad op de hoogte houden (..).

R Helemaal goed. Je hebt ook technische snuffjes die je ook kan gebruiken, inzetten. Horloges, of robots die kunnen helpen.

I Ja van die sensoren hebben ze ook inderdaad.

R Ja. Ja. Dus het zou mooi zijn als de ICT ons vakgebied wat eh meer behulpzaam kan zijn. Het zijn nu nog heel gescheiden werelden.

I Klopt, het wordt nog niet echt samen gebracht. Het is meer van, dit is er en dit is er. Maar niet specifiek gericht op eh

R En dit vind ik dus een mooie vermenging al. Gewoon van (..) het is toch zo, als mensen leren. Mensen leren spelenderwijs. Mensen moeten openstaan voor kennis en en voor informatie, voor adviezen en en een spel is een heel mooi middel daarvoor.

I Ja binnen het onderwijs zijn ook al veel meer toepassingen en is er al veel meer onderzoek, maar eh binnen de gezondheidssector eigenlijk bijna niet.

R Bijna niet nee. Nee, dat is te serieus voor in de gezondheidssector. Dat is echt eh (.) ja dat is zo'n serieus vak. Dat moet allemaal zo goed zijn en en zo professioneel verantwoord wat je ze aan adviezen geeft, dat mensen zich nauwelijks zich realiseren dat die kennis gewoon niet overkomt. Omdat die gewoon niet aanslaat bij de mensen.

I Dus ik eh ben zelf ook heel benieuwd, hoe het allemaal eh (.) gaat worden.

R Ja. Oké. Succes met uitwerken.

I Heel erg bedankt voor uw tijd in ieder geval.

Bijlage E - Transcript #2

R Vertel, wat wil je weten.

I Nou ja, ik doe dus onderzoek naar de mogelijkheden van eh die serious games zouden kunnen bieden voor kinderen met overgewicht. Dus ik vroeg me sowieso af hoe jullie zegmaar, wat jullie belangrijkste aspecten zijn binnen die behandeling.

R Ja.

I Dus binnen jullie project. Dus dat eh sowieso om te kijken of iedereen eh, welke factoren het meest van belang zijn. Welke ook mee zouden kunnen spelen in zo'n game. Dus dat sowieso. En eh, ja ik heb nog wel meer vragen.

R Oké.

I Ik denk dat het misschien goed is als we daar eh.

R Goed, X is iets eh, ben je bekend met het eh met het hele verhaal of

I Ehm nou ja ik heb wel wat erover gelezen, ik had wel wat informatie maar niet eh ik weet niet of ik alles

R Oké. Nou ja goed, in Nederland is over het algemeen, X is wel een bekend project. Dat is voor kinderen met een motorische achterstand.

I Hmm hmm.

R Wij hebben X ervan gemaakt, met kinderen met eh (.) voor kinderen met een motorische achterstand en daarbij ook nog een flink portie overgewicht. Ehm (..) ja dat is een jaar of 2005, 2006 dus een jaar of 6, 7 geleden zijn we daarmee begonnen. In samenwerking, met de diëtiste.

I Hmm hmm.

R Eh dus eh het is niet alleen een project van ons, het is ook een project, het is een project dat we samen doen. Eh (.) die stichting heet X, en daar zijn diëtistes in dienst. En het project is eigenlijk onderverdeeld in twee stukken, een sport sportstuk en een eh voedingsstuk zegmaar. De diëtiste neemt het voedingsgedeelte voor haar rekening en wij, of ik, neem het eh ja het extra uurtje sporten in de week, dat ligt dan bij X. (.) Nou ja goed, in het begin hadden we daar vrij veel, nou ja hebben we vrij veel moeite gehad om kinderen zegmaar eh om de juiste manier te vinden, om kinderen aan het project te laten deelnemen. In het begin hebben we dat heel vrij gelaten, gewoon een persbericht eh eh (.) ja eh flyers, dat soort dingen. Dat bleek dat dat absoluut niet werkt. Dan later hebben we het op een andere manier geprobeerd en is de Brede School er bij betrokken. Ik weet niet of je bekend bent met het concept Brede School?

I Nee. Ik had het wel gezien, maar eh

R Oké. Nou ja Brede School in X is eh, X is onderverdeeld in een aantal wijken en in die wijken is een combinatiefunctionaris werkzaam. Die is hier in dienst. De combinatiefunctionaris moet proberen eh onderwijs, verenigingen, eh allerlei partners in de wijk, om die zegmaar te combineren en dat valt allemaal onder een Brede School. En ehm, Brede School is naschoolse activering, ja voor scholen die zegmaar binnen die brede school vallen. Dat is ja er is een compleet plan, compleet programma, onderverdeeld in vier of vijf blokken. Kinderen kunnen daar voor inschrijven, voor een hele, heel divers aanbod aan activiteiten. Van eh van ja schilderen tot eh verschillende sportactiviteiten en eh voorlezen, eigen games maken. Nou ja, heel ook cultureel, sportief (.) programma. Nou, wij hebben toen besloten om de Brede School er bij te betrekken, omdat eh we daarmee een heel breed bereik hebben. We hebben daarmee zegmaar de advertentie of de vraag van eh X hebben we op die site gezet, staat in elk programmaboek van elke wijk en sindsdien eh moet ik zeggen dat het makkelijker is om die groep vol te krijgen.

I Oké.

R In het begin hadden we net aan acht negen nou als er dan een aantal ziek zijn of een aantal op werkweek, dan houd je er al weinig over op zo'n week. Eh en nou moet ik zeggen dat er tegen de vijftien, ja wekelijks dat we vijftien kinderen hebben.

I Oké.

R Dus dat is wel eh, dat is een stuk beter. Nou, wat doen we dan precies? De cursus bestaat uit zes weken voedingsbijeenkomsten, dus om de week komen kinderen bij elkaar, met een diëtist en ja eh leren ze hoeveel calorieën je mag verbruiken, hoe je dat op een dag moet verdelen, ehm wat je beter wel kan eten, wat je beter niet kan eten. Eén van de eerste lessen maken kinderen ook eetplan en een beweegplan. En daar moeten ze zelf een aantal doelstellingen opschrijven, van nou tijdens de cursus wil ik eh dit veranderen aan mijn voeding en wil ik dit veranderen aan mijn beweegpatroon, ik wil meer bewegen, ik wil op een vereniging. Nou ja, dat gebeurt in één van de eerste lessen. En langzaam wordt het dan opgebouwd, de laatste les is dan een afsluiting en bezoeken ze, bezoeken kinderen McDonald's. Dan zal je zeggen van nou ja, dikke kinderen en McDonald's, dat gaat niet samen, maar dat is juist de les van die bijeenkomst, dat je ook daar gewoon voor 500 calorieën kan eten. En eh (.) ja dat is wel leuk ook voor die kinderen om het af te sluiten.

I Ja.

R Ehm (.) nou de eerste zes weken hebben ze ook gelijk sport, dus dat valt samen. In de eerste zes weken hebben ze dus sport en voedingsbijeenkomsten. Eh, zodra die eh voedingsbijeenkomsten stoppen, gaan wij nog door. Het sportgedeelte duurt 40 weken, dus eigenlijk een compleet eh schooljaar. We starten in oktober/november en het loopt door tot begin van e zomervakantie. Ehm, de eerste paar jaar hebben we dat niet gedaan en hebben we, hadden we het, het concept van X is eigenlijk 13 weken of iets, 3 maanden geloof ik. Het traject is dan 3 maanden. Dat vonden wij te kort, we hebben eigenlijk al heel snel gezegd, we willen die kinderen langer bij ons houden, zodat we ze langer eh nou ja in de gaten kunnen houden niet, maar dat we ze over een langer traject kunnen beoordelen en kunnen zien of het verbetert ja of nee. Dus het sporten is nu de afgelopen jaren is dat 40 weken. En eh (.) nou dat bevalt wel heel erg goed.

I Oké. Maar ehm, hoe heet het, je zegt dan inderdaad van dat jullie voor een langer traject hebben gekozen.

R Ja.

I Maar eh hoe motiveer je dan die kinderen om zolang zegmaar eh

R Nou, kinderen (.) ja goed kinderen probeer je natuurlijk eh, laten we voorop stellen, het is geen afvalgroepje. Het is geen afvalkamp of iets, kinderen worden niet eh iedere week afgeknepen en eh ja dat soort dingen doen we niet. Het is meer eh (.) kinderen met weinig zelfvertrouwen, kinderen met die vaak gepest worden, ehm die eigenlijk geen plezier hebben in sporten (.), die liever gym over slaan, die als laatste gekozen worden, dat soort type kinderen. Daarbij komt dat ze motorisch vaak ook niet de allerbeste zijn, dus als, sporten in een veilige omgeving met allemaal kinderen die eigenlijk hetzelfde probleem hebben, is voor hun al eh ja hartstikke leuk. Dus eigenlijk echt motiveren eh (.) hoef ik ze niet. Ja door door door leuke activiteiten aan te bieden, ehm probeer je ze, probeer niet, blijven ze gewoon iedere week trouw eh komen. Natuurlijk is er wel eens eentje een week niet, die is ziek of, ja over het algemeen de afgelopen jaren wel een bezettingsgraad wel tussen de 90 en 100% is bij die kinderen. Dus dat is wel hartstikke goed.

I Ja.

R En ehm (..) nou wat ik al zei, we proberen zoveel mogelijk verschillende dingen te doen. Dus eigenlijk is 40 weken lang, gebeurt er niet een keer hetzelfde. Tenminste, dat probeer ik te voorkomen, maar soms vinden ze dingen zo leuk dat we ze nog wel eens herhalen. Af en toe zitten er testjes in die we herhalen, om te kijken van wat zijn we opgeschoten in het afgelopen, afgelopen half jaar bijvoorbeeld. Nou wat ik al zei, het is geen eh, ze worden niet afgeknepen. Het is echt gewoon lol maken, eh zo veel mogelijk verschillende sporten kennis maken, kijken of er iets leuks zit, iets leuks tussen zit. Wat we dit jaar voor het eerst doen, is ook bij eh verenigingen op bezoek gaan, of verenigingen uitnodigen ehm en die dan een

clinic verzorgen of een les verzorgen. Om de eh, ja de drempel zegmaar naar de vereniging wat lager te maken. Voor deze kinderen is het al heel moeilijk (.) om ergens binnen te stappen, alleen. En dan eh is het wel fijn als ze iemand kennen, of eh. Die drempel proberen we wel op die manier weg te nemen. (.) En eh, ja dat is een beetje hoe de cursus in elkaar zit in zijn totaliteit.

I Oké. En zegmaar over het hele project gezien zegmaar, dus zowel die eh bijeenkomsten bij diëtistes

R Ja.

I en dan het sporten, ehm (.) van wat voor hulpmiddelen worden daar gebruik van gemaakt?

R Om les te geven bedoel je?

I Eh ja gewoon in het algemeen inderdaad.

R (.) Ehm (..)

I Zijn dat bij het sporten bijvoorbeeld alleen maar

R Nee, dat is eigenlijk van alles. Als ik eh, ik heb hier het plan van aanpak. Ik kan dat programma, mag je zo eh, ik kan het naar je mailen en je kan het programma even doornemen. Ehm (.) waar we mee beginnen is eigenlijk eh de motorische grondvormen, dus eh lopen, vaak lopen kinderen al niet goed, springen, eh zwaaien, klimmen, klauteren, eh (.) springen, ik weet niet of ik dat al zei. Dat is eh, ja dat moet ieder kind op die leeftijd een beetje eh ja (.) die moet weten hoe dat hoe dat gaat. Ehm als we dat gedaan hebben, doen we een test. Vaak is dat eh shuttle run test, een looptest met piepjes. Dan pas ik iets aan en ik heb wel een mooi beeld van hoe zij, van hoe de conditie zegmaar is, of het uithoudingsvermogen. Daarnaast starten we gewoon met eh, nou ja neem basketbal, de week daarop korfbal, een andere keer doen we hockey, we gaan een keer naar buiten of we gaan een keer zwemmen hier. We hebben zelf eh (.) sportgames in ons bezit. Ik weet niet of je het, wij noemen het hier X, maar het is bewegen op van die dansmatten met zo'n scherm. #00:09:59-8#

I Oké.

R Eh dat zit er een aantal keer in, omdat ze dat natuurlijk heel erg leuk vinden. Ehm (..) ja dus dat is, eigenlijk doen we alles, racketspelen, balspelen eh, tikspelen.

I En ehm, omdat je zei dat die ehm eh in de eerste zes weken dat dan die bijeenkomsten samenlopen

R Ja.

I ehm, heb je daar ook eh weet je ook wat, hoe ze dan inderdaad leren hoeveel calorieën, op wat voor manier dat wordt gedaan?

R Nou in het begin was het heel erg ehm de diëtiste deed haar ding en ik deed mijn ding en af en toe hadden we contact. Maar nu hebben we de laatste jaren dat we bij elkaar wat vaker over de vloer komen. Ik weet precies zij doet, zij weet ongeveer, ja ze weet in ieder geval wat ik doe maar ze is er niet elke week bij. De eerste twee groepslessen ben ik er bij, ook om die eh om dat eetplan en dat bewegplan ehm (.) om dat, te helpen om dat in elkaar te zetten. Zodat ik weet wat ze hebben ingevuld, dat ik dat ook een beetje bij kan houden. Vaak aan het begin van de les vraag ik er wel eens naar of aan het eind van de les dan haal ik iemand bij me, zo van joh hoe gaat het en. Zo proberen we dat een beetje in de gaten te houden, want vaak is het, want in het verleden was het van we maken een bewegplan of een eetplan en daar keek nooit iemand meer in, of nou ja niet. En nu kunnen we dat traject iets beter eh volgen.

I En eh, wordt dat dus dat traject is dat dan puur eh door middel van gesprekken wordt dat dan eh

R Nou ja, de diëtiste, eh (..) ja bij mijn lessen wel. Ik ben natuurlijk, ik heb vijftien kinderen en ik heb niet heel veel tijd, ik heb maar een uur. Inclusief omkleden, aankleden, dus ik houd net een krap uurtje over. Dus ik kan niet in de les veertien kinderen laten sporten en met één iemand een gesprek aan gaan. Dus dat is wel lastig. Eh wat ik dan doe is na de les dan even heel snel vragen van joh hoe gaat het en eh ja. De

diëtiste is dan de eerste zes weken en daarna zijn nog een aantal terugkom momenten. Daarin wordt dan wel individueel met de kinderen gesproken van, hoe gaat het, je bent nu 10 weken niet meer eh hebben we geen contact meer gehad, hoe gaat het, ben je weer terug bij af of kan je nog steeds eh het allemaal goed bijbenen zegmaar. (.) Eh en daarnaast zijn er ook nog gesprekken met ouders.

I Maar daar worden inderdaad voornamelijk gebruik gemaakt van gesprekken

R Ja.

I en eh geen andere hulpmiddelen worden daarbij ingezet?

R Nee.

I Oké. En ehm (.) eh even kijken hoor (.). Worden daar dan ook, zitten daar dan ook knelpunten in? In die behandeling, omdat jullie dus allerlei eh even kijken hoe ik dat (..). Ja, wat zijn zegmaar de eh met betrekking tot dingen waar jullie gebruik van maken, als jullie gesprekken hebben of als jullie met kinderen gaan sporten, worden daar zegmaar knelpunten in ervaren, waarvan je denkt, dat dat daar merk ik gewoon aan dat dat niet werkt of dingen die juist heel goed werken?

R Nee nou ja goed, ik moet zeggen bij mij, ik geef dan sportlessen is dat niet eh, nee zie ik geen knelpunten. Voor mij werkt het prima of zo af en toe er eens één uit te pikken. Of soms doe ik de eerste tien minuten rustig aan en vraag ik gewoon aan de hele groep van, joh hoe gaat het. Ik ben zelf wel heel klein beetje voedingstechnisch onderlegd, dus ik kan wel eh ik weet wel een beetje hoe dat werkt. Dus ik kan daar wel eens wat over vragen of over vertellen. Kinderen zijn daar heel open en eerlijk in ook. Hoe het precies bij de diëtiste gaat, of zij ergens tegenaan loopt bij zo'n gesprek of, weet je wat vaak het probleem, dat is niet echt een knelpunt, maar bij dit eh probleem bij kinderen zijn ouders natuurlijk heel erg belangrijk. En ehm (.) ja dat is nog wel eens lastig. Kinderen, je kan kinderen heel veel wijs maken en je kan ze alles, ja (.) ik kan ze alles vertellen, maar als ze 's avonds eh patat op tafel staat, ja dan houdt het hele verhaal op. Wel grappig, wel grappig verhaal. Ik heb donderdagmiddag altijd les met die kinderen en ehm donderdagavond moet ik, geef ik training weer ergens anders en heb ik hele korte periode waarin ik eventjes kan eten. En eh onderweg naar huis kom ik langs de McDonald's, na de X les en eh ik heb net een heel verhaal gehouden over gezond eten blablabla, hoe gaat het en eh oké ik stap daar naar binnen, ik bestel, ik neem iets mee en drie keer raden wie ik tegenkom als ik naar buiten kom: ventje wat ik net uit eh in de les heb gehad, nog geen 10 minuten eerder. Met zijn moeder en met zijn broertje. En die gaan dan naar McDonald's en dan eh kan je praten als brugman, maargoed als ouders er voor kiezen omdat eh ja, om daar dan niet in mee te gaan (.) en ik zeg niet dat je niet naar McDonald's mag, maar ja. Doordeweekse dag, dat zegt toch wel iets denk ik over het voedingspatroon van het kind.

I Ja.

R Zal vast nog wel vaker voorkomen. Dus ja ouders zijn daarin heel erg belangrijk en ik weet niet of één of, volgens mij is het nu één bijeenkomst specifiek voor ouders, met de diëtist en is er één bijeenkomst, volgens mij met een maatschappelijk werker. Dus twee keer zijn de ouders er bij betrokken en wat mij betreft is dat te weinig. Omdat ouders hier echt eh (.) ja, zonder de ouders kun je het gewoon niet eh op. Dan kun je 40 weken sporten en 6 keer een heel verhaal vertellen over voeding, maar als ze thuis daar niet in meegaan, dan houdt het eigenlijk op. Dan sta je voor lucht eh ben je 40 weken bezig.

I En eh nou ja zoals je zei maken jullie dus eigenlijk alleen gebruik van die sportlessen en dus gesprekken met kinderen.

R Ja.

I En eh maar jij noemde ook dat X. En dat is puur om

R Echt fun, lol. Dat hebben wij toevallig eh nou twee jaar geleden aangeschaft. En kinderen zijn daar natuurlijk gek van, dus dat is meer eh, nou ja het is goed voor die gastjes. Beetje ja eh of ik nou basketballes geef een uur of dat ze op die plaat staan. Dat vinden ze vaak nog leuker ook.

I Dus dat zou een goede eh (.) aanvulling zijn op bewegen thuis ook bijvoorbeeld?

R Ja.

I Oké. Dus dat is ook jullie eh idee daarachter?

R Ja nou ja goed het is niet iets eh, wij hebben echt van die metalen, ja ik weet dat je het thuis hebt op de Wii en op de Xbox enzo. (.) eh ja dat zou voor die gasten heel goed zijn.

I Oké. (.) Ehm, en is er ook de intentie omdat je dus inderdaad zegt van nou ja kijk ik vertel of er wordt zo'n verhaal verteld en ik zie ze tien minuten later bij de McDonald's staan, denk je dat ICT-oplossingen zoals inderdaad een game of gebruik maken van eh, dat je zegmaar niet alleen op het moment dat jij ze zegmaar ziet

R Hmmhmm.

I iets kunt eh meegeven?

R Ja tuurlijk.

I Denk je dat dat een oplossing zou kunnen zijn?

R Ja. (.) Ehm, ik heb het toevallig met de coördinator, coördinatrice Brede School eh heb ik heel veel contact over dit project. Eh, hoe kunnen we het verbeteren, wat loopt er niet, nou ja dan is dit, dit is daar ook aan de orde geweest. Van hoe kunnen we ouders nou meer betrekken bij het project. Nou ja eh dat kunnen we heel ouderwets doen door bijvoorbeeld een soort beweegdagboek, kinderen en beweegdagboek bij te laten houden, wat eet je eh wat beweeg je eh nou ja eh gewoon (.) met met een eh ja papier zegmaar, of een folder of iets waar ze iets in kunnen vullen. Dat kan net zo goed iets digitaals zijn. Daarnaast willen we eigenlijk (.) het idee is om twee wekelijks de ouders te informeren, hoe loopt het, waar lopen we tegenaan, wat hebben we gedaan, hoe gaat het thuis, om iets meer interactie met de ouders ook te krijgen. En dat willen we eigenlijk via mail doen, maar ik kan me voorstellen dat daar een andere of ja handigere oplossing voor is.

I Hmm hmm.

R Maar dat, ja dat zou al eh (..) ja, daar kunnen we wel iets in verbeteren ja.

I Ja en ehm (.) eh ken je zelf het concept serious gaming?

R Ik kende het niet, van wat ik nu een beetje hoor eh heb ik wel een idee maar

I En wat zijn dan je verwachten bij zo'n ja serious health game?

R (.) Nou ja goed, wat ik nu een beetje in m'n hoofd heb is dat jullie misschien een concept hebben of aan het bedenken zijn, om kinderen ook thuis met dit eh project bezig te laten zijn. Zodat en de ouders er ook wat meer zicht op hebben en voor ons ook wat beter te controleren voor wat thuis gebeurt. Zoiets.

I Dus inderdaad van soort nazorg, niet alleen op het moment dat jullie zegmaar beschikbaar zijn.

R Dat is ook, daarom hebben we ook in heel snel al gekozen om het 40 weken te doen, omdat we ze anders na drie maanden al kwijt waren. (.) Ja, dan kwam ik ze een jaar later tegen en dan waren ze nog steeds eigenlijk veel te zwaar. En ik zeg niet dat dat nu niet zo is, maar ik denk dat je eh meer bereikt in de periode van 40 weken dan in de periode van 13 weken. Maar dan nog, na die 40 weken houdt het op, vooralsnog hier. We zijn druk bezig om dat eh (.) om te zorgen dat het niet zo is. Ehm (.) ik weet niet of je bekend bent met de Sportimpuls?

I (.) Eh nee.

R Oké nou ja, het Rijk zegmaar, de regering stelt ieder jaar of nou ja om de zoveel jaar eh een groot geldbedrag ter beschikking zegmaar of ter beschikking, daar kun je subsidies aanvragen, dat heet de sportimpuls. En iedere keer is daar een bepaald thema aan verbonden en dit keer is het gezondheid, dus het staat eh bovenaan op ieders lijstje. We zijn van plan om de Sportimpuls aan te vragen voor middelbaar

onderwijs en een soortgelijk project als X, het is eigenlijk precies hetzelfde het heet alleen iets anders. X bieden we in woonplaats X aan voor groep 7 en 8, daarna houdt het op en eigenlijk willen we eh iets aanbieden voor daarna. Dus de eerste twee jaar brugklas bijvoorbeeld, om eh (.) nou ja goed ook daar is het probleem eh onwijs groot. De kinderen die hier dan eh uitkomen, die kunnen eventueel een eh nieuw traject in, als zij niet, als ze bijvoorbeeld niet lid zijn geworden van een vereniging of dat ze echt onwijs afgevallen zijn dat het niet meer nodig is. Maar ja, in de praktijk blijkt dat het wel zo is en dat we eigenlijk heel veel vraag hebben van ja en nu. Ouders komen naar ons toe van, ja het houdt op en nu, kunnen ze niet blijven sporten. (.) Maar goed ja daar zijn we nu mee bezig en het liefst zouden we ze ook nog eerder al eh bij ons hebben. (.) Daar zijn we wel constant mee bezig, van hoe kunnen we het verbeteren, hoe kunnen we het aanbod vergroten zodat we, voorkomen is beter dan genezen zeggen ze altijd. En in dit geval kiezen we er voor om het natraject extra aandacht te geven maar het liefst, zouden we zouden we al in groep 1 en 2, daar kun je ze al uitpikken.

I Ja.

R Kinderen die eh later overgewicht ontwikkelen. Dus. (.) Maar goed eh, ja wat wat is voor jou, wat wil jij hier eh uithalen?

I Nou ja ehm (.) uit eh onderzoek is zegmaar gebleken dat games wel effecten zouden kunnen hebben op eh motivatie

R Hmm hmm.

I inderdaad en bewustwording en ook overdragen van kennis. En met bijvoorbeeld, wat je zelf ook zei de Wii enzo, zou ook onderdeel kunnen zijn van bewegen.

R Want jullie doen zegmaar twee dingen, het is een beweeggame bijvoorbeeld en ook eh informatief

I Ehm ja het is dus

R via een spelletje?

I Ja het is dus nog heel erg een oriënterend onderzoek naar wat zouden de mogelijkheden kunnen zijn inderdaad. Er is iemand bezig met het kijken naar welke factoren succes hebben binnen die behandelingen.

R Ja.

I En ehm (.) ja vanuit mijn studie is het vooral, wat (.) eh wat vanuit de gamekant zegmaar eh effecten zouden kunnen hebben.

R Ja echt het bewegen

I Ja.

R via een eh

I Ja bijvoorbeeld. Maar ja als jullie merken dat dat bijvoorbeeld eh, dat dat geen vervanging kan zijn van sporten, zou dat bijvoorbeeld niet kunnen werken.

R Ja het kan wel. Ik denk dat het eerder een extra toevoeging is zegmaar aan het project. Want ik vind het heel erg belangrijk dat kinderen met elkaar iets doen zegmaar, sporten is toch nou ja je hebt individuele sporten maar echt iets helemaal in je eentje doen, dat komt bijna niet voor. Hè, dat je ehm, ik heb zelf ook een Wii (.) ja dat daar daar zit best wel wat in. Zo'n Wii fit, ik vind dat ja wel mooi. Ook daarin worden eh wordt je gewogen, wordt alles een beetje bijgehouden, kun je je vooruitgang zien en nou ja die spelletjes die er op zitten zijn volgens mij, zeker voor die doelgroep hartstikke leuk. En ik weet zeker dat eh als kinderen daar mee aan de slag gaan, ja dat ze, kijk nu nu proberen we eens in de twee weken, krijgen ze een beweegopdracht mee voor in het weekend of in de week tussenliggende week of een vakantieweek.

Dan zeggen we van joh, dan worden er springtouwstjes uitgedeeld of stappentellers en dan zeg ik van joh zorg nou dat je elke dag tien minuutjes touwtje springt.

I Ja.

R Maar ja goed. De vraag is, doen ze dat? Ja met zo'n game kun je dat allemaal wat beter bijhouden misschien.

I Ja.

R (.) En eh

I Ja en er is bijvoorbeeld, ja gewoon een serious game is qua vormgeving et cetera hetzelfde als gewoon een entertainmentgame.

R Hmm hmm.

I Alleen heeft het dan inderdaad een ander doel. Zo is bijvoorbeeld in Amerika een game ontwikkeld voor kinderen met kanker.

R Ja.

I En dat was dan ook het idee om eh (.) hun eh even kijken hoor (.) hun meer macht te geven over hun ziekte en daaruit is ook uiteindelijk gebleken dat die kinderen hun eh medicatie trouwer innamen en eh zich bewuster waren dat ze moesten melden als ze van dingen last hadden et cetera. Dus dat zijn wel, dat is dan een goed voorbeeld van een game uit de gezondheidszorg

R Oké.

I die daar eh positieve resultaten mee heeft behaald. En ehm (.) ja ik vind het wel heel erg interessant om te kijken wat dan de belangrijkste motieven zijn dat het helemaal niet wordt gebruikt in (.) projecten waarbij kinderen met overgewicht geholpen worden.

R Ja ik denk ook dat het er niet niet is, of wel?

I Eh nou ja dat is dus inderdaad een beetje mijn vraag naar jou bijvoorbeeld, van ja, blijkbaar ontbreekt dus die kennis ook.

R Nou ja, ja goed, wat je zegt. Ik kan je kunt je kunt het op een aantal manieren, wij proberen het nu op deze manier en dan is het moeilijk te controleren zegmaar. (.) Ehm ja, we geven iets mee, wordt het gedaan ja of nee? Ik geef altijd kinderen heel een heel eigen verantwoording en ik vraag ook de week erna van, heb je het gedaan. Dat moet je eerlijk zeggen, als je het niet gedaan hebt is het ook goed. Weet je, je doet het natuurlijk niet voor mij, je doet het voor jezelf, dus wees gewoon eerlijk. Sommigen zijn van ja ik heb het niet gedaan, kinderen zijn heel eerlijk dan. Er zijn er ook bij die zeggen dat ze het gedaan hebben, daar weet ik van nou die hebben het niet gedaan. Over het algemeen krijg je daar wel eerlijke reacties, maar ja het is lastig. Weet je, je geeft iets mee en dan ga je er vanuit dat ze het doen. Nou en daarom willen we graag, of het idee is om daar die ouders bij te betrekken, om die beweegopdrachten ook bij de ouders kenbaar te maken. Maar ja dan nog, maar dat zal je altijd wel blijven houden. Je moet ook een beetje vanuit die ouders zelf, en vanuit het kind zelf komen. Ja. Weet je je kan niet overal bij zijn.

I Ja. Maar ehm (.) als je zegmaar zou, zo zelf zou moeten denken, als je nu zegmaar enigszins een idee hebt van een game zou kunnen doen en wat het is, zo'n serious game is. Wat zijn dan denk je de belangrijkste motieven dat het momenteel niet wordt gebruikt? (.) Je noemde net eh dan van ja is het er dan wel?

R Bij mij is het, is het voor mij is het nieuw. Dus ik heb, ik weet niet van, kijk we zijn zelf dan bezig met dingen en dan komen we op eh een beweegdagboek, maar dat is gewoon een papieren versie zegmaar. Iets wat kinderen in moeten vullen, dat dat bedenken ik omdat ik weet dat er is. Wij hebben het hier. En eh nou ja ik weet niet of zoiets digitaal bestaat of, ja. En of daar inderdaad een game aanhangt dat ze thuis ook kunnen sporten, dat ik dat misschien in kan zien vanuit hier of.

I Maar ehm, is er bijvoorbeeld wel iemand binnen de organisatie of jijzelf die daar eh op de hoogte blijft van zulke nieuwe ontwikkelingen bijvoorbeeld? Is daar dan

R Nou ja goed, we zijn wel met een redelijk groot team. Eh we zijn, nou ja verschillende collega's krijgen van alles binnen en ook wel eens, ik weet bijvoorbeeld wel van de digitale sportschool, caloriefietsen en we hebben zelf dan spel X, maar dat er zoiets is wat kinderen thuis kunnen doen en wat wij dan misschien kunnen inlezen of aflezen, dat dat wist ik niet nee.

I Oké, maar daar zouden jullie wel eventueel eh, als dat er stel dat er zoiets zou zijn, dan zouden jullie daar wel mee willen experimenteren of

R Oh dat denk ik wel ja. Dat moet ik even met wat mensen overleggen, maar ik ik in ieder geval wel, ik zou wel zegmaar eh (.) nou een klein voetje tussen de deur willen hebben thuis. Of eh hoe noem je dat, een stok achter de deur, dat kinderen ja wel moeten.

I Ja dat je er zegmaar langer mee eh

R Ja nou inderdaad. Als de cursus afgelopen is, dat ze niet meer bij ons komen, dat ze misschien daar mee verder kunnen. Dat zou ook nog kunnen ja.

I En ehm (.) even kijken hoor (.). Maar ja, het belangrijkste motief blijft dan dus het ontbreken van überhaupt de kennis dat jullie daar niks van eh

R Ja.

I Oké en zijn er denk je ook externe factoren die daar meespelen, binnen de organisatie zelf? Qua eh budget bijvoorbeeld?

R Ja, dat altijd. Budget, zeker met dit project, we zijn echt afhankelijk van subsidie. Voor het komende, of dit is in ieder geval het laatste jaar dat diëtisten gesubsidieerd worden, dus we zijn nu druk bezig nou ja met die onderhandelen met die impuls eh, we zijn druk bezig om te kijken hoe gaan we dit financieren. Dus dat is wel lastig, kinderen kunnen hier gratis aan deelnemen, dat is voor ons een voorwaarde om het zo laagdrempelig mogelijk te houden. Ja, dat betekent dat we niet al te veel kosten kunnen maken. Gewoon de eh sporthal die we huren, of die we gebruiken die is ook van ons, dus dat kunnen we redelijk eh (.) ja goedkoop aftikken zegmaar. Maar goed, als die subsidie van de diëtist wegvalt en die moeten we bijvoorbeeld inhuren, dat gaat aardig oplopen dan. Nu zijn we aan het kijken hoe of wat binnen de zorgverzekering, welke verzekering dekt het wel, welke dekt het niet, hoeveel behandelingen worden er vergoed, wat moeten we dan zelf nog bijleggen om dan zegmaar aan die zes lessen te komen. Ja, dat zijn we nu aan het doen. Dus dat is wel degelijk belangrijk ja.

I Ja. En ehm even los daarvan zegmaar, als jij zelf zou mogen beslissen of je zo'n game zou willen inzetten in de behandeling, wat zijn dan zegmaar je overwegingen om het wel of niet te doen?

R Kosten. (.) Daar hebben we het net over gehad, dat is één. En eh (.) ja goed, ik moet er wel, het moet wel een meerwaarde zijn. Want ik denk dat dat wat mij betreft wel is, maar ik ben heel benieuwd hoe jullie dat, of hoe dat dan in zijn werk gaat zegmaar. Ik heb daar wel ideeën bij, maar hoe dat precies eh werkt weet ik niet. Kijk eh, we willen daar best in meedenken, zoals we nu doen.

I Ja.

R Ja ik moet er wel, ik moet wel van overtuigd zijn dat het echt eh, een meerwaarde is zegmaar, voor het kind.

I Ja en en ehm (.) eh (.) wanneer sluit het dan zegmaar aan volgens jou? Bij die behoeften binnen jullie hele project zegmaar?

R Nou dat sluit bij ons aan als we zegmaar, wat meer eh (..), wat mij betreft meer interactie is met met met wat thuis gebeurt. Wat er zegmaar buiten onze, we hebben nu een uur eh, je bent misschien bekend met de beweegnorm?

I Ja.

R Nou, kinderen moeten een uur per dag (.) ehm ja matig intensief bewegen, dus een beetje zweten en echt een hogere hartslag krijgen. Wij doen dat één keer in de week, dus er blijven nog zes dagen over, ik heb geen idee of ze die andere zes dagen die beweegnorm halen weet je. En al is het zo'n game bijvoorbeeld (.) ik stel me dat dan zo voor dat eh nou ja, ontwikkel iets waarbij ze een uur moeten bewegen of iets dergelijks. En eh als ze het niet doen, dat ik dat eind van de week kan zien of (.) ja, doe er, hang er wat theorie aan vast. Eh, ja, ik weet niet, zoiets. Dat zit dan bij mij. Daar zouden wij iets aan hebben.

I Ja. Omdat dat één knelpunt is waar je zelf tegenaan loopt.

R Hier hebben ze maar een uur in de week, de rest van de week heb ik geen idee wat ze uitspoken.

I Maar je gelooft er dus wel dat in dat het eventueel een aanvulling zou kunnen zijn?

R Ja, omdat we zelf die richting denken met die beweegdagboeken, met eh ouders mailen, maar ja dat is eigenlijk (.) heleboel werk terwijl het misschien gemakkelijker kan in zo'n game of ja (.) spel.

I Ja. En eh zegmaar binnen de hele organisatie gezien, omdat er natuurlijk meerdere mensen meewerken ehm denk je dat het dan ook eh binnen de werkzaamheden echt zouden kunnen passen? Dat iedereen daar mee uit de voeten zou kunnen?

R (.) Ja goed, binnen X is het dan, ben ik verantwoordelijk vanuit X, er is, ik heb dan één contactpersoon (.) dat is bij X de diëtiste en de coördinator Brede school, dus we zijn eigenlijk met z'n drieën verantwoordelijk voor het totale project waarbij zegmaar de eindverantwoordelijkheid bij mij ligt vanuit X. Dus eh ja, voor mij zou het heel goed heel goed goed kunnen werken. En eh, ja hoe het voor andere collega's, weet ik eigenlijk niet.

I Oké. (.) En eh (...) en vanuit het kind gezien, denk je dat het daar ook aansluit bij hun behoeften?

R (.) Ehm (.) nou ja ik denk ik denk het wel, want vaak hebben we dan, dan heb ik een gesprek van hoe gaat het thuis en eh (..) weet je als, ze weten wat goede voeding is. Dan zeg ik, als je nou een paar dagen achter elkaar niet goed eet (.), dat vind je zelf zeg je er dan iets van of of durf je dat niet of (.) zeg je van joh ma we hebben van de week al patat gegeten, dat hoeft ik nu niet, ik heb liever een boterham of iets anders. Dat is natuurlijk heel moeilijk voor kinderen, die die ja deed ik vroeger ook niet, wat op tafel stond dat at je. (.) Ehm ik denk dat het voor kinderen wel, een extra hulpmiddel is. Ze vinden het, ze vinden het vaak niet leuk om te sporten (.) dus alles met gamen is natuurlijk interessant. Dat merken we ook met dat spel X. Dus, ja (.) wij doen dan wij doen dan een stukje groepsles en ik denk dat het ook wel goed is om inderdaad individueel aan jezelf te werken. (..) Dus ja wat dat betreft wel ja.

I Oké. En ehm (.)

R Overigens, voor die eh uitbreiding van X zijn we ook aan het kijken van hoe kunnen we het kind, je hebt nu groepslessen, van hoe kunnen we het beter individueel begeleiden. En dat doen we dan met een fysiotherapiepraktijk, daar hebben we contact mee. En als mij dan bijvoorbeeld iets opvalt, een kind, nou ze hebben allemaal overgewicht, maar de één loopt niet goed, de ander heeft last van z'n knieën, dan willen we eigenlijk kijken of we ze door kunnen sturen om eh ze individueel te laten behandelen zegmaar bij een fysiotherapeut. Dus dat is wel al waar we, nou ja wat, we zijn met heel veel dingen bezig om te verbeteren en eh (.) nou ja goed, we staan ook open voor alles.

I Dus eh inderdaad, zoals je zegt, jullie zijn wel constant bezig met kijken wat kunnen we

R Ja.

I er aan verbeteren en, oké. En ehm (..) dus als ik het ook goed begrijp zou je, als stel dat er zo'n game zou worden toegevoegd aan het project

R Hmm hmm.

I als onderdeel, eh dan zie je dat ook dus als een stap voorwaarts eigenlijk.

R Ja. Denk het wel ja.

I En ehm (...) en (.) je zei net ook over dat eh spel X, dat dat ehm (.) ja dat je ook gewoon echt merkt dat kinderen daar dat dat leuk is, wat kun je iets meer vertellen over die ervaringen?

R (.) Nou ja, we hebben het nu eh (..) denk ik een jaar of vier, drie vier geleden aangeschaft. Voor ons een grote investering, maar dubbel en dwars terugverdiend in die periode. Eh (.) eh ja ik moet eerlijk zeggen dat ik in al die tijd, ik ben daar veel bij betrokken, ook bij de aanschaf en het uitzetten en het uitvoeren van het project. Eh, weinig kinderen tegengekomen die het niet leuk vonden, laat ik het zo zeggen. En je ziet heel veel eh (.) je hoort alleen maar positieve geluiden. We hebben vaak op scholen gestaan, dan hoor je van leerkrachten nou eh een kind met ADHD kan normaalgesproken niet vijf minuten concentreren en die staat een uur lang met z'n mond open naar het scherm te staren en na een uur zegt ie van oh zijn we nu alweer klaar. Terwijl het normaal gesproken nog geen vijf minuten kan zitten en (.) eh dus ja dat dat is wel heel positief. (.) Kinderen worden er enthousiast van, het beweegt, het is eh muziek en de plaat is natuurlijk allemaal interessant. Het werkt met een score, dus het is ook nog leuk om te kijken wie is de beste en dus het is gewoon heel uitdagend, nieuw, we doen ook kinderfeestjes. Nou dat is bijna niet in te plannen, zoveel eh worden we gebeld. Dus ja, dus het leeft wel. Ik denk dat in woonplaats X er geen kind is die het niet kent.

I Oké en dat is dus inderdaad ook eigenlijk alle aspecten die vanuit een game, die in een game zitten vinden ze dan X

R Ja hier zit, dit is dan eh pure fun vind ik. Heel klein beetje competitief, doordat je die stand ziet. Maar eh je zou daar eh, het is ja als je daar wat informatie achterhangt, of een opdracht in in een beetje in X stijl (.) dat je ze natuurlijk, dat je ze een stuk theorie laat lezen en dan zegt van nu moet je een uur deze game doen, of weet ik veel, half uur. Ja dan eh dan gaat het de goede kant op denk ik.

I Oké. (..) En ehm, want je zei net wel over die vernieuwingen inderdaad, dat je zelf dan al wel ideeën hebt, maar ehm ik vraag me dan af van hoe hoe blijf je daar dan van op de hoogte echt? Want is het dan gewoon dat je bijvoorbeeld met elkaar daarover

R Hmm. Nou ja goed ik wil eh (.) ik struin wel eens internet af natuurlijk, eens in de. Het is niet het enige waar ik mee bezig ben natuurlijk, dus zo nu en dan hebben we overleg. Hoe, nou ja inderdaad hoe kunnen we dingen verbeteren. Maar eh nou ja goed dan zoeken we inderdaad wel eens op eh hulpmiddelen of (.) eh trends. Wat is eh (.) wat is wat is nieuw, wat kunnen we gebruiken om te verbeteren. Ik moet eerlijk zeggen, dat ik hier eh, ik krijg regelmatig mailtjes van wat ik zei, digitale sportschool en nou hier had ik niet eh, niet aan gedacht. Dus ja, goed, ja dat zou, we hebben wel eens een caloriefiets gehad enzo en die kinderen laten zien: dit is een hamburger, je moet nu 10 minuten fietsen bijvoorbeeld. Dat, dat maakt wel indruk. Van zo een hamburger, een hamburger is dan weet ik veel een uur fietsen ofzo. Maar dat ze zelfs al van een Mars, dat je een half uur moet fietsen, ja dat maakt wel indruk. Oké. En dan koppel je zegmaar digitaal met ja dat ze echt iets moeten doen, bijvoorbeeld fietsen.

I Dus zo'n element zou inderdaad bijvoorbeeld een belangrijk aspect kunnen zijn binnen zo'n spel?

R Ja. Maar goed ik ben dan ik ben niet zo technisch daarin, maar ik vraag me dan af hoe je dat zegmaar eh ja wat voor game, hoe je dat bij iemand thuis eh, moet je verschillende fietsen neerzetten of, ja. Of een mat een dansmat of een eh zo'n Wii fit ding. Nou ja goed, ik weet wat het kost, en ook niet alle ouders eh zullen die kosten maken voor dat kind. (.) Terwijl dat, een Wii fit, ja dat, daar heb ik, zoiets heb ik dan in mijn hoofd. Dat je die, eh ik weet niet of je daar eh, die ken je vast wel?

I Ja.

R Dat je wordt gewogen, dat je je doel kan instellen van nou over zoveel weken wil ik zoveel wegen en dat het apparaat iedere keer dat je er op gaat staan van, nou je bent een week niet geweest. Dit is nu je gewicht, zoveel afgevallen of zoveel aangekomen. Dat je die opdrachten doet, dat je ziet wat je verbruikt, dat je ziet dat je een score kan halen, dat je iedere keer jezelf kan verbeteren. Ja, zoiets (..) zie ik dan wel eh (..) als eh als toevoeging zegmaar aan het project.

I Dus dat zie je wel inderdaad voor je zo op die manier

R Ja. Maar goed, dan heb ik wel mijn vraag, vraag erbij zegmaar hoe hoe hoe gaan we dat doen. Kosten, hoe moeten die mensen een plaat eh ja.

I Ja.

R Dat is wel eh (..)

I Want ehm (..) even kijken hoor, je zegt inderdaad van, voor jullie project zou het van belang zijn dat je die resultaten terug kunt zien

R Ja bijvoorbeeld ja

I in zo'n spel. Ja. En als het aan die aspecten zou voldoen, even los van het kostenplaatje, dan (..) dan zou je er vertrouwen in hebben dat dat zo'n game zou kunnen werken?

R Ja. Ik denk dat zeker ja. Dit zijn vaak, kinderen worden niet vanuit huis gestimuleerd om te bewegen. Dus bewegen moet je leuk maken voor die kinderen, daarom zitten ze nu bij elkaar en doen we geen gekke, zware dingen. Het is een puur eh beetje zelfvertrouwen opkrikken, leuke dingen doen, kennis maken met allerlei verschillende sporten en als je, als dat thuis ook kan. Dan is dat alleen maar eh bonus zegmaar.

I Ja.

R (..) Want vaak doen ze nu thuis niks.

I Nee, dus je denkt dat eh eventuele gevolgen van zo'n game zouden kunnen zijn dat kinderen daar sowieso thuis ook

R Ja.

I meer mee aan de slag zijn. Heb je daar nog andere, denk je dat er nog andere gevolgen

R Nou, misschien dat eh zegmaar niet alleen het kind zelf maar het hele gezin er wat meer betrokken bij is. Tenminste, dat kan ik me voorstellen (..). En eh, dat zou het mooiste zijn. Dat probeer je door die eh beweegtips en die opdrachten, ervoor te zorgen dat ja gewoon het hele gezin wat actiever wordt. Het weekend in plaats van film kijken met een zak chips op de bank, dat ze naar buiten gaan eh weet ik veel, een halve dag gaan fietsen met eh met z'n drieën of met z'n vieren. Nou ja goed dat is wel heel erg lastig. Kijk ik ga niet zeggen wat iemand moet doen, dat zijn alleen maar tips (..). En ja, als eh die ouders er voor kiezen van we doen het toch niet. Ja dan vraag ik me af waarom je het kind dan op zo'n cursus doet, maargoed. Dat is weer een ander verhaal. Er wordt van te voren gezegd dat niet alleen het kind moet enthousiast zijn, maar ook de ouders. En daarom zijn er ook die gesprekken (..) want dat is niet altijd zo natuurlijk.

I Ja. Ehm (..)

R Dus, ja als zo'n kind bezig is thuis en de ouders zien dat, dan misschien worden die ook wel gestimuleerd om eh te bewegen. Zoiets kan ik me nog wel voorstellen.

I Ja. Eh nou ja, eh (..) op dit moment is het zegmaar in een heel klein stadium, maar stel dat het dus inderdaad, dat er een concept zou zijn

R Ja.

I ehm, zouden jullie dan denk je bereid zijn om het inderdaad direct toe te passen? Of te proberen of zou je eerst daar meer ervaring over willen

R Nee, eh dat doen we best wel vaak eh, pilots zegmaar hier eh binnen X. We zijn nooit te beroerd om iets te proberen eh ja. Als het als het ten goede komt van eh van eh van het project, dan willen we best iets proberen. Maar goed ik ben wel benieuwd, ik bedoel ik heb mijn ideeën erbij, hoe eh wat zie je wat zie je, wat probeer je op te halen en?

I Ehm, nou ja sowieso is het zegmaar dat er dus wel heel veel wordt geopperd dat er dat er heel veel mogelijkheden zijn en dat het eigenlijk gewoon binnen de gezondheidssector veel te weinig wordt toegepast. En vanuit het bedrijf waar ik mijn onderzoek voor uitvoer, zij zijn dus bezig met sinds kort met het ontwikkelen van zulke health games

R Ja.

I En ehm (.) ja het is dus zegmaar nu heel erg te achterhalen van welke aspecten zouden er daar dan inderdaad in moeten zitten, om het een toegevoegde waarde te hebben. En inderdaad ook die kosten, maar wat jij inderdaad zelf ook aangeeft van, je mist dat stukje dat je eh als je die kinderen niet meer ziet

R Ja.

I dat dan zegmaar (.) terwijl dat dan juist ook een kostenbesparing zou kunnen zijn. Want als je uiteindelijk, door middel van een game kinderen heel lang eh (.) expliciet iets kunt leren onbewust, ja, kun je ze uiteindelijk heel lang eh (.) onder behandeling hebben, zonder dat ze ergens naar toe hoeven en dat het uiteindelijk iets kost.

R Ja.

I Dus dat is op lange termijn zegmaar wel het idee. En ja er zijn heel veel verschillende ideeën, dus daar zijn ze nog wel, zelf ben ik niet bezig met het ontwikkelen van die game. Daar is iemand anders dan wel mee bezig. En eh dat moet in de zomer ook eh eerste concept daarvan klaar zijn. En ehm (.) ja nu is het dus vooral vanuit mijn onderzoek ook om te kijken waarom het dan niet, ontbreekt die kennis dan? Of zijn mensen er niet toe bereid of

R Er is nog niet zoiets toch?

I Eh nee niet specifiek voor kinderen met overgewicht inderdaad. Er zijn wel heel veel eh onderdelen, vanuit het Voedingscentrum heb je bijvoorbeeld wel kleine games online die bijvoorbeeld alleen zich richten op hoeveel je moet bewegen en daar

R Ja die ken ik wel ja.

I en daar kennis over te brengen. Maar ehm er zijn nu op dit moment nog geen games die daadwerkelijk werken, terwijl er dus wel heel veel (.) .

R Behoefte is. Of overgewicht is.

I Ja.

R Oké. Ik ik kan me voorstellen dat je ook veel contact met fysio, dokters, huisartsen,

I Ja. Ik ben dus nu nog heel erg aan het zoeken naar mensen die eh

R Nou ja, mochten er nog, een tip zegmaar. Een diëtiste of gezondheid in eh woonplaats X hebben we ook een gezondheidscentrum, daar komen ook veel kinderen die eh, nou ja wij hebben al die gesprekken allemaal gevoerd. Met de huisartsen, met fysio's, joh als je dikke kinderen hebt, tegenkomt, ehm schooldoktoren, stuur ze alsjeblieft door naar X. Want ik kan me voorstellen dat je, eh als je een te dik kind

bij eh (.) een diëtist komt, dat een diëtist bijvoorbeeld voorschrijft van joh, je moet die game eh gaan proberen. Kijken of dat wat is.

I Ja. Ja precies. En het is ook heel erg, dat het nu twee losse werelden zegmaar zijn. En dat bij zulke problemen er eh dat het heel erg bewezen is dat juist die samenwerking die jullie bijvoorbeeld ook hebben, dat dat juist meer effectief is, dan (.)

R Ja eh we proberen inderdaad het linken, ja eh het staat niet los van elkaar bij overgewicht. Aan de ene kant voeding, aan de andere kant bewegen. Ja, als je van het een te veel doet en van het ander te weinig, dan krijg je eh (.) overgewicht. En sommige (.) eh ik sta regelmatig voor de klas, als eh één op de drie kinderen te dik is, dan eh ja dan is het nog weinig. Volgens mij ligt dat percentage nog hoger. En eh als je dan ziet hoeveel moeite je moet doen om een groepje van tien, vijftien kinderen bij elkaar te krijgen. Dat is eigenlijk absurd. Als ik, als ik een hele school binnenloop, haal ik er zo eh vijftig uit.

I Ja.

R Dus dat ja dat daarom is het lastig, kijk je (.) ouders, dat is en blijft gewoon de belangrijkste factor. Die moeten een kind eh, een kind komt ook niet uit zichzelf van joh mama mag ik hier aan meedoen. Ouders moeten het lezen, het zien en moeten het kennen. En dan ja eh een kind ook blijven, blijven stimuleren van joh eh. Dat is het lastige, ik weet niet of je met zo een, denk dat het met zo'n game wel ietsje. Ik denk dat wij wat dat betreft, dat dat de combinatie beter is. Van wat wij nu doen en dan zoiets als toevoeging, dat dat dan het beste werkt.

I Ja, want kinderen zouden daardoor inderdaad zelf dingen kunnen eh leren en oefenen, zonder dat de ouders daar dan invloed op kunnen hebben. (.) Ja dat is ook het idee inderdaad erachter.

R Ik vind zelf eh (.) nou ja, ik heb zo'n Wii fit, ik vind eh, ik doe het niet elke dag en niet elke week, maar het is wel eh het is af en toe wel grappig, zeker. Nou ja goed als je, als ik eh bijvoorbeeld overgewicht zou hebben (.) zou ik daar best wel eh (.) denk ik dat je daar al mee eh dat je daar al redelijk mee geholpen wordt. En als je dat nog specifiek eh, wat informatie over er in stopt en eh (.) ja met andere opdrachten dan alleen beweging, zou bijvoorbeeld ook zo'n beweegdagboek er bij kunnen verwerken. Ik weet niet eh, ik neem aan dat het gewoon een online iets wordt of eh

I Ja.

R Ja. (..) Ja dat zou eh, ja, dat kinderen ook eh kunnen aangeven, ik heb vandaag dit en dat gedaan, ik ben naar school gefietst 10 minuten en ik heb eh twee boterhammen gegeten. Of eh wat weetjes er bij, natuurlijk dat je 1500 calorieën verbruikt en ik 2000 calorieën (.) gegeten. Ja dat is natuurlijk niet echt goed, dat moet eigenlijk andersom zijn. Dat ze dus zoiets bij kunnen houden en dat ze er echt eh eigenlijk echt mee bezig gaan.

I Maar in zo'n game zouden er naar jouw idee dus wel al die verschillende aspecten die bijdragen aan overgewicht in moeten zitten en niet op één onderdeel richten omdat daar meer behoefte aan is bijvoorbeeld?

R Nee. Ik zou dan eh (.) dat zou ik niet doen. Ik zou het zo breed mogelijk aanbieden en eh enerzijds wat wat over voeding daarin vertellen en inderdaad nou ja, wat je ook met de caloriefiets doet, ehm je hebt nu dit gegeten, dan moet je zolang bewegen om eh om het te verbranden. (..) Dat dat, tenminste dat heeft bij mij, volgens mij maakt dat de meeste indruk bij kinderen. Dat ze dat niet (.) ik kan het ze wel vertellen, maar dan hebben ze geen ja geen beeld bij en van ja het zal wel. Maar (.) als je dan echt ze eh ik weet niet precies in welke les dat zat, we hadden toevallig twee van die fietsen. En toen eh kwamen we die kinderen binnen 'willen jullie een Mars', ja toen keken ze allemaal van ja ja willen we wel maar mag dat wel ja. Ik zeg van ja dat mag wel, maar moet je wel een half uur fietsen. Oké laat maar, dan neem ik eh wel eh een appel of iets. Dan zie je dat kinderen daar mee bezig zijn, tijdens de les. Maar ja, zodra ze dan thuis komen, pa en ma is niet thuis, heel de kast ligt vol met snoep, (.) dat blijft (.) moeilijk. En het is ook niet erg, dat deed ik vroeger ook (.) En jij ook, dat deed iedereen. Maar het moet niet zo zijn dat dat drie keer per dag, elke dag van de week gebeurt. Wat je nu vaak ziet, kinderen duiken achter de computer en eh (.) ja, die bewegen gewoon te maken en die eten te veel.

I Ja.

R En dan krijg je wat je een beetje nu ziet, dat eh heel veel kinderen te dik zijn. Dat is onwijs zonde. Het kost ook weer heel veel geld, de gezondheidszorg, zeker als het zo blijft eh later. Want als je eenmaal overgewicht hebt, kom je er niet heel makkelijk vanaf. Dus, alles helpt en ik denk dit eh, waarom niet.

I Oké. Nou ja, ik heb in ieder geval alles wat ik wel eh wilde weten. Dus ik weet niet of je zelf nog eh.

R Nee ik ben heel erg benieuwd eh, houd me op de hoogte zou ik zeggen.

I Ja, zeker.

R Of kunnen we iets betekenen voor jullie, dan graag. En eh als je wilt kan ik je het plan van aanpak van het afgelopen jaar, eh ik weet niet of je er iets aan hebt, maar er staan wat doel eh stellingen, wat geschiedenis, inleiding, wat is X precies, hoe wij over eh (.) overgewicht denken. Ehm, nou wat het precies is, welke samenwerking we hebben, wat eh wat de eisen zijn voor deelname. Daar staat dus heel duidelijk bij, hij zij en de ouders moeten gemotiveerd zijn. Dat is dus lastig eh. Nou ja, doelstellingen, daar staat dus bij dat het geen eh, dat het niet, afvallen is niet het belangrijkste. Wel meten we die kinderen een aantal keer en ik moet zeggen, je ziet af en toe, bij de meeste blijft het BMI gelijk of daalt iets. Als het kind een hogere BMI heeft dan als we begonnen zijn, dan is het natuurlijk niet goed. Die worden vaak doorgestuurd naar een arts, iets met de genen niet goed is. Maar dat komt heel weinig voor hoor. Dat zeggen ouders ook, ja hij heeft genen of weet ik veel. Dat is 1 op de zo weet ik veel hoeveel. Ehm (bladert) nou ja goed hier heb je bijvoorbeeld het programma. Eerst die kennismaking, doe je die shuttle run, gelijk even testen. Nou ja, lopen, springen, balanceren, circuit en dan sluiten we het eerste blok af met spel X. Nou ja, daarna krijg je eigenlijk zwemmen, trefbal, korfbal, badminton, zwemmen en dan doen we verschillende, aquafit, trimzwemmen. Tussendoor om de zoveel weken eh nou ja eh springtouwen, stappenteller geven we dan mee. Laatst, nu het weer beter weer wordt, brengen we af en toe een bezoek aan een sportvereniging of zij komen naar ons. Nou ja tot de zomervakantie, 18 juli is onze laatste les.

I Oké.

R Het is niet dat we precies dit volgen, maar wel af en toe draai ik wel eens wat om of kinderen hebben werkweek en dan eh zijn er maar heel weinig, ja dan kan ik niet, sommige dingen kunnen dan niet. Als ik maar met vier kinderen ben ofzo, dan houdt het op. (.) Dus dat eh nou ja hier staan wat aandachtspunten. Is misschien wel eh (..) goed ook om te weten, bij het eh bij het ehm ontwikkelen van de game. Dat die kinderen niet alles kunnen zegmaar.

I Nee, welke dingen van belang zijn inderdaad.

R Ja. Een tikspel, nou ja dat gaat dan niet via een game, maar kinderen houden het natuurlijk niet lang vol en eh, ze hebben niet zoveel kracht want ze moeten hun eigen gewicht tillen. (.) Dus daar ja, dat is wel eh (.) wel goed dat ze individueel ook iets kunnen. Vaak zie je eh balspelen of iets waarmee ze kunnen scoren, dan willen ze allemaal in het doel Ze willen allemaal in het doel omdat je daar het minste moet bewegen. En als je alleen bent, dan kan dat niet. Dus dat is wel eh (.) ja. Ik ben benieuwd in ieder geval.

Bijlage F - Transcript #3

I Nou ja, ik zal nog even kort uitleggen. Mijn onderzoek gaat dus naar, ik kijk dus naar ehm welke dingen momenteel worden gebruikt in de behandeling voor kinderen met overgewicht. En ik kijk dus ook naar in hoeverre serious games bijvoorbeeld daarin zouden kunnen passen. Dus eh voor mij is het van belang als u misschien eerst kunt vertellen welke aspecten binnen jullie eh programma zegmaar het meeste van belang zijn?

R Ehm (.) goh, welke onderwerpen we behandelen zegmaar?

I Ja

R Bedoel je dat een beetje?

I Ja inderdaad, en op welke pijlers jullie je dan zegmaar richten.

R Nou ja, wij hebben drie eigenlijk drie grote pijlers en ja dat is eh gezonde voeding, meer bewegen en eh ja ook psychologische stukje, dat ze eh zegmaar ja eh ja een beter zelfbeeld krijgen. Laat ik het zo maar even samenvatten.

I Ja.

R En om kunnen gaan met pesten en dat soort dingen.

I Ja. Oké. Dus dat zijn dan inderdaad die drie stukken en eh binnen die behandeling, moet ik dat dan zien dat die onderdelen allemaal in één keer tegelijk voorkomen of wordt dat eerst eerst stukje voeding bijvoorbeeld gedaan en dan

R Ehm (.) nou de kinderen krijgen eerst allemaal individueel een intakegesprek en dat is dan eerst bij nou bij de diëtiste, bij de fysiotherapeut en bij de psycholoog, allemaal apart. En dan zijn er tien groepsbijeenkomsten en daar lopen die onderwerpen wat meer door elkaar heen. Alleen ja iedere bijeenkomst heeft zijn eigen thema dus het kan een keer helemaal gaan over pesten of helemaal over tussendoortjes. Of ehm ja over bewegen. Maar vaak ook een beetje de samenhang van dat ze als je meer eet, dat je dan eigenlijk meer moet bewegen om die brandstof weer te verbruiken. Dus tijdens die bijeenkomst loopt het wel wat meer door elkaar heen.

I Oké.

R Ja.

I Ja. En eh van wat voor hulpmiddelen maken jullie dan gebruik om dan inderdaad die drie pijlers zegmaar eh

R Ehm nou er zijn in ieder geval beweeglessen, dus dan een heel beweegprogramma, soort sportprogramma zegmaar voor die kinderen. Dus daar zijn allerlei materialen voor die daar eh voor gebruikt worden. We hebben een cursusmap (.), zal ik eens laten zien. (Pakt cursusmap erbij). Ja, iedere bijeenkomst is er dan een deel theorie. Dus ze moeten huiswerkopdrachten ook eh maken en met die theorie zitten er ook gewoon een aantal opdrachten die ze dan ehm moeten doen, zodat ze zegmaar gestimuleerd worden om er zelf over na te denken. Ehm (.) en ja we werken ook wel met spelvormen zegmaar.

I Oké (.) die zitten in die huiswerkopdrachten bedoelt u?

R Nee, nee, die doen we tijdens die bijeenkomst. Nou ja, niet echt spel maar we hebben bijvoorbeeld die schijf van vijf in het groot en dan hebben we allemaal kaartjes met voedingsmiddelen en dat ze dan moeten kijken waar waar in welk vak dat hoort. Of we hebben een soort ja dat hebben we zelf dan gemaakt, soort loco achtig spel. Dan zie je van hoeveel minuten je moet eh wandelen

I hmm hmm.

R en dan kaartjes met tussendoortjes en dat moeten ze dan eh voor eh neerleggen hoeveel minuten ze denken dat ze moeten wandelen voor dat tussendoortje. Nou, als ze dan al die kaartjes liggen, dan kunnen ze ze omdraaien en dan komt er een soort eh spreuk uit ofzo. Ja. Dus en een kwartetspel voor tussendoortjes hebben we dan ook gemaakt, waar ook een soort vragen gelijk bij zitten. (.) Ja, smaak proefjes, dat soort vormen hebben we ook.

I Oké. Dus jullie wel veel gebruik van die spelelementen?

R Ja. Ja. Ja, want we merken wel, we hebben het programma nu net een beetje weer aangepast, zodat we juist iedere les iets ja toch een beetje meer ook in spelvorm in zit. Omdat onze bijeenkomsten zijn 5 kwartier theorie en dat is gewoon heel lang voor een kind om zich dan eh goed te kunnen concentreren. En door ook even wat te doen, merken we dat eh ja ook de boodschap beter overkomt, maar ook dat dat helpt om eh (.) ja beter eh de aandacht bij de les te houden.

I Oké, dus dat doen jullie dan ook tussendoor zegmaar of is het ja

R Ja. Ja, dat je gewoon nou ja als je het over gezonde voeding hebt, dan is er een op- een soort spel waarmee je dan die gezonde voeding eigenlijk uitlegt.

I Oké. (..) En ehm die hulpmiddelen, omdat u zei van dat beweging eh dat zijn dus vooral attributen om te sporten?

R Ja (.) het is in de ruimte van eh X, dat is dan een kinderfysiotherapie praktijk. Die geven ook Fitkids lessen, dus ja die hebben echt allerlei materialen, van hockeysticks met van die grote dingen eraan, nou ja echt van alles.

I Oké.

R Ja. Ja.

I En eh, kunt u misschien iets vertellen over de eh dingen waarvan u merkt dat dat inderdaad, zoals u zei bijvoorbeeld die spelelementen wat heel goed werkt en waar misschien nog eventuele knelpunten liggen binnen het project?

R Ehm (...). Ja, nou bijvoorbeeld het psychologische stukje dat eh is er bijvoorbeeld een onderdeel dat ze moeten leren hoe ze om moeten gaan met bepaalde momenten, hoe ze dan bepaalde problemen kunnen oplossen. Nou dat is een heel ingewikkeld eh stappenplan eigenlijk hè wat ze dan moeten doorlopen. En ja daar hebben we nog niet bijvoorbeeld een soort spel van ofzo.

I Oké.

R Dat is wel eh (.) nog iets wat we lastig vinden om daar ook een beetje een leuk element van te maken.

I Want hoe ziet dat er dan op dit moment uit?

R Ja nu is het eigenlijk vooral een theoriegedeelte met opdrachten in hun map.

I Oké .

R Ja.

I Die ze thuis dan ook moeten eh

R Nee dat wordt dan eh eerst algemeen tijdens die les besproken, dat ze allemaal voorbeeld bedenken waar ze tegenaan lopen en dat ze dan dat stappenplan doorlopen. En dan als huiswerkopdracht moeten ze dan iets wat ze specifiek in die week meemaken eh dan verder uitwerken.

I Oké. En eh maken jullie ook gebruik van ICT-oplossingen? Binnen de behandeling.

R Nee. Eigenlijk tot nu toe niet.

I Helemaal geen eh

R Nee. Volgens mij eh, nou ja (..) in beweeg (.) ze krijgen allemaal een eetstappenplan ook, een beweegstappenplan. Dat is eigenlijk de basis voor de cursus. Dus dan zijn er vier dingen die ze in het eten moeten veranderen en vier dingen die ze in het bewegen moeten veranderen. Er zijn ook kinderen die natuurlijk heel de dag buiten schooltijd achter die computer zitten, dan ehm wordt bijvoorbeeld wel geadviseerd om dan bijvoorbeeld meer achter de eh met de Wii ofzo te doen. Weet je wel, op zo'n manier. Beetje de actievere spelen. Maar niet eh dat eh de schijf van vijf plaatjes via internet ofzo eh

I Oké. En houden jullie ook geen contact naast eh naast de bijeenkomsten?

R Nee. We eh zijn nu ook eh aan het starten met een cursus voor jongere kinderen, want de X is voor kinderen van 8 tot 12 jaar en we gaan ook voor kinderen nou laat zeggen eigenlijk voor kinderen van 1 tot 8 jaar een cursus doen, voor de ouders. En daar willen we wel een soort Facebook eh (.) ondersteuning zegmaar ook. Van dat er ook een soort lotgenotencontact via Facebook. Dat zijn we nog wel aan het ontwikkelen. Voor deze groep vinden we dat nog een beetje lastig, omdat ja je weet niet precies wat er dan allemaal eh over en weer eh (.) aan berichten gaan.

I Ja.

R Ja. Daar zijn we zelf nog niet zo heel bedreven in, dat we daar eh goed weten hoe we dan grip op het proces kunnen houden.

I Oké.

R Ja.

I Dus als jullie een Facebook zouden oprichten, zou dat inderdaad voor jonge kinderen, voor de ouders.

R Voor de ouders, en ja misschien zou het wel handig zijn als een soort eh natraject (.) Hè, dan hebben we die bijeenkomst gehad en dat je ze nog net even (.) of eh via sms'jes of weet ik het wat, dat je ze nog een beetje kan prikkelen om er over na te blijven denken. Dus dat zou inderdaad ook wel iets zijn wat waar we wel nog een beetje op zoek naar zijn van hoe zouden we dat nou het beste kunnen doen?

I Oké.

R Zonder dat je er voor zorgt dat die kinderen nog langer achter die computer gaan zitten.

I Ja.

R Dat is natuurlijk weer het andere

I En dat eh zegmaar op zoek zijn, ik zie dat dan als op de hoogte blijven van zegmaar nieuwe ontwikkelingen.

R Ja (.) ehm en we hebben nu voor de X, dus voor die jongere kinderen, iemand die dat voor ons aan het uitzoeken is van hoe doe je dat dan zo'n Facebookpagina maken, hoe kan je daar een beetje een soort forumachtig iets van maken. En ja voor X zijn het nog meer vage plannen. Dus we zijn er nog niet heel concreet echt al dingen aan het maken of.

I Maar jullie blijven dus wel op door middel is dat dan een extern iemand of hoe moet ik dat voor me zien? Iemand die daar dan wel

R Nou, iemand die daar wel nu nu bij X de fysiotherapiepraktijk in dienst is om eh voor administratieve ondersteuning. Die zelf ook wel handig is met ICT, die heeft dat nu ook als één van de opdrachten om dat uit te zoeken.

I Oké.

R Maar nog niet voor de X.

I Oké. (..) Ehm nou ja als ik het dan goed begrijp maken jullie ook geen gebruik van eh van games (..) binnen de behandeling?

R Nee. Nee.

I (..) En ehm nou ja omdat u wel zegt van inderdaad we zijn wel aan het kijken is is die intentie er wel om inderdaad dan van ICT-oplossingen of van bijvoorbeeld games gebruik te maken?

R Ehm nou wat wat wij het belangrijkste vinden van deze cursus is ook wel eh het groepsgevoel zegmaar. Dat je juist met elkaar eh dingen bespreekt, ervaringen uitwisselt, elkaar tips kan geven. En (..) ik zelf heb een beetje het gevoel van ja als je zomaar achter een beeldschermje zit, dat dat groepsgevoel minder is. We willen juist een beetje die interactie eh stimuleren. (..) Ehm (..) ja en (..) ja op dit moment zie ik nog niet echt de meerwaarde van dat ik denk nou bij dat onderwerp zou het eigenlijk veel handiger zijn om dat via de computer ofzo eh of in een spel te doen. Maar ja, ook omdat ik niet weet wat voor aanbod er op dit moment is hoor.

I Nee want dat ik vroeg ik me inderdaad ook af. Kunt u mij iets zeggen over wat u van het concept serious games af weet bijvoorbeeld?

R (..) Ehm nou niet super veel (lacht). Nee, nee ik kan geen direct spel ofzo bedenken waarvan ik denk van oh dat valt in die categorie.

I Oké. Ook niet buiten de gezondheidssector?

R Nee nou ja op scholen ze gebruiken ze eigenlijk ook wel dingen om nou ja voor rekenen of taalles of dat soort dingen. Ja ik weet niet of je dat ook serious games noemt? Maar

I Ja klopt, nou ja ik heb ook zelf van, ik wilde eerst nog even vragen wat, voor ik dan zegmaar dan de uitleg geef, wat uw verwachtingen dan zegmaar bij een serious health game dan zouden zijn?

R (..) Ehm (..) van eh ja wat bedoel je precies? Van eh wat in het algemeen mijn verwachting is van zo'n spel of als er zo'n spel zou zijn, waar moet het dan aan voldoen?

I Ehm nou ja dat dat vraag ik me inderdaad ook af. Maar ehm omdat u het zegmaar het concept of geen voorbeelden kent, vraag ik me dan af inderdaad, wat zijn dan uw ideeën daar op dit moment bij, zonder dat u daar enige kennis van heeft.

R Wat ik me nu eigenlijk voorstel bij zo'n spel?

I Ja.

R Ehm ja dat je denk ik vooral met name individueel eh (..) ja een spel doet waarin educatieve elementen zitten, zodat eh zodat je er ook wat van leert. Dat is eigenlijk wat ik bij een serious game voorstel.

I En ehm (..) nou ja, ik heb dus zegmaar inderdaad een serious game dat qua vormgeving bijvoorbeeld hetzelfde kunnen zijn als een entertainmentgame, zouden dan aspecten in kunnen worden gespot. Met dan inderdaad als ander doel.

R Ja.

I Bijvoorbeeld in Amerika is er een game ontwikkeld voor kinderen met kanker specifiek. En eh het idee daarachter was ook inderdaad om die kinderen gevoel van macht over hun eh ziekte te hebben.

R Hmm.

I Te geven. En kinderen die dat spel speelden, die namen bijvoorbeeld ook hun medicijnen veel serieuzer in doordat dat element er dan in voor kwam.

R Jaa jaa. Ja.

I En zij eh waren zich er meer van bewust dat het belangrijk was om eventuele bijwerkingen et cetera

R Hmm

I te vermelden.

R Ja.

I Dus dat zou dan inderdaad een voorbeeld zijn van zo'n game.

R Ja. En dat je inderdaad meer laat zien van, wat overgewicht voor negatieve gevolgen heeft en dat ze daardoor meer gemotiveerd zijn om er iets aan te doen. Bijvoorbeeld.

I Ja. En ehm (.) ja ik ben dus ook een beetje aan het kijken van wat zijn dan zegmaar de belangrijkste motieven dat zo'n game dan helemaal niet wordt ingezet. Nou ja, u noemde zelf bijvoorbeeld net dat u bijvoorbeeld het helemaal niet kent.

R Ja en dat ik bang ben dat je het groepsproces zegmaar eh (.) eh dat dat dan minder eh (...)

I Ja dat het individueeler is?

R Ja (...).

I En zijn er nog meer factoren?

R Ja en denk juist dat onze doelgroep, die kinderen met overgewicht, dat zijn natuurlijk vaak kinderen die al heel veel achter die eh, achter dat beeldscherm zitten. Voor dat beeldscherm. En dat willen we juist eigenlijk een beetje terugdringen. Dat ze gewoon ook actiever buiten gaan spelen en eh (.) ja gewoon meer activiteiten ondernemen.

I Ja.

R En ik ben natuurlijk bang als je dan iets doet, wat zegmaar goed is, dat ze dan eigenlijk een excuus hebben om weer langer achter die computer te zitten.

I Ja.

R En net als, tenminste mijn zoon die zit dan op de middelbare school, ja als ik hem achter dat beeldscherm vandaan wil plukken 'ja maar dat is net voor school weet je wel, dat is een opdracht'. En dan ben ik dan een beetje bang dat dat ook in dat geval zo zou kunnen zijn.

I En ehm want ehm dan inderdaad u zegt van nou ja, die kinderen zitten dan misschien juist al teveel achter de computer. Ehm maar zou het dan bijvoorbeeld wel als een deel van het eh

R Dat je tijdens de cursus zelf doet?

I Ja, bijvoorbeeld.

R Ja, dat zou wel kunnen. Ja ik weet niet of je zo'n spel ook met meerdere personen tegelijk kan spelen?

I Ja dat maakt in dit geval, stel dat

R Ja als dat zou kunnen. Dan zou je het natuurlijk inderdaad kunnen gebruiken als soort spelement om het gewoon weer eens af te wisselen en weer eens op een andere manier bepaalde informatie eh te geven.

I Ja.

R Ja.

I En u noemde ook inderdaad de Wii bijvoorbeeld.

R Ja. (...) #00:15:05-0#

I Dat ja #00:15:06-3#

R Ja. Dat ze dat ze ja eh zo'n eh (.) volgens mij, wat ik van de fysiotherapeut heb begrepen is het ene spel veel minder actief is dan het andere. Dus dan zouden we daar dan wel een vorm moeten zijn om dat echt ook daadwerkelijk qua dat het wat voorstelt. Maar (.) ja dat dat zouden wel elementen kunnen zijn.

I Oké. En ehm even kijken hoor, want eh ja ik u noemde dan inderdaad ehm de belangrijkste motieven waarom het dan nu waarschijnlijk niet wordt ingezet, dat dat dan inderdaad is dat eh van 'zijn er wel van die games eigenlijk?

R Ja.

I En nou ja het is gewoon dan individueler dus misschien sluit het niet helemaal aan op wat jullie willen bereiken.

R Hmm .

I En ja die doelgroep dan. Maar zijn er ook misschien externe, of organisatorische aspecten die daar

R Nou we hebben in ieder geval op dit moment niet in die ruimte waar we zitten, allemaal computers staan. Nee. Dus dat zou al één van de dingen zijn. Het is echt een soort gymzaalachtig iets. Dus ik weet ook niet of het handig is om daar dan ineens een aantal computers neer te zetten (lacht). Dus dat zou iets zijn en waarschijnlijk ook de investering. Als je zou, nou als je zoiets aanschaft dan zit daar natuurlijk ook een prijskaartje aan. Ik denk dat dat wel even de belangrijkste organisatorische dingen zijn.

I En ehm even kijken hoor (..) maar stel, los van dan inderdaad eh het geld dat beschikbaar moet zijn, en de middelen, wat zijn dan zegmaar van ja als u dan mocht beslissen of zo'n game er zou komen binnen de behandeling, wat zijn dan voor u zegmaar de afwegingen of voor- en nadelen?

R Eh nou voordeel is denk ik dat het beter aansluit bij de belevingswereld van die kinderen. Dat het hun aanspreekt. Ehm (..) en dat je ook een combinatie hebt van dingen zien en dingen doen, waardoor het zegmaar ook wat meer landt. Als je alleen maar iets hoort of alleen maar iets leest, dan dringt het denk ik toch minder tot je door dan dat het meerdere zintuigen zegmaar geprikkeld worden. Ehm (.....) ja (..). Je kunt misschien makkelijker bepaalde informatie herhalen, omdat dat ze het dan niet zo saai vinden, als het in een vorm van een spel is. Ik denk dat dat een beetje de voordelen zijn. Je vroeg ook de nadelen. Ehm ja dat die informatie misschien niet altijd precies aansluit bij wat je in je cursus behandelt. Je hebt natuurlijk een bepaald programma en dan zal je misschien het programma weer aan moeten passen. Dat het weer precies binnen het programma past. Hmm (..) ja dat het misschien wat lastiger is om eh feedback te geven. Ja die computer, of dat spel geeft dan een bepaalde feedback, maar je kan niet je eigen deskundigheid daar ook misschien nog in kwijt. Of ja hoe moet ik dat zeggen.

I Ja.

R Als er vragen zijn ofzo dan dan kan dan heb je eigenlijk geen mogelijkheid om daar eh met elkaar eh over te communiceren. Omdat ze dan met dat spel bezig zijn denk ik. Ja je mist interactie, laat ik het zo zeggen (..).

I Ehm (..) maar u zei dus wel dat het inderdaad bijvoorbeeld bij de eh belevingswereld en dan bij de behoefte van kinderen wel

R Ja het zal wel aansluiten. Ja. Ik bedoel, geef een kind een computer en eh (lacht), ze vervelen zich niet zo snel.

I Maar eigenlijk, u zei dus inderdaad dat jullie theorie eh (.) vertellen dan en vervolgens opdrachten laten maken. Dat is eigenlijk wel een beetje, zoals ik het interpreteerde, vergelijkbaar met inderdaad van ja het zou misschien voor kinderen goed zijn om inderdaad dan iets te zien of te horen. Wat jullie nu ook doen. En dat ze daar dan meteen mee aan de slag gaan, dus dat zou dan iets kunnen zijn.

R Ja, nou ja nu klinkt het heel saai van we vertellen en lesje en nu moet je huiswerk gaan maken. Ze ze ja gewoon er is continu een interactie. Dus dan laten we ze zelf bepaalde situaties bedenken ofzo. En eh, nou ben ik even de draad van mijn verhaal kwijt. Wat was nou je vraag?

I Nou dat het niet, u zei dat het niet zo (.) saai leek zoals het nu werd voorgesteld.

R Nee, nee precies. Dus eigenlijk zijn ze ook wel steeds al bezig met elkaar of om dingen op te lossen of om dingen te bedenken. Dus ja (.) in die zin is er nu niet denk ik direct een behoefte van het moet allemaal veel spectaculairder ofzo. Nee.

I Oké, want u merkt wel dat kinderen inderdaad op deze manier, zoals jullie werken gewoon gemotiveerd zijn en de resultaten

R Ja ik denk vooral omdat we bij die bijeenkomsten ook altijd gewoon drie kwartier een beweegles hebben en al spelelementen ook in het programma hebben zitten, waardoor het gewoon goed te behappen is.

I Oké. En ehm stel dat er inderdaad zo'n zo'n game wel zou worden toegevoegd, denkt u dat dat inderdaad wel ehm binnen het programma zou kunnen passen? Als in, ja (.) eh dat het makkelijk in gebruik is bijvoorbeeld?

R Ja ik zou me voor kunnen stellen dat je voorbeeld bepaalde huiswerkopdrachten ofzo op die manier laat doen. Dat je informatie die ze nu allemaal op moeten gaan schrijven of bedenken dat dat al spelenderwijs kan. Dat zou ik me voor kunnen stellen. En misschien wel bepaalde eh onderwerpen, dat die ook wel via zo'n spel zouden kunnen. Maar ik denk niet dat dat spel zo'n rode draad van de cursus moet worden. Het moet niet een soort e-health consult gaan worden. Nee.

I Want daar kijkt u inderdaad eh nou ja negatief of nou ja

R Nou, bij deze kinderen, dat psychologische stukje is gewoon ook heel belangrijk. Het zijn natuurlijk vaak kinderen die op school al een beetje buiten de groep vallen. En juist op die cursus herkennen ze zichzelf in de anderen en merken ze dat ze niet de enige zijn die met een bepaald probleem eh zitten. En ik ben wel een beetje bang dat dat aspect anders minder wordt.

I Maar ehm inderdaad u zegt van nou ja het zou niet de hele het helemaal moeten vervangen.

R Nee. Nee.

I Maar het zou eventueel wel kunnen bijdragen aan een onderwerp of

R Ja het zou wel

I of onderdeel van het programma.

R Ja, dat je gewoon eh ik noem maar wat. Nou ja die schijf van vijf ofzo, dat je dat dan op zo'n manier behandelt. Dat ze wel leren van wat gezond is en niet gezond. En daar zou je wel een spel van kunnen maken, dat denk ik ook wel.

I Oké. (..) Maar zoals ik het inderdaad goed begreep, doen jullie dat nu ook al.

R Ook al spelenderwijs ja, maar dan is het gewoon met kaartjes en dan ja (..)

I En wanneer zou u er vertrouwen in hebben dat het wel daadwerkelijk werkt?

R (.) Ja ik denk als er onderzoek naar gedaan is (.) Ja, klinkt heel flauw misschien.

I Nee nee.

R Maar ja ik denk als het bewezen is dat bijvoorbeeld bepaalde informatie veel beter beklijft of veel duidelijker overkomt als het door in de vorm van een bepaald eh spel gebeurt. Dat ja, dat je dan ook wel gek zou zijn als je het juist niet zou gebruiken.

I Oké. En ehm (..) even kijken hoor (.) Ja stel dat het dan inderdaad zou worden toegepast in eh een deel of nou ja niet volledig dan maar inderdaad een onderwerp bijvoorbeeld en heeft u dan ideeën over de gevolgen van zo'n eventueel gebruik van zo'n game? Dus ja ehm (..) even kijken hoor, hoe zeg ik dat, hoe leg ik dat goed uit (.) .

R Wat het oplevert? Of?

I Ja, wat uiteindelijk dan inderdaad wat u denkt dat dat wat het nut er dan inderdaad van is.

R Ehm (.) ja het nut. Even kijken. Ja, dat misschien bepaalde informatie beter landt en dat ze allemaal individueel er over na moeten denken, dat heeft natuurlijk ook wel weer als voordeel dat ze allemaal aan het denken worden gezet. In een groep kan je natuurlijk ook wel hebben dat er een paar de eh haantje de voorsten zijn en gelijk het goede antwoord geven of of dingen regelen en dat de rest een beetje mee hobbelt, zonder echt er over na te denken. En met zo'n spel kan natuurlijk wel dat iedereen eigenlijk wel gedwongen wordt om erover na te denken.

I Ja. #00:24:47-6#

R Dus in die zin zou het dan wel weer een voordeel kunnen hebben. (.) En ja, dat daardoor iedereen meer geactiveerd wordt om over dingen na te denken.

I Ja. Ja, dus als ik het goed begrijp zegt u van nou ja het zou inderdaad een onderdeel van eh kunnen vervangen bijvoorbeeld waarbij het als aanvulling dan zou worden gebruikt.

R Ja. Ja. (.)

I (.) op de behandeling inderdaad. Ehm (...) en eh (.) stel dat degene die bezig is inderdaad met het opzetten van zo'n van zo'n Facebook of nou ja, aan het uitzoeken is hoe of wat. Stel dat die inderdaad komt met het idee van laten we zoiets proberen, er is iets op de markt, zouden jullie dat dan eh willen proberen, of?

R (..) Ehm, ja ik denk dat het er maar helemaal aan ligt wat het is. Als je denkt van nou dat past heel goed binnen eh de filosofie van ons programma, ja (.) ik zou het dan wel willen proberen. Ik weet niet hoe de rest daar dan over denkt (lacht), maar dan zou ik er wel voor open staan. Maar als je denkt van ja dit is eigenlijk een onderwerp wat wij maar marginaal behandelen of wat eigenlijk helemaal niet zo belangrijk vinden, ja dan zou ik het een beetje onzinnig vinden.

I Ja, dus het moet wel echt aansluiten inderdaad op de onderwerpen of het huidige programma?

R Ja.

I En waaraan zou zo'n game dan moeten voldoen?

R (.) Ja het moet denk ik het moet in ieder geval wel gedegen informatie bevatten. Dat het klopt wat er wat er eigenlijk als informatie uitkomt. Het moet ja denk ik prikkelen tot nadenken. Ehm en eh (..) ja het spel moet niet zo erg afleiden van de boodschap dat dat kinderen eigenlijk helemaal niet meer in de gaten hebben wat de boodschap is maar dat ze gewoon lekker alleen maar aan het spelen zijn en nauwelijks, dat nauwelijks doordringt waar het nou eigenlijk om gaat.

I Oké.

R (lacht) Snap je wat ik bedoel?

I Ja ja ik snap wat u bedoelt. Ik zat even inderdaad van eh

R Ja soms hebben we wel eens, dan doen we bijvoorbeeld een quiz en dan heb je, dan zijn ze zo bezig dat ze willen winnen, dat ze eigenlijk helemaal niet meer nadenken over wat de antwoorden zijn of wat de goede antwoorden zijn. En dat zou je met zo'n spel ook kunnen hebben. Dat ze zo gefixeerd zijn om een bepaalde level te halen ofzo. Dat het er eigenlijk helemaal niet toe doet hoe ze het bereiken, maar dat ze alleen maar met dat doel bezig zijn.

I Ja. Dus eigenlijk inderdaad dat dat een spel ook weer te veel

R De vorm moet niet gaan overheersen over de boodschap. Misschien moet het zo een beetje. Ja.

I Ja. Oké (.). Ehm (...) ja en u zei inderdaad wel dat jullie bezig zijn dan met eigenlijk toch wel elke keer aanpassen van het eh van het programma. Hoe staat u zelf tegenover zulke veranderingen in het algemeen?

R Ehm gewoon zoals we nu veranderingen die we nu doen? Ja, om dat gewoon nu de ervaring is dat bepaalde dingen wel gaan en andere dingen niet. Dan vind ik het alleen maar logisch dat je dingen bijstuurt. Ja, ik ben met drie mensen begonnen met dit programma te maken ja uiteindelijk zijn toen die psychologen en die kinderfysiotherapeut om verschillende redenen er mee gestopt en zijn we nu weer met een andere kinderfysiotherapeut en psycholoog. En nou ja, die hebben natuurlijk andere ideeën en ja zolang ik het gevoel heb dat het verbeteringen zijn, vind ik het eigenlijk alleen maar goed als het programma aangepast wordt.

I En dat zijn dan inderdaad eh, omdat u zegt zolang ik het idee heb dat het omdat andere mensen inderdaad daar ervaringen mee hebben of als u zelf daar goede ervaringen mee heeft.

R Ja. ja. Kijk, als je natuurlijk denkt van dit gaat altijd heel goed en de boodschap komt prima over, ja iets wat goed is vind ik niet dat je dat perse hoeft te veranderen. Je moet natuurlijk wel meegaan met je tijd, dat dat is eh je moet niet met een ganzenvaar blijven schrijven (lacht), als er ook computers zijn. Eh (.) ja als de veranderingen maar eh ja zinvol zijn, dat je daardoor eh ja wat meer je doel bereikt.

I En ehm (.) ehm maar jullie zijn dus wel inderdaad wel doordat iemand zich daar mee bezig houdt, zijn jullie dus wel aan het kijken of er dan mogelijkheden zijn om andere ICT-oplossingen wel uiteindelijk toe te passen?

R Nou, wat denk ik nog het moeilijkste punt is, en dat is denk ik met al die programma's, het lange termijn effect. En hoe kan je die kinderen toch eigenlijk blijven bereiken, zonder dat ze iedere zoveel maanden ofzo weer eh terug moeten komen. En daar zou ik, daar zou ik het misschien wel een hele goede aanvulling voor vinden. Dat je ze op een of andere manier toch kan prikkelen om er wel mee bezig te blijven. Maar ja, hoe je dat dan precies moet doen, dat zou ik dan niet weten. Maar, ja, als daar een extra bijdrage in zou zitten, dan zou dat denk ik wel heel mooi zijn.

I Ja dus eigenlijk zegt u, voor lange termijn zouden we daarvoor wel goed op de hoogte willen blijven van wat voor mogelijkheden daar dan in zijn.

R Ja. Ja. Hoe je een beetje die follow-up eigenlijk misschien vorm kan blijven geven. En ja misschien dan gecombineerd van iets dan met Facebook of zoiets dergelijks, maar dat eh dat je toch ergens een soort contact kan blijven houden

I En daar zijn volgens u dan inderdaad eh ICT-oplossingen wel een goede

R Dat zouden misschien ideeën zijn, ja, ja. Omdat je natuurlijk niet in kinderen blijven investeren qua tijd en moeite. Ik bedoel, dat houdt een keer op. Ik bedoel, we hebben nu al zoveel groepen gehad. Als je die

altijd maar intensief moet blijven begeleiden, dan kom je niet meer aan nieuwe groepen toe. Dus dan zou ICT misschien daar een wat verlichting in geven.

I En specifiek en een game bijvoorbeeld? Denkt u dat dat ook nog steeds

R Ja (...). Kinderen zijn natuurlijk dus vrij snel verveeld. Dus ik enk niet dat je voor de lange termijn daar. Dat zou ik niet precies weten. Dan wordt het misschien een heel soort programma van games zijn, van eh om de zoveel maanden bieden we iets anders aan waardoor ze net weer geprikkeld worden om ergens over na te denken.

I Ja of verschillende levels

R Ja of zoiets dergelijks. zonder dat het dan ook weer verslavend gaat werken, dat ze alleen nog maar met dat spel bezig zijn. (.) Of dat ze zoveel tijd per week dat kunnen doen ofzo, dat daar een soort limiet aan zit. Ik noem maar iets.

I Ja. Dus inderdaad het doel, zoals ik begrijp, het doel moet blijven inderdaad niet dat kinderen uiteraard alleen maar langer achter de computer gaan zitten.

R Nee. Nee.

I Dat het doel blijft, dat ze

R Er over na blijven denken. Bewust er mee bezig zijn. Ja.

I Oké.

R En dat zal vast een uitdaging zijn om daar iets voor te bedenken (lacht).

I (.) Ehm (...) Ik heb nog één vraag inderdaad, omdat u zei van eh nou ja het zou misschien als onderdeel van dat programma een game zou onderdeel van het programma kunnen zijn, ehm nemen ze dan die interactie juist met dat eh (.)

R Tussen ons als zorgverleners en de kinderen

I Ja. Maar

R dat onderling

I Stel dat een game daar op gericht is, om eh (.) ja, ik kan me bijvoorbeeld voorstellen dat als je het meegeeft als opdracht thuis, dat je er daarna dan juist tijdens de bijeenkomsten juist dan wel weer met elkaar over zou kunnen praten.

R Ja, dat dat dat zou kunnen. Ja. Dat je gewoon van, wat heb je nou eh nou er van geleerd zegmaar. Ja, dan specifiek op bepaalde onderwerpen. (.) Dat dat zou wél kunnen. Ja.

I En dan kunnen ze inderdaad ook hun vragen stellen, zoals u zei van dat ontbreekt dan.

R (...) Ja. Denk wel dat als het een heel nieuw onderwerp, dat het dan wel lastig is. Omdat je daar dan toch gewoon wat verdere uitleg ofzo bij wil geven, maar (.) ja als je tijdens zo'n bijeenkomst een onderwerp hebt behandeld en dan als aanvulling voor thuis, dat zou wel misschien een handige mogelijkheid zijn.

I Ja, als soort follow-up inderdaad, wat u net zei.

R Ja.

I Oké. Oké. Eh volgens mij heb ik mijn belangrijkste dingen wel gevraagd (.) Ik wil nog wel even kort samenvatten, zodat u misschien nog eventueel aanvullingen heeft op wat u eh even kijken hoor. Nou ja,

jullie richten zich inderdaad op de drie pijlers waarvan ik denk dat bijna iedereen zich daar toch wel op richt.

R Nou dat hoop ik wel, dat hoop ik, dat iedereen zich daar op richt (lacht).

I En ehm nou ja momenteel maken jullie voornamelijk gebruik van gewoon die bijeenkomsten vooral en eh thuis moeten ze wel opdrachten maken, maar zijn er verder geen eh worden ze verder niet op de hoogte gehouden van dingen, die moeten ze tijdens de behandeling weer meenemen.

R Ja.

I En daar wordt dan inderdaad informatie gegeven en spelenderwijs dingen geleerd en kunnen ze met hun vragen terecht. En nou ja jullie maken verder geen gebruik van ICT-oplossingen of games. Daar zijn jullie wel misschien nog aan het kijken wat daar de mogelijkheden in zouden zijn. En eh (.) ja stel dat er een game is die aansluit bij jullie behoefte, en dus eh die behoefte is dan (..) even denk hoor, voor eh bijvoorbeeld op één onderwerp richten waar het zich zou kunnen aanvullen of

R Of die follow-up dan

I Ja. En eh ja stel dat dat er dan zou zijn, dan zouden jullie daar wel voor open staan.

R Ja en ik denk zeker voor die follow-up, ja. Dat we daar wel echt aan het denken zijn van, daar moeten we iets mee maar daar hebben we eigenlijk nog geen hele flitsende ideeën voor.

I Dat is het grootste knelpunt eigenlijk

R Ja, dat is momenteel ons grootste knelpunt.

I Oké, oké. Nou, helder. Bedankt voor uw antwoorden in ieder geval. Ik weet niet of u nog vragen heeft of eh aanvullingen.

R Nou ik weet niet of je al veel mensen geïnterviewd hebt over dit onderwerp, of ben ik de enige die meewerkt?

I Nee nou ja dat gelukkig ook weer niet, maar ehm ik heb toevallig nog maar twee mensen gesproken verder. En eh ik heb wel afspraken gepland inderdaad, maar nog niet eh dus mijn onderzoek is nu voornamelijk gekeken of ja (.) op websites, maar daar staat natuurlijk niet alles aan informatie wat er binnen programma's is gedaan. Daarom houd ik die interviews inderdaad. Maar voor zover ik tot nu toe heb gezien, maakt bijna nog niemand gebruik van echt eh

R Maar het aanbod is denk ik ook gewoon niet zo heel erg groot?

I Eh nee. Nee, dat ook. Maar er wordt wel heel erg veel eh doordat je inderdaad in het onderwijs al ziet dat er heel veel eh wel gebruik van wordt gemaakt

R Ja.

I (.) eh ja zou dat gewoon voor veel meer sectoren kunnen. En dat is eigenlijk waar mijn onderzoek zich ook op richt van, waarom wordt het dan nog steeds niet gedaan. Want het is wel echt bewezen zegmaar dat het met bepaalde dingen veel beter zou kunnen werken dan alleen maar iets lezen of iets horen.

R Ja. (.) Nou, dat, dat je gewoon eigenlijk met meerdere eh (.)

I Ja. En herhaling bijvoorbeeld. Dus ehm ja en ik denk zelf ook wel dat inderdaad persoonlijke interactie nog steeds van belang is en dat je individueel dingen kunt afstemmen. Dus daar zal een game niet volledig in eh kunnen

R Nee. Nee nou ja het moeilijke van deze doelgroep is dat je die screentime juist eigenlijk wat wil beperken. Ja.

I Ja dat ook, maar juist daardoor, omdat ze er zo veel mee

R Ja, dan zal het ook aanspreken. Ja. (.) Dan moet het iets zijn wat heel erg gedoseerd is (.)

I Ja want eh het Voedingscentrum heeft bijvoorbeeld wel kleine spellen op hun website.

R Ja Na-aapje en dat soort dingen.

I Ja, maar die dingen zijn dan juist weer teveel gericht op het afvallen en het (.) leren waardoor kinderen daar misschien minder geïnteresseerd in zijn en minder gemotiveerd.

R Ja die zijn dan weer te serious zegmaar. Ja.

I Dus dat is inderdaad wat ik vooral eh, en ehm ja ik eh voer mijn onderzoek uit voor een bedrijf en eh iemand anders heeft onderzoek gedaan naar wat dan de succesfactoren zijn vanuit kinderen zegmaar, van waarom doen ze mee aan zo'n programma, wat vinden ze er leuk aan. En iemand anders die gaat uiteindelijk de game ontwikkelen en nou ja in ieder geval een eerste prototype om te kijken hoe of wat. En die kijkt ook naar kinderen zelf en die combineert onze resultaten. En die kijkt ook naar (.) ja wat kinderen dus aan gamen dan specifiek leuk vinden om te zorgen dat dat inderdaad

R Nou wat spelen ze nou, omdat het dan niet te serious wordt.

I Dat is wel eh

R Ja het moet een hele goede balans eh zijn natuurlijk, dat ze het wel prikkelt en eh ook fanatiek mee aan de slag gaan.

I (.) Want als kinderen weten dat het een educatief spel is dan zullen ze

R Dan is eigenlijk de lol er al weer af. Ja. En dat is natuurlijk op school op een gegeven moment zijn kinderen dan ook alweer een soort verveeld er in. Ja die ontwikkelingen gaan zo snel, dat, ja dat het ook wel moeilijk is om dat altijd maar goed bij te kunnen blijven houden denk ik. Ja.

I Dus ik ben benieuwd wat er uit komt.

R Ja, nou ja kan ik in het vervolg nog horen wat er uit komt?

I Ja ja als u dat wilt, dan kan ik u inderdaad op de hoogte houden.

Bijlage G - Transcript #4

R Nou ja, het is wel leuk, want we zijn eigenlijk een een nou ja tijdje geleden zijn we ook gestart met een stedelijke werkgroep ook in de regio Rotterdam. Voor het aanpakken van eh het ja ook obesitas bij kinderen. En eh wat de bedoeling daarvan is, is dat we eigenlijk een soort samenwerking, ketensamenwerking gaan realiseren eh tussen alle partijen, alle zorgaanbieders. Dus eerste lijn, tweede lijn, dus nou ja ook de inderdaad diëtiste, fysiotherapeute die in combinatie met een psycholoog dus eh soortgelijke programma's aanbieden in de wijk. Ehm, dus nou ja in het vervolg van die werkgroep kan ik dit natuurlijk ook noemen. Nou ja, dat er allerlei ontwikkelingen zijn op dit gebied, want ik denk dat iedereen daar wel in geïnteresseerd is. Dus eh wie weet komen er op die manier nog wel meer partners waar je iets mee kan, en waar je mee kan overleggen.

I Oké. Nou ja, voor mij is het zegmaar ik eh vraag me eerst af van wat eh zegmaar voor jullie de belangrijkste aspecten zijn binnen jullie programma. Dus ja, wat zijn welke pijlers richten jullie je zegmaar op met X?

R Ja. Nou het eh ik denk dat het allerbelangrijkste van X is, dat je een eh gedragsverandering wilt bewerkstelligen. De kinderen denken snel en ouders ook, we gaan meedoen aan zo'n programma, het is echt om af te vallen. Natuurlijk is het op lange termijn om af te vallen, maar in eerste instantie zijn we al heel blij met eh gewichtstabilisatie, doordat je je gedrag verandert. En eh vandaar dus ook multidisciplinair hè, de kinderarts die checkt of er medisch van alles aan de hand is, nou ja als dat zo is dan gaan we meestal niet X doen, want dan zijn er andere trajecten natuurlijk noodzakelijk. Op het moment dat de kinderarts eh zegt nou ja dit is een eh gezin waarbij het vooral gaat om de gewoontevorming, dan eh ga ik een intake en beslis ik, kan het gezin mee gaan doen. Ik kijk daar altijd toch naar een stukje belastbaarheid hè, van spelen er andere problemen waardoor we een ander weg in moeten slaan. Ehm, is het haalbaar binnen de situatie van het gezin en eh ja in deze regio moet je natuurlijk ook je realiseren, kunnen ze het qua taal aan. Want er is vaak ook een taalbarrière waardoor dit programma gewoon erg lastig is, omdat het een vrij talig programma is. En ehm nou ja, vervolgens gaan we dus wel of niet starten met de behandeling. Als we niet starten met X, dan probeer ik wel altijd een individueel eh advies te gaan geven of of (.) behandeling in te zetten. En eh met de groep waar we wel mee starten is het dus vooral eh ja inzicht krijgen in je eigen gedrag en technieken aanleren waarmee je die kan veranderen.

I Oké.

R Hè, dus eh het is echt eh cognitief gedragstherapeutisch, dus het is echt eh probleemoplossend gaan leren denken, helpen denken. En ehm met behulp van doelen stellen, eh probeer je gedrag te veranderen. Hè we zijn niet van, hier heb je een lijstje met eh dit is je dieet voor de komende zoveel weken, want dat werkt niet. Want op het moment dat dat dat lijstje voorbij is, dan weten ze nog niet wat ze moeten veranderen. Het is meer kijken naar hoe zou het moeten, wat is de algemene kennis of eh wat zijn de adviezen vanuit de schijf van vijf en nou ja op het gebied van tempo van eten, plaats van eten. En dat naast je eigen situatie leggen en daar dus het verschil in kunnen zien. En een doel op formuleren en dan ja, toch door een aantal van die handvaten te hebben en met een beloningssysteem te werken, dat gedrag in te laten gaan slijten. En ja hopen dat het uiteindelijk natuurlijk zich voortzet tot in de volwassenheid (lacht). Maar dat is niet altijd niet altijd het geval. Ehm (.) nou ja en de diëtetiek en de fysiotherapie doen natuurlijk hun eigen stukje of eigenlijk doen we alles met elkaar, maar zij brengen die specifieke kennis in. En ik ben er als eh gedragsdeskundige natuurlijk vooral om dat proces van gedragsveranderingen te realiseren en proberen in stand te houden.

I Oké. Dus daarbij, als ik het goed begrijp, komen al die disciplines samen, dus jullie richten je op voeding en de fysiotherapeute op

R bewegen, ja. Gezond bewegen. Dus hoeveel zou je moeten bewegen op een dag, per week eh hoe kan je dat gaan doen, ehm maar daarnaast is het natuurlijk ook heel actief eh (kort telefoontje tussendoor waarin wordt aangegeven dat ze later terugbelt). Diëtetiek en fysio doen eigenlijk inderdaad een stukje kennisoverdracht maar ook motiveren om dus eh ja hè eh, eigenlijk nemen we elkaars stukje steeds wel over. Want ook ik geef adviezen over voeding en over beweging, alhoewel het niet mijn specialiteit is. Maar ja je bent zo met elkaar natuurlijk één team dat je dat van elkaar over pakt. En ik verwacht ook van de diëtiste en de fysiotherapeute dat zij een stukje aan motivatie en gedragsverandering doen.

I Ja dus die dingen komen eigenlijk door het hele traject gewoon allemaal tegelijk samen.

R Ja komen ze gewoon samen, ja ja.

I En ja u noemde dan inderdaad van eh, we brengen kennis over en we motiveren ze dan en ook door middel van een beloningssysteem.

R Ja.

I Op wat voor manier doen jullie dat? Met wat voor hulpmiddelen maken jullie daar eh

R Ehm nou ja eigenlijk eh denk ik verschillende, het is natuurlijk een stukje gewoon kennisoverdracht door middel van presentaties, eh nou ja met de kinderen op een laagdrempeliger niveau, dus stof bespreken. Dus ga je de schijf van vijf laten zien. Maar we proberen het ook wel interessanter te maken door echt wat opdrachtjes eh er in te verwerken. Er zitten een aantal spelvormen in, bijvoorbeeld dat ze ehm op het moment dat de diëtiste heeft uitgelegd hoe je, hè wat gezond is voor je, wat je eigenlijk beter niet zou kunnen eten en wat je eigenlijk helemaal hè soms en wat je beter kan laten staan. En dan krijgen ze een aantal vellen op de grond, een groene, een oranje en een rode en dan krijgen ze twee kaartjes die met elkaar moeten vergelijken op basis van calorieën, vetten en gezond verstand en dat ze dat dan op een bepaald vel moeten leggen. Op die manier proberen we het interactiever te maken. En verder gaat het vooral denk ik om eh technieken die je spelenderwijs probeert aan te leren. Zoals een schema voor probleemoplossing, hè dat je in een aantal stappen tot een oplossing voor een moeilijk moment komt. Zodat je, op het moment dat je in het moeilijke moment bent, je er van te voren al over nagedacht hebt. En dat stuk bewegen, dat is natuurlijk gewoon heel actief. Dat is in de gymzaal, gewoon ander, nee geen anderhalf uur, een uur en een kwartier eh met de kinderen aan de slag.

I Oké.

R En ook daar is het heel wisselend. De ene keer is het een eh soort circuitje wat ze moeten doen (.) eh ze hebben een nulmeting zegmaar bij de intake, waar ze op de lopende band gaan. En dat wordt dan na drie maanden en na een jaar wordt dat weer met elkaar vergelijken om te kijken hoe eh hoeveel ze zijn sneller geworden of hoe langer ze het kunnen volhouden. En ehm dat werkt, dát werkt voor die kinderen altijd heel motiverend. Dat je ook echt iets tastbaars hebt van, zie je wel ik ben nu, ik kan het nu een minuut langer volhouden dan toen ik het begon. Hè die conditie is gewoon beter. Dus ja op die manier probeer je het eh toch ook leuk te maken. Want het is snel wat droge stof zegmaar, zeker mijn gedeelte met de diëtiste samen. Want we hebben, ik weet niet of je het programma een beetje kent, hoe het eh praktisch in elkaar zit?

I Eh ja nou ja ik heb alleen vanuit de website wat informatie, verder niet eh inhoudelijk, maar dat vroeg ik me inderdaad af.

R Ja. Nou ja het is, we starten natuurlijk dan met die intake. Op het moment dat iedereen de intake gehad heeft, dan hebben we een ouderavond waar we de ouders nog een keertje eigenlijk vanuit alle disciplines meer informatie geven. Ehm (.) de woensdag daarna starten we met de kinderen. Het is natuurlijk een programma van een jaar lang, waarvan de eerste drie maanden intensief en daar hebben ze bijna wekelijks eh op de woensdag een bijeenkomst. De eerste weken sowieso wekelijks en dan vervolgens komt er iets meer tijd tussen te zitten om alvast dat stukje loslaten er in te gaan brengen natuurlijk. En ehm de woensdagmiddag is eigenlijk altijd hetzelfde ingedeeld. Eerst een uur en een kwartier met mij en de diëtiste, ik doe het altijd samen met haar. En dan vervolgens even een korte pauze, wat drinken, fruit, want dat is een duidelijke afspraak: alleen fruit mag er mee of groenten. En dan eh nog vijf kwartier ook bewegen bij de fysiotherapeute. Dus het is echt een heel middagvullend, vullend iets. Eh acht bijeenkomsten voor de kinderen in die eerste drie maanden en vier ouderavonden. Ehm (.) op zich was dat altijd drie ouderavonden, maar we hadden zoets van we missen een heel stuk ook over pesten erin. Dus ik heb uiteindelijk voor het programma heb ik een vierde ouderavond geschreven en ehm daarnaast heb je pas bij de tweede, derde bijeenkomst dat die groepscohesie een beetje sterker wordt. Dus dan is het ineens afgelopen. Dus die ouders hebben heel veel behoefte nog aan die verder en ik denk ook nog wel aan een vijfde en zesde. Ja, waar je ook heel interactief bepaalde onderwerpen bespreekt en waar ouders heel veel leren van elkaar. Van hoe doe jij dat dan thuis, hoe werkt dat bij jou, dus dat eh dat werkt heel prettig. En dan nou ja als dat stuk voorbij is dan heb je die diploma-uitreiking, ehm dat is natuurlijk ook een stukje motiveren, complimentjes geven eh nou ja vooral ook het vertrouwen geven dat ze op deze manier door

kunnen gaan. En dan ga je het follow-up traject in, waar ze nog in de laatste negen maanden nog vier bijeenkomsten hebben.

I Oké.

R Dus de eerste keer na zes weken, dan na twee maanden komt er elke keer meer tijd tussen te zitten. En eh daar zijn we nog wat, sinds kort ook weer, zijn er ontwikkelingen. Dat we tijdens die follow-up bijeenkomsten toch ook weer wat meer ja interactie willen hebben. En wat meer spelvormen, want dat werd vaak, inderdaad ook weer erg droog, hè van je doelen behandelen. Gaat het allemaal goed met je doelen, ehm welke zijn er al behaald, welke kunnen er af en welke gaan we opnieuw opstellen voor de komende periode. En dat dat werd toch vaak als een beetje saai ervaren. Dus we willen dat juist weer wat aantrekkelijker maken, om ook de kinderen of de gezinnen er bij te houden. Ook in dat follow-up traject. Want dat is natuurlijk juist een belangrijk gedeelte, want de eerste drie maanden leer je alles, nou ja dan val je in een gat en dan moet je eigenlijk steeds weer aan bepaalde zaken herinnerd worden en eh gemotiveerd worden om om door te gaan.

I En dat doen jullie dus inderdaad door dan die interactie door dat de ouders er bij worden betrokken en door spelelementen toe te voegen

R Ja. Ja, want de follow-up bijeenkomsten zijn altijd met elkaar. Dus de kinderen en ouders samen, anders dan in het intensieve gedeelte waar het natuurlijk allebei apart is. Dus eh op die manier probeer je inderdaad het wat wat op gang te houden eh en zowel de ouders als de kinderen met elkaar in overleg te laten gaan. Van hoe loopt het bij jullie en wat doen jullie nou anders als Pietje bijvoorbeeld en heb je nog tips voor elkaar. (.) Dus dat is denk ik de kracht van zo'n programma, dat je allereerst met een heel team er om heen zit en dat je van alle hoeken die adviezen gelijk kan geven. Maar ook dat je eh de kinderen en de ouders een soort van team maakt, waar ze van elkaar kunnen leren. Dus, ja.

I Oké. En ehm (.) nou u noemde dan inderdaad dat af en toe dat je dan merkt dat die dat de stof dan misschien te droog is, is dat dan echt een knelpunt? (.) En lopen jullie tegen nog meer knelpunten aan?

R Nou ja, waar we in het intensieve gedeelte tegenaan lopen, is dat het gewoon een vrij vol programma, dat je af en toe wat tijdsgebrek hebt. Om alles eh, want natuurlijk je hebt altijd wel hele goede suggesties om het programma nog leuker en nog visueler en eh, maar je hebt ook maar een beperkte tijd. Dus dat is wel iets waar ik in het intensieve gedeelte altijd tegenaan loop. En ehm, inderdaad dat follow-up traject, daar hebben we dan wel de derde follow-up is in de oefenzaal en en gewoon echt leuk weet je. Dat is een spel waar ze in de ruimte nummers moeten zoeken en daar staan dan vragen bij en eh het antwoord op de vraag, de eerste letter daarvan vormt dan weer een slogan. Het gaat ook een beetje op tijd, want de eerst die het inlevert die heeft ja de eer gewonnen. Dus dan zijn ze ook wat heen en weer aan het rennen en dat dat vinden ze erg leuk. Maar de overige zijn inderdaad wat saaier, omdat je gewoon echt op de inhoud gaat zitten. En ehm we hebben een landelijke werkgroep X ook hè, met alle ziekenhuizen in Nederland die dat eh die dit programma aanbieden. En daar hebben we nu toevallig in maart weer besproken van, we moeten die follow-up bijeenkomsten wat leuker gaan maken. En dan komen er ideeën zoals proeverijen en eh een stempelkaart met allerlei verschillende opdrachten, spelletjes en eh ja.

I Oké.

R Dus ehm, en ik weet van het verleden dat inderdaad de fysiotherapie in het oude ziekenhuis nog, dat ze daar wel gebruik maakten ook van de Wii bijvoorbeeld, tijdens de eh sportbijeenkomsten. En ik heb het idee dat het hier wat minder is, volgens mij zijn de mogelijkheden hier ook gewoon wat minder. Maar dat wordt door de kinderen wel echt als heel leuk ervaren. Dus ik denk dat het heel goed is om te kijken naar de mogelijkheden om dat programma eh aantrekkelijker te maken.

I Ja. Oké. En eh, dus eh maken jullie nu ook gebruik van andere ICT-oplossingen? Alleen de Wii, zou eventueel

R De Wii wel gedaan, maar eigenlijk is dat op het moment eh volgens mij wat minder. Ehm, waar dat aan ligt weet ik niet dat dat we hebben natuurlijk ook weer een andere teamsamenstelling. Daar kan het ook natuurlijk een beetje aan liggen, van welke ideeën hebben de teamleden gewoon ook op het gebied van fysio, maar ook de mogelijkheden in huis. Van: hebben we überhaupt wel een scherm en hebben we ehm ja en voor de rest, ja nou ja natuurlijk tijdens de bijeenkomsten heb je wel eens een scherm nodig, omdat

je wat voorbeelden wilt laten zien, een klein filmpje wilt laten zien, je presentatie wilt laten zien. Maar echt verder middelen, ICT-middelen hebben we denk ik niet in het programma er bij, nee.

I En jullie maken dus inderdaad ook alleen gebruik van die bijeenkomsten zelf om eh ja, kennis over te dragen et cetera?

R Ja.

I Oké. (..) Ehm nou ja en van games maken jullie dan dus ook geen gebruik?

R Nee. Nee, die Wii is dan eentje waarvan ik weet dat het in het verleden wel gebruikt werd.

I En dan puur als onderdeel van het beweging

R Ja.

I Ja. Oké. En ehm omdat u wel zei van nou ja we hebben die overleggen en we kijken naar eh wat er toch nog beter kan. Zijn er wel de intenties om meer gebruik te maken van ICT-oplossingen?

R Natuurlijk. We zijn altijd eh bereid om te kijken naar hoe kan je het programma opleuken en effectiever maken. Want ik denk dat dat ook een groot punt is. Ehm maar wat ik aangaf, je bent wel altijd ook beperkt in je tijd. Dus eh dat dat blijft een eh een moeilijk punt.

I Ja.

R Maar goed, we staan open voor suggesties hoor, dus eh. Want ik denk ook zeker op het gebied van voeding en gedrag, dat je daar nog best wel wat mee kan. Want ook, kinderen leren toch het beste ook spelenderwijs. Hè, dat je daar wel gebruik van zou kunnen maken.

I En ehm hoe blijven jullie dan zegmaar op de hoogte van die ja nieuwe ontwikkelingen dan?

R Op het gebied van ICT?

I Ja.

R Ja nou ja wat we wel hebben is die landelijke werkgroep wat ik net noemde, waar andere partijen ook wel weer eens met ideeën komen. Want we zijn in eh in andere plekken, wordt er wat meer mee gedaan heb ik het idee. Dus dat hoor je van elkaar. Maar voor de rest moet ik zeggen dat we er niet heel actief zelf induiken. Het is meer van in je netwerk dat je hoort die gebruikt dat en die gebruikt dat.

I Waardoor je dan zelf ook

R Ja.

I Oké. En ehm (..) kunt u me iets vertellen over wat u zelf weet van het concept serious gaming?

R Weinig (lacht). Ik kan me er iets bij voorstellen, maar nee, weinig. Ik heb er weinig echt eh kennis over.

I En eh wat verwacht u dan zegmaar van het concept? Omdat u dan zegt ik heb er wel ideeën over.

R Ja nou ik denk dat eh dat je omdat het zo aansluit bij de beleving van de kinderen in deze leeftijd, nou ja alle leeftijden, dat het een middel is om je kennisoverdracht natuurlijk eh te doen. Maar ook om er direct mee te oefenen, van opgedane kennis, hoe ga je dat gebruiken. (..) Dus eh, maar goed. Veel meer ideeën denk ik niet dat ik eh, want daar hebben we eigenlijk, daar hebben we jullie voor natuurlijk dus eh.

I Eh nou ja ik wilde natuurlijk van nou ja, een beetje uitleggen van, als het niet bekend is, nou ja qua vormgeving zou het hetzelfde kunnen zijn als een entertainmentgame

R Ja.

I alleen dan met een ander doel uiteraard. En ehm in Amerika is er bijvoorbeeld een game ontwikkeld voor kinderen met kanker en ehm ja, het doel was eigenlijk om die kinderen macht te geven over hun ziekte en eh, daaruit was ook gebleken dat die kinderen die die game hadden gespeeld ook ehm eh hun medicijnen effectiever innamen omdat ze dat door dat spel leerden en dat ze zich ook bewuster waren dat het belangrijk was om eventuele bijwerken te melden.

R Ja.

I Dus dat zou dan zo'n voorbeeld zijn.

R Ja. Ja. Oké. Ja.

I En ehm, nou ja ik ben dan dus ook een beetje aan het kijken van, wat zijn dan inderdaad de belangrijkste motieven dat zo'n game momenteel nog niet wordt ingezet. U noemde dan inderdaad van kennis denk ik?

R Ja. Een stukje gebrek aan kennis van wat er mogelijk is, zo bedoel je dat denk ik. Ja, kijk je zit natuurlijk met zo'n programma, dat is ontwikkeld in xxxx en we hebben het in de loop der jaren wel ehm wel geüpdate, wat gemoderniseerd en inderdaad geprobeerd het wat leuker te maken. Maar het is een bestaand programma waar je gewoon in mee gaat. En wat je gewoon gaat uitvoeren. Dus ik denk dat daar ook een stukje zit ehm (.) soort vastzitten in je eh programma wat je al hebt. En ja, dat is misschien een groot woord, want ik zeg we zijn altijd heel erg gericht op eh (klopt iemand op de deur). Kijk vastzitten in is het niet zo zeer, maar ja je bent gewoon bezig met je uitvoering en je hoort wel wat zijn de mogelijkheden, maar om het dan ook echt te implementeren dat is vaak weer een stapje verder (persoon klopt nogmaals en gaat weg). Dus ehm (.) nou ja en eh ik denk misschien niet alleen het gebrek aan kennis maar ook zelf het gebruik aan vaardigheden natuurlijk, om zoiets te gaan ontwikkelen en eh (...)

I Om daar zelf als

R Om daar zelf iets mee te doen, als team. Natuurlijk wil je het allemaal wel, maar je moet ook iemand hebben die dat kan. En dat heb je niet. En dan eh. Dus ehm.

I En zijn er nog meer factoren? Misschien organisatorische aspecten?

R Nou, weet ik niet. Ik denk dat, kijk meer een beetje dat dat stukje tijdsgebrek, maar als je het zo zou kunnen opvangen dat je dus een aantal onderdelen van je programma in zo'n game verwerkt waardoor je ze niet meer hoeft te vertellen en niet meer hoeft te oefenen, eh dan ondervang je dat. Dus ik denk dat die, die er niet direct hoeven te zijn.

I Oké.

R Nee.

I Dus dan zou het eigenlijk eh de belangrijkste factoren op dit moment zouden dan zijn, inderdaad gebrek aan 'zijn die games er dan wel'?

R Ja.

I En kunnen we daar zelf mee eh overweg

R Ja.

I En eh, ja we zitten toch in een programma die dat nu op dit moment

R Gewoon niet heeft. Nee precies, maar de ruimte is er echt absoluut. Want als ik, ik zit in het bestuur van die landelijke werkgroep en ik spreek eigenlijk voor alle leden, dat ik denk dat op het moment dat zoiets aangeboden zou worden, dat iedereen het zou willen implementeren. Dat we het gewoon opnemen in de bestaande behandeling. Dus dat dat, dan rol je het landelijk rol je het uit. Want we zitten echt door alle hoeken van het land. Ik denk dat daar aan alle kanten interesse voor is.

I Ja dus u ziet daar inderdaad wel de voordelen van een game

R Absoluut.

I ten opzichte van het huidige

R Absoluut. Hé en zit je dan vooral te denken aan inderdaad een game op het gebied van bewegen of is het heel integraal van alles, voeding, beweging, gedrag. Hoe moet ik me dat praktisch voorstellen?

I Eh nou ja, dat ben ik dus ook aan het onderzoeken. Want het is nog een heel erg oriënterend onderzoek inderdaad, omdat daardoor ook van belang is om te weten of jullie dat nu al zegmaar tegelijk eh in één behandeling in een keer stoppen of dat je eerst kijkt naar iemand moet eerst weten hoe die eh gezond eet en vervolgens, dus daardoor ben ik daar inderdaad eh

R Beetje zoekende

I beetje naar aan het kijken. (.) En ehm, maar ehm omdat u inderdaad zei van nou ja vaardigheden. Maar zou dat ehm, denkt u dat het heel complex in gebruik is? Een game?

R Denk het net. Nee ik bedoel meer inderdaad om het eh, te ontwikkelen. Je hebt zelf wel ideeën van oh dat zou leuk zijn, maar om een game te bedenken en iemand de opdracht te geven van het moet zo. En je kan natuurlijk als team ingrediënten aanleveren waarvan je wil dat dat terugkomt in een game, maar het ontwikkelen van een game, dat is allemaal niet eh niet eh niet aan ons besteed denk ik. Dus eh, maar op het moment dat een game er is en je eh investeert daar als team even in om dat in de vingers te krijgen, denk dat dat niet zo heel complex hoeft te zijn.

I Nee. Dus jullie zouden inderdaad, stel dat er zo'n game is, zouden jullie daar mee willen experimenteren?

R Absoluut. Ja hoor. Ja ik denk dat het eh dat het heel (.) heel goed is om om de middelen die bij kinderen eh nou ja tot de verbeelding spreken, om die in te zetten om juist een behandeling effectiever te gaan maken.

I En ehm (.) zou het ook echt binnen de werk, ja dat heeft u al enigszins gezegd, maar zou dat inderdaad binnen de werkzaamheden die er nu zijn zou dat dan daar ook binnen passen?

R (.) Het zou er, je zou wat moeten schuiven, verschuiven denk ik. Als je, zoals ik zei, onderdelen van het programma in een game kan stoppen, waardoor je ze tijdens de bijeenkomst eh minder uitgebreid hoeft te bespreken en ze tijdens een game terugkomen, waardoor het geoefend wordt, dan hoeft dat geen probleem te zijn. Zou het iets zijn wat echt totaal nieuw bovenop het bestaande programma komt, dan krijg een probleem qua eh tijdsplan zegmaar. Want het is al een heel vol programma. Maar eh, nee ik denk dat daar zeker een eh weg in te vinden is, dat je dat wat nou ja kan verschuiven van het een in het ander.

I En aan de kant van de kinderen zegmaar? Om dat zo, zou het daar dan ook echt bij aansluiten, bij wat zij nu moeten doen?

R Ja. Nou ja, kijk ik denk dat je een beetje moet afvragen van hoe zie je het voor je. Is het een game wat je inderdaad met z'n allen tijdens de bijeenkomst speelt, is het iets wat je als huiswerk bijvoorbeeld kan meegeven zodat ze, ik denk dat dat nog een verschil uitmaakt. Van hoe wil je dat praktisch implementeren. Hè, als je eh ja gaat denken aan een stukje wat wat thuis eh hetgeen ondersteunt wat je in de bijeenkomsten vertelt, dan hoeft het natuurlijk helemaal niet op je werkdruk te drukken. Dus eh. (.) Dus ik weet niet of daar al ideeën over zijn?

I Nou ja, dat is inderdaad de vraag, want als er knelpunten zijn bij die follow-up #00:24:58-9#

R Ja. (.) Nou het zou perfect tijdens zo'n follow-up bijeenkomst eh kunnen, alleen dan heb je weer de vraag, moet je dan een spel ontwikkelen, hè een game ontwikkelen wat kennis herhaalt en juist op die motivatie en dat volhouden zit. Of ga je in dat intensieve gedeelte insteken, waar je vooral nog bezig bent met de kennisoverdracht en het aanleren van vaardigheden. Ik denk dat dat ook nog twee verschillende dingen zijn. (.) En ik denk dat er aan allebei behoeften zou kunnen zijn.

I Ja? Oké. Ja (...). En eh nou ja, je hebt dan aan de ene kant het experimenteren er eventueel mee, maar aan de andere kant heb je ook van, wanneer zou je er vertrouwen in hebben dat het dat het ook werkt. Wat voor resultaten moeten daar dan zegmaar uitkomen?

R Ja nou ja dat is natuurlijk lastig. Je wilt graag wel wat meetbaar ook maken ehm, je kan hier denk ik moeilijk echt een controlegroep eh (...) vaststellen. Want dat is met zoiets wel heel vervelend als de helft van de kinderen het wel mag en de andere helft niet, dus dat lijkt me een beetje lastig om eh, want kijk je hebt natuurlijk wel je vergelijkingsmateriaal van de andere groepen die het niet gedaan hebben. Maar (...) ik moet wel zeggen dat ik elke groep weer heel verschillend vind en dat ook de resultaten binnen elke groep weer heel anders zijn. Dus ehm (...) dus dat is lastig om echt te kunnen zeggen van, is het effectief. Maar ja, aan de andere kant denk ik, op het moment dat kinderen er plezier in hebben en zo dus, al is het maar een klein stukje kennis extra oppakken en en er dus wel mee aan de slag gaan, terwijl we nu zitten 'je moet dat huiswerk afhebben, we gaan het controleren volgende week' en denken van ja pff ik heb er helemaal geen zin in, dan is het voor mij al effectief.

I Want is het, eigenlijk zeg je van, eigenlijk is het niet het belangrijkste dat ik perse zie van dit is er uit gekomen, als ik maar merk dat het dan

R Ja. Ik denk dat het op een stukje gevoel ook gaat. En eh uiteindelijk, natuurlijk zullen de resultaten ook wel iets zeggen hè, van het gewichtsverlies. Nou ja waar ik zelf erg naar kijk is ook het stukje ehm, hoe zit een kind in z'n vel. We doen natuurlijk ook psychologische vragenlijsten waar je ook heel duidelijk kan zien hoe ze bijvoorbeeld drie maanden later en een jaar later in hun vel zitten. Ook hoe competent ze zich voelen. En eh, dus dat soort metingen kun je wel doen. Maar nogmaals, je hebt niet echt een controlegroep waarmee je kan vergelijken, doet deze groep het nou beter dan een andere groep. Dus ik denk dat het een beetje gevoelsmatig zal zijn. Dat je gewoon merkt dat kinderen er plezier in hebben, dat ze het leuk vinden en eh automatisch denk ik, als ze het leuk vinden en ze doen het, dan steken ze er ook wat van op. Dus dat zou al voldoende zijn.

I Dus daarbij is eigen ervaring gewoon eigenlijk van belang

R Denk ik, ja denk ik wel. Op een gegeven moment ga je natuurlijk sowieso zo'n programma wat meer op gevoel doen. Eh ik doe het nou vijf jaar bijna, dus eh dan heb je toch wel wat groepen al gezien. En dan ga je dat gevoel een beetje krijgen. En ik denk dat je dat zeker aan de kinderen kan aflezen hoe eh hoe ze zoiets ervaren. En dat ze het, ja laten we eerlijk zijn, welk kind vind games nou niet leuk? Dus ik denk dat je daar niet eens heel veel onderzoek echt op hoeft te zetten, om te kijken. Maar ja, effectiviteit is natuurlijk ook belangrijk. Nou ja mijn redenatie is gewoon, op het moment dat kinderen het leuk vinden, dan steken ze daar automatisch wat meer van op. Dat zie ik al aan de spelvormen die we doen, met zo'n vel en met andere eh dingen die wat wat meer afwijken van het alleen maar luisteren. Dat ze daar gewoon, dat daar meer van blijft hangen.

I Oké.

R Dus eh. Ja.

I En ehm (...) stel dat zo'n eh dat er wordt besloten dat er binnen jullie programma zo'n game wordt ingezet, hoe zou u daar tegen die verandering zelf aankijken?

R Ja prima. Ja hoor. Ik denk alleen maar heel goed. Je moet het goed ehm (...) goed vormgeven denk ik, van hoe ga je dan je programma daar op afstemmen. He, van wat ik zei, welke onderdelen verschuiven en hoe ga je dat eh maar hoe, omdat het nog zo vaag is kan je daar denk ik nog weinig over zeggen. Hè want inderdaad zo'n intensief gedeelte, hoe ga je dat daar doen, is het iets wat ze thuis doen, is het iets wat je in een bijeenkomst doet, is het iets dat je in e follow-up doet. Ik denk dat dat heel veel uitmaakt, voor hoe je het in je programma moet inpassen. Maar ehm ja (...) eh ook al is het een vaststaand programma, we zijn altijd met elkaar bezig om het programma weer eh nieuw leven in te blazen. Dus eh

I Dus er worden wel vaak veranderingen inderdaad eh

R Ja niet te veel, want dat is natuurlijk inderdaad een eh programma wat goed doordacht is en waar de basis hetzelfde moet blijven vind ik. Maar eh (...) zo in het land eh in die werkgroep zijn we toch altijd bezig

met kleine eh veranderingen waardoor je het leuker maakt. Dus eh, dit zou natuurlijk gewoon daar heel goed bij aansluiten.

I Dus de basis zegmaar, wat voor kennis willen we overdragen

R Welke technieken, welke vaardigheden zitten er in. Maar de manier waarop je dat doet, dat is ook sowieso bij elk centrum alweer net ietsje anders, omdat je een ander team hebt, andere mogelijkheden hebt binnen je ziekenhuis. Dus iedereen doet het een beetje, toch op z'n eigen manier. Maar er is wel uniformiteit in eh de behandeling zelf. En daar moet je niet te veel aan aantasten denk ik. Maar nogmaals, ik denk dat iedereen in het land dit als een eh een leuke aanvulling zou kunnen zien.

I Oké.

R Een een (.) leerzaam, nuttige aanvulling.

I (.) En ehm, heeft u ook ideeën over de gevolgen of ja resultaten als zo'n game zou worden toegepast?

R (.) Nou ja ik denk dat het zeker effectief zal zijn. Hè, wat ik net ook al een beetje zei. Als kinderen het leuk vinden, steken ze er meer van op. Dus eh, ja.

I Oké. En vanuit eh de mensen die ermee moeten werken, de behandelaren zelf?

R Ehm, nou ja als ik naar mijn team kijk, weet ik wel zeker dat iedereen daar wat voor voelt en zo in de rest van het land ook wel. Omdat er ook best wel wat initiatieven zijn geweest op dit gebied. Om in ieder geval het programma te digitaliseren, dat ouders een stuk thuis kunnen doen. Hè, dat je wat meer eh nou ja gebruik maakt van de computer en eh filmpjes, dus dat, daar zal wel eh daar zullen wel oren naar zijn denk ik. Want ik weet niet op welke termijn eh alles loopt, maar anders zou ik zeggen, zou het misschien leuk zijn om ook aan te sluiten bij de volgende werkgroepvergadering. Dat je alle leden van het land eh te pakken. Maar dat is in september pas, dus dan zitten we echt

I Precies, dat is voor mijn onderzoek inderdaad te laat, maar voor de ontwikkeling van de game denk ik dat dat sowieso eh

R Zou heel goed zijn. Want ik denk dat het, dat het ja iedereen daar wel interesse in heeft. Om daar in ieder geval meer over te horen en dan heb je ook gelijk natuurlijk van X eh populatie of in ieder geval teams die er zijn in Nederland input. Van wat, wat wil je dan en wat zou je dan belangrijk en willen jullie het überhaupt wel. Want ik spreek nu natuurlijk namens de hele werkgroep en dat kan ik eigenlijk niet. Want ik schat het zo in. Maar wie weet is het wel heel anders. Dus dat zou wel een idee zijn om dat eh in de planning te houden.

I Ja. Zeker. Dat is wel een goed idee. Ook voor mijn eh, ik weet ook niet hoe het verder gaat lopen.

R Nee.

I Nou ja, voor mijn onderzoek inderdaad wel. En hun ideeën zijn gewoon om daar mee verder te gaan, aan de hand van onze onderzoeken.

R Heel goed.

I Maar ik zal daar zeker eh

R Ja. Nou ja, geef het als mogelijkheid door en ehm, ik neem aan dat wij hier ook wel gewoon contact over zullen houden over wat het gevolg zal zijn. En dan kunnen we zoiets best organiseren. Het is ergens in de tweede week van september. En eh, ik wil het altijd wel graag voor de zomer weten, dat ik het kan inplannen op de agenda. Maar eh, ik denk dat dat erg leuk om dat eh.

I En zeker omdat je een hele grote groep dan in één keer hebt en dat is voor hun ook heel erg van belang.

R En dan heb je alle disciplines. Want nu zit ik hier natuurlijk ook als enige. Maar ik kan me ook voorstellen dat juist de fysiotherapie hier heel veel ideeën over heeft van, hoe zouden jullie dat stukje bewegen er in verwerkt willen hebben. Dus eh

I Ja. Oké. En ehm (..) even kijken hoor (.). Ja nog specifiek over, wat volgens, wat dan zegmaar het nut echt zou zijn voor die kinderen die overgewicht hebben, om zo'n game in te zetten.

R Ja, stukje ehm (.) extra effectiviteit. Want ik denk dat het programma op zich al erg effectief is eh (.) alleen het gaat om gedragsverandering en dat is natuurlijk o zo moeilijk. En dat zien we ook, het is vaak een korte gedragsverandering, of vaak, bij eh een aantal gezinnen is het echt een blijvende. Dat is natuurlijk ons streven, maar helaas eh is dat niet zo. En eh dat je dus mogelijk, juist het stukje eh integreren van kennis versterkt, maar ook bijvoorbeeld kan laten ondersteunen op het moment dat X stop. Hè, dat het ook weer een game zou zijn waarvan je zegt, ik pak het af en toe gewoon eens uit de kast en ik blijf er mee bezig. Hè, dat eh dus ik denk ook weer tweeledig. Gewoon om je programma extra body te geven ehm, maar ook om het dus ook meer in de thuissituatie te laten beklijven. (.) Want wat wij hier doen, is toch maar wat wij hier doen. En uiteindelijk moet de verandering thuis plaatsvinden. Eh om dat stukje dus wat meer te bewerkstelligen, omdat kinderen het leuker vinden, aantrekkelijker vinden.

I Ja. Dus in die na, na dat natraject eigenlijk zou het ook eigenlijk een mogelijkheid kunnen zijn.

R Ja wellicht. Je zou eigenlijk drie verschillende games moeten hebben, voor elke fase één. Hè, voor de intensieve fase, het intensieve gedeelte om kennis aan te leren en vaardigheden aan te leren, dan in de nazorg om het geleerde in stand te houden en dan iets waardoor je er thuis, zo ja als X stopt mee bezig te blijven. Ja. Maar goed dan gaan we wel heel veel vragen gelijk natuurlijk (lacht).

I En ehm, nou ja eh waaraan zou een game moeten voldoen eh, willen jullie er mee gaan experimenteren?

R Ehm (.) nou ja allereerst dat de inhoud natuurlijk goed is. Hè, dat daar ook echt de factoren die wij zelf belangrijk vinden eh, dat die daar in terug komen. Ehm, gebruiksgemak denk ik ook. het moet allemaal niet te ingewikkeld zijn en het moet aantrekkelijk zijn. Ehm (.) ja wat ik me nog afvraag, van wat, dit is natuurlijk specifiek op de kinderen gericht, wat zou je eventueel voor ouders nog kunnen eh, maar dan hebben we het niet echt over een game. Dan hebben we het meer over programma's voor hun natuurlijk om het allemaal wat makkelijker en leerzamer te maken. Maar voor de kinderen denk ik zeker gewoon het stukje eh, er mee, goed er mee om kunnen gaan. Dus gebruiksgemak, aantrekkelijkheid, dat het niet, dat het wel ook echt een game is. En dat het leuk is om te doen.

I Ja.

R Want ik denk dat je snel, omdat je zo op een specifiek onderwerp zit, dat het snel ehm (.) saai wordt, omdat je het alleen maar weer over voeding en beweging hebt. En dat, dat zou juist niet moeten zijn, want dan is het natuurlijk alleen maar een extra belasting misschien. Ook al is het dan een game, het gaat weer over eten. Dus het moet wel echt een game zijn dan.

I Waarbij je dan dus als voordeel hebt dat ze er dan

R Iets van leren. Precies. Ik denk dat dat de volgorde moet zijn (.) Hè, het moet vooral leuk zijn. En tussen de regels door heel erg leerzaam. Ja.

I Ja. Oké. Ik had nog een laatste vraagje, omdat u zei van dat jullie toch wel met filmpjes enzo, meer die digitalisering, heeft u daar nog meer voorbeelden van? Van waar jullie gebruik van maken?

R Ehm (..) nou ja, nee eigenlijk weinig. Het is inderdaad eh vooral een programma vanuit het, de map. Hè, dus de opdrachten staan in de map, het huiswerk staat in de map. Ehm en verder wat wij zelf als persoon doen, maar inderdaad tijdens de ouderavonden en ook met de kinderen proberen we nu af en toe wat filmpjes er in te gooien om onderwerpen te verduidelijken. Ehm, nou ja ik zelf heb eh me aangeleerd om in ieder geval na de kindbijeenkomst op de woensdagmiddag de ouders een mail te sturen van wat hebben we nou precies gedaan. Maar voor de rest wordt er weinig gebruik gemaakt echt eh van ICT-middelen, dus eh er is absoluut ruimte voor eh uitbreiding daarvan.

I Oké. Nou ja ik heb in ieder geval alle dingen die ik eh wilde weten, wel

R En hoe gaat het, hoe gaat het nu verder, wat eh? Want je hebt natuurlijk ook nog een gesprek dan in ziekenhuis X.

I Ja en ik heb inderdaad nog meer gesprekken. En eh, het is best lastig zoals ik zei inderdaad om überhaupt aan genoeg mensen te komen die er iets over willen vertellen. En ehm, parallel loopt nu degene die eh de game ontwikkelt. Die is daar wel mee bezig ook en die spreekt ook kinderen van ja wat vinden kinderen eigenlijk leuk aan het spel.

R Ja.

I En omdat inderdaad het niet moet zijn dat je eh ja dat het voor kinderen alleen maar heel erg duidelijk is dat het inderdaad gaat over o ik moet straks bewegen van dit ding en ik moet dit nu weten, dus die houdt zich daar nu heel erg mee bezig. En die spreekt heel veel kinderen

R Dat lijkt me heel goed, want dat is de doelgroep waar het om gaat natuurlijk.

I Precies, dus hij doet heel erg doelgroeponderzoek.

R Oké.

I En dat is ook voor zijn eh stuk van belang. En ehm ja eind juni moet er dan een prototype zijn en die moet dan eerst weer worden getest. Maar dat is wel het streven inderdaad om eh

R Oké spannend. En het is inderdaad de doelgroep, kinderen 8 tot 12?

I Ja toevallig wel. Voor mijn onderzoek is dat wat minder van belang, omdat ik vooral wil weten ja, wat het überhaupt voor mogelijkheden zouden kunnen zijn. En voor zijn onderzoek hebben ze inderdaad gericht op kinderen (.) van (.) groep 7, 8 en eh eerste en tweede klas volgens mij.

R Oké.

I Dat overlapt inderdaad.

R Nou ja, dat is wel, ik vind dat wel interessant want eh ik merk zelf dat ik heb natuurlijk hier, bij die DVC heb je een bepaalde groep van 8 tot 12, nou ja kinderen van net 8 die laat ik nog even wachten omdat ze net te klein zijn. Dus het is heel veel kinderen van 10, 11 eh 9, 10, 11 maar degene die daar net buiten vallen, die we natuurlijk ook hier aangemeld krijgen, wat doe je daar mee. Die zijn natuurlijk veel moeilijker te bereiken ook al. Want als je richting die tienerjaren gaat dan is het natuurlijk beetje pap en nat houden tot ze een maagband kunnen. En ik vind dat zelf een erg frustrerende doelgroep, dus ik zou het zeker interessant vinden als het iets is wat je ook weer individueel op de poli kan inzetten.

I Ja precies. Dus daar zijn we inderdaad ook heel erg naar aan het kijken van, wat, zit daar nog enigszins overlap in, bepaalde elementen die daarvoor zouden kunnen worden gebruikt of is het echt van, deze kinderen zijn echt alleen maar daarop, daar is dit bij van belang. Maar zoals ik zeg, het is een heel erg oriënterend onderzoek juist omdat het nog nergens wordt ingezet. En dat is een beetje ja, waardoor een beetje een gat eigenlijk.

R Maar ik denk dat iedereen wel de behoefte uitspreekt?

I Eh, ja. En er zijn inderdaad ook wel wat kritische dingen inderdaad, van hoe ga je dat dan doen en is het voor jongens en meisjes en

R Ja nee natuurlijk dat is ook logisch.

I En dat is ook, maar daardoor is het nu ook heel erg van belang om eerst een prototype te hebben, om te kijken of er daadwerkelijk effecten zijn. Want er wordt wel heel erg veel geopperd dat het zou (.), effect

zou kunnen hebben. Net als die game wat ik zei, voor die kinderen die kanker hebben, daar zijn ook gewoon dingen uit, uit voortgekomen. En ja in het onderwijs wordt het natuurlijk ook heel veel gebruikt.

R Ja.

I En eh ja daar is dan dat stukje kennis heel erg van belang. Dus stel dat het bijvoorbeeld alleen voor kennis iets zou kunnen zijn, dan zou het ook een deel van een behandeling kunnen vervangen, of overnemen, of aanvullen.

R Ja. Nee ik denk dat het een heel goed initiatief is. En natuurlijk heb je altijd praktische obstakels, van hoe ga je het, wanneer ga je het invoeren, wanneer ga je het doen in je programma, eh hoe krijg je alle neuzen dezelfde kant op van het team, dat iedereen daarachter staat. Nou ja, wat je zegt praktisch, voor welke kinderen is het wel geschikt, kunnen de kleintjes van acht al mee, is het voor degene van twaalf nog niet al te saai. Maar, in dat stadium zit je nu nog niet. Dus het is gewoon de eerste behoefte pijlen en eh de mogelijkheden bekijken. Ja eh, ik denk dat de behoefte er zeker is. We moeten met de tijd mee (lacht).

I Nou ja, dat is een beetje, het lijkt nu nog een beetje zo van, alsof het meer verschillende werelden zijn. Zo van zegmaar, er zijn inderdaad wel eh we zouden het best willen proberen maar geen idee of die kennis, of die mogelijkheden er zijn. En dat zou eigenlijk wat meer samen moeten, nou ja niet moeten, maar dat zou een optie kunnen zijn om dat samen te brengen.

R Ja, nou ja interessant. Ik hoor graag wat het vervolg eh gaat worden.

I Ja sowieso, ik zal u zeker op de hoogte houden. Wat de uitkomsten vanuit mijn kant zijn en wat de vervolgstappen vanuit Redmax zijn.

R En houd die optie in je achterhoofd. Ik denk dat het best iets is wat we, waar we met de hele werkgroep gewoon over kunnen spreken of we zo'n game gewoon kunnen implementeren.

I Ja en stel dat zij inderdaad zeggen van, nou ja, want zij hebben ook gewoon experimenten nodig om eh daar weer nieuwe games voor te ontwikkelen. Dan zou dat misschien ook een hele goede optie kunnen zijn.

R De doelgroepen zijn er. Het loopt natuurlijk in het hele land. Twee groepen per jaar, hè, twintig kinderen per jaar. Dus ja dan heb je een aardige database al, waar je dingen zou kunnen uitproberen.

I Ja en zeker als jullie daar voor open staan, dan is dat helemaal mooi meegenomen.

R Nou ja, nogmaals, ik sowieso. En ik verwacht de rest van mijn team en de rest van de achterban in Nederland ook. Maar om dat echt te kunnen peilen moet er echt wat overleg nog eh

I Ja maar dat zou dan in ieder geval in het achterhoofd kunnen

R Ja. Ik zal het in de volgende teamvergadering hier intern in ieder geval bespreken, dat wij het overleg gehad hebben. En eh laten we in de toekomst kijken of er inderdaad in die werkgroep ook iets mee te doen is.

I Ja. Zeker. Heel goed ook dat u dat zegt inderdaad.

R Ja. Nou ja, ik denk ja dan heb je gewoon de hele, hele groep ziekenhuizen in Nederland. Dus eh. Niet iedereen is er altijd natuurlijk, maar wel een vertegenwoordiging van. En als ik dat dan, hè, via de mail een beetje al voorbereid dat iedereen er over kan nadenken. Dan kan je heel concreet misschien al eh wat input geven van wat vinden wij als X dan belangrijk, wat er in zou moeten komen. Ja.

I Oké.

R Leuk. Nou ik ben benieuwd.

I Ik houd u op de hoogte.

Bijlage H - Transcript #5

I Met mijn onderzoek kijk ik dus naar eh hoe heet het, ja wat de mogelijkheden zouden kunnen zijn binnen die behandeling van kinderen met overgewicht. En daarom vroeg ik me eerst af wat zegmaar jullie belangrijkste pijlers waar jullie je zegmaar met die behandelingen op richten.

R Oké. Ja. Ehm ja misschien is het handig, we doen X zegmaar, dat hebben we hier in ieder geval gedaan, hier in Rotterdam. Dat doen we samen met eh het ziekenhuis, met ziekenhuis X, met de kinderartsen van daar, dat doen we met een inspanningsfysioloog of fysiotherapeut van hier, van het sportmedisch centrum, ik werk er aan mee als diëtiste en we hadden altijd een orthopedagoog erbij. Dus met z'n vieren. Ehm, dan heb je ook meteen de pijlers waar we op zaten dan. De belangrijkste is, voeding, gedrag en beweging eigenlijk. En eh natuurlijk zie je, want nu draait er even geen X, we hopen wel een keer daar ermee te gaan starten over een tijdje. Maar ik zie ook in de praktijk gewoon ehm meer kinderen natuurlijk, jongere kinderen. Maar ook, we doen in woonplaats X een project voor voor jongeren, dus vanaf de middelbare school al, doen we nu ook al een paar kinderen die in groep 8 zitten.

I Ja.

R En ehm wat we daar doen, is met fysiotherapie en met mij samen en dan doe ik dat stukje gedrag een beetje meer meenemen en dan doet zij de beweging. Dus over het algemeen richten we ons op die drie dingen: voeding, gedrag en beweging. En dan komen ze niet bij een fysiotherapeut, dan ga ik ook dat stukje beweging erbij pakken.

I Oké. Oké. En eh, doen jullie dat dan zegmaar al die pijlers tegelijk, of is het eerst eh richt je je op voeding en vervolgens bewegen?

R Nee. In principe is dat allemaal tegelijk.

I Oké.

R Wel haalbaar, tenminste we willen, proberen het zo haalbaar mogelijk te maken. Eh dus wat wij qua voeding altijd proberen is aan te passen op wat iemands huidige voedingspatroon is. Dat pakken we en vanuit daar gaan we veranderingen maken. En eh maar het is wel altijd allemaal tegelijk, want dan heb je ook het meeste effect eigenlijk hè, qua als je gewicht wilt verliezen, als je alleen maar gaat bewegen extra, ja dat is leuk, maar met alleen beweging val je vaak niet zoveel extra af. Dan zie je wel wat verandering qua lijf, je ziet toch wel dat het vetpercentage ietsje zakt, maar niet een heel groot verschil. Als je echt verschil wilt maken, dan moet je het ook tegelijk doen. En dus dan heb je die voeding en beweging tegelijkertijd nodig. En dat gedrag heeft natuurlijk een beetje overkoepelend met alles te maken, want dat wil je uiteindelijk: gedragsverandering.

I Ja. En ehm maken jullie dan in die eh behandeling gebruik van ICT-oplossingen?

R Ehm, nee (lacht). Wat ik doe, wat we bij X doen, het enige wat we daar van ICT gebruiken is de computer, de laptop met een PowerPoint presentatie zegmaar. En dat is dan met name de ouders eigenlijk, gebruiken we die wel eens. Ehm (.) maar het is ook heel veel gewoon groeps gesprekken en kijk met die kinderen doen we heel veel, zelfs heel weinig daarmee en doen we gewoon met opdrachtjes uit een map waar we ze in doen en daarmee aan de slag. En opdrachtjes tijdens de les, maar dat is eigenlijk nooit iets met een computer. En in de praktijk zelf doe ik dat eigenlijk ook bijna nooit. Wat ik nu wel eens doe, met die jongeren, gebruik ik de Eetmeter van het Voedingscentrum.

I Oké.

R Die kan je gewoon op Internet vinden. Dat is een programmaatje waar je alles in kan vullen wat je eet, wat je drinkt en die berekent dan meteen voor je wat krijg je binnen eigenlijk, hoe zit je qua calorieën, koolhydraten, vetten enzovoorts. Ik gebruik het dan niet eens zo erg om op calorieën te tellen, want je wilt helemaal niet zo heel erg calorieën tellen, maar ik wil gewoon weten, wat eet je op een dag. En door het bij te houden krijg je daar een heel goed inzicht in. Dus de één schrijft het en sommige doen het op de computer, ligt een beetje aan wat bij diegene past ook.

I Oké. En eh van wat voor hulpmiddelen maken jullie dan wel of nog meer gebruik?

R Ehm (.) wat ik vaak doe is nou ja opdrachtjes en die opdrachtjes zijn meestal opdrachtjes op papier. Dus dat is bij kinderen wel eens, houd een week een drinkdagboek bij, houd een week een tussendoortjesdagboek bij eh dus er zitten bij Enjoy opdrachten over eetgewoonten in. Ehm dus wat je dan moet doen is aankruisen of je bepaalde eetgewoontes hebt, van ik neem altijd een ontbijt of wij eten altijd aan tafel. Dat soort dingen. En daar vervolgens weer een andere opdracht om daar meer mee aan de slag te gaan, van hoe zou ik dit gaan veranderen of verbeteren. Maar dit zijn eigenlijk over het algemeen invulopdrachten op papier. En eh bij dat jongerenproject in woonplaats X probeer ik het zoveel mogelijk, want ik zie ze daar individueel en niet in een groep, maar individueel, dus probeer ik het echt te kijken waar hebben ze moeite mee en daar die opdrachten op aan te passen. Dus die opdracht kan ook op dat moment bedacht zijn en kan ook niet papier zijn en gewoon in woorden van probeer dat eens te gaan doen of misschien kan je dat eens bij gaan houden. En soms is dat wel iets op papier. We beginnen met een formulier over doelstelling en motivatie.

I Ja.

R Ja dat. Daar beginnen we eigenlijk mee.

I En eh dat bewegingsaspect

R Hmm hmm.

I Hoe vullen jullie dat in?

R Ehm (.) dat doen we nu door, dat doet meestal iemand anders natuurlijk, als we echt beweegbegeleiding doen. Maar dat houdt in dat ze twee keer in de week sporten, onder begeleiding van de fysiotherapie eh over het algemeen. En dat betekent, dat kan zijn zoals je hier misschien hebt gezien, is hier zo'n zaal. Kinderen vinden het geweldig om op die fiets en op die crosstrainers te zitten ehm maar dat is niet het enige dat we doen want dat is ook gewoon niet leuk om de hele tijd te doen. Dus ze doen een stukje daar op en daarnaast ook allerlei soorten spelletjes, tikspelletjes, renspelletjes, springspelletjes, gewoon op de vloer daar en op de matten. En we proberen ook vaak wel de, hier in de buurt zijn scholen, dat we gebruik maken van de gymzalen. En we konden ook op de velden van de voetbal hier

I Ja.

R dus buiten gewoon spelletjes spelen, voetballen, andere sporten doen. Dus we gingen basketballen, turnen, noem maar op. Ze deden eigenlijk, het idee is hier dat ze van alle sporten iets (.) deden, gedurende de hele X, overal een beetje mee kennis te maken en aan het eind ook een sport kiezen die je leuk vindt, waar je zelf mee verder gaat. Sommigen deden al wat aan sport hoor. Ehm maar een beetje kennis maken met de verschillende sporten. En het leuke is natuurlijk in zo'n groepje is dat ze ze zijn allemaal een beetje gelijk niveau. Vaak in de klas, omdat ze zwaarder zijn, kunnen ze wat minder goed meekomen en hebben ze ook de neiging om een beetje meer op de achtergrond te gaan staan en zo min mogelijk te doen eigenlijk, omdat ze er niet zo goed in zijn. En hier zijn ze allemaal minder goed in het sporten dus is het wel leuker, het sporten. Want je bent allemaal minder goed, dus je bent ineens niet meer perse de slechtste van het groepje (.) En de jongeren in woonplaats X doen dan vooral eh die blijven wel altijd binnen bij de fysiotherapeute (.) eh dus dat is binnen en dat zijn oefeningen gewoon op de grond zegmaar, losse oefeningen en dat zijn ook de de cardioapparaten enzo, dat ze daar doen.

I Ja.

R En als ik ze los zie, helemaal individueel dan is het gewoon bespreken van eh doe je al iets aan sport, wat doe je of wat zou je willen gaan doen, wat zijn de mogelijkheden echt in overleg met hen kijken naar. En het liefst dan echt een sport eh een paar keer in de week en daarnaast kijken of je de beweging, gewone beweging in de vorm van buitenspelen, naar school fietsen, of je dat ook nog uit kan breiden eigenlijk. Weet je de norm gezond bewegen voor kinderen? Ken je die?

I Ja.

R Nou ja, die houden wij eigenlijk aan als richtlijn.

I Oké. Ja. En maken jullie ook gebruik van games?

R Nee. Nee, helemaal niet.

I En ehm, ik vroeg me af, omdat jullie inderdaad dan op die pijlers richten, ervaren jullie daar ook knelpunten in, dingen die ja

R die lastig zijn? Eh, ja absoluut, want het gaat helemaal niet perfect, het is hartstikke lastig sowieso. Vooral dat stukje natuurlijk om iets tijdelijk te veranderen, vinden de meeste mensen niet zo moeilijk, tijdelijk iets volhouden, maar het op de lange termijn volhouden, dat is de grote uitdaging natuurlijk. Dus daar lopen we best wel tegen aan. Met X is dat het, we deden twaalf weken altijd intensief, twaalf weken twee keer in de week sporten en één keer in de week les zegmaar en dan de ouders om de week ongeveer. Ehm (.) maar in die twaalf weken zag je echt perfect resultaat. Iedereen gaat er voor, hupatee, en dan hadden we daarna nog drie terugkomdagen. Na een maand na de afsluiting, een half jaar en een jaar. En dat is toch ff wat minder, dan de resultaten, dan ging iedereen toch weer mee terug naar zijn oude gedrag. Dus (.) dat is in ieder geval iets iets wat je ziet wat heel lastig is. Daar lopen, daar lopen we zeker tegenaan. Ehm, wat ik nu in woonplaats X al doe met die jongeren, is ze langer zien. In het begin intensiever, daarna zie ik ze om de twee weken, dan worden het er vier, dan worden het er zes en op een gegeven moment zie ik ze een keer volgens mij eh twintig weken bijna niet. Maar in totaal duurt het dan een jaar zegmaar. Dus over een jaar uitgesmeerd alle afspraken. Ehm, om te kijken hoe die manier wat meer die gedragsverandering meteen mee kunnen nemen, doordat ze er al veel langer mee bezig zijn. (.) Ehm (..) en eh ja waar loop je nog meer tegenaan zit ik te denken, want er zijn uiteraard dingen maar dat zijn vaak ook individuele dingen natuurlijk. Want de een loopt tegen het een en de ander loopt tegen het nader aan. Ehm wat over het algemeen ook pijlers qua voeding zijn, waar op gericht wordt en wat je ook merkt wat nodig is om op te richten, zijn het drinken, wat kinderen drinken eh het snoepen, ja het bewegen hebben we natuurlijk ook al genoemd inderdaad, en de voeding en gewoon ook de normale aanbevolen dagelijkse hoeveelheden halen. Want heel veel (.) halen dat helemaal niet.

I Oké.

R Die eten juist weer minder brood, minder avondeten, minder fruit, minder zuivel en ja als je dat minder eet dan ga je automatisch al meer de andere dingen

I Ja.

R eten om dat op te vullen, dat gat. Ehm dus dat is in ieder geval iets waar we ons op richten en dat volhouden dat lukt dan in die twaalf weken, maar daarna dan

I Oké. En dat lossen jullie vooral op door het traject te verlengen?

R Nu in ieder geval in woonplaats X heb ik dat zeker gedaan en het liefst zou ik dat bij X zou ik dat ook net even wat anders aanpakken inderdaad. Maar nu dat is nu überhaupt wat, het probleem is nu bij X is de financiering.

I Oké.

R Dus doordat dat er niet is, da we nu helemaal niks doen. Stel dat het weer op poten komt, dan kunnen we gaan kijken naar inhoud en dan hoop ik dat we daar wel iets aan kunnen veranderen.

I Oké.

R Ja.

I En eh (.) ehm even kijken hoor. Is de intentie er wel om eh van games of andere ICT-oplossingen gebruik te maken?

R (.) Nou in principe ik heb er nooit echt over nagedacht over die optie. Ik weet wel, ik weet wel dat er zijn wel wat spelletjes op internet volgens mij. Het Voedingscentrum heeft ook zo'n site volgens mij ook, hoe heet dat nou, iets met lekker belangrijk of lekker nog iets.

I Ja.

R Daar staan volgens mij ook wel wat spelletjes op die je kan spelen inderdaad. Maar ik heb het eigenlijk, ik weet dat het bestaat maar ik heb eigenlijk nog nooit iemand gezegd van ga dat nou eens doen en ga daar naar kijken.

I Oké. En eh dus ja ehm, als ik zegmaar zou vragen wat je weet van het concept serious gaming

R Hmm hmm

I Is dat dan alleen wat er, dat het bestaat, of

R (..) Ik weet verder eigenlijk niet wat er bestaat, wat er van bestaat.

I Oké.

R Alleen (.) dat is een voorbeeld waarvan dat ik weet dat het er is, maar ik gebruik het eigenlijk niet. Terwijl het misschien best interessant is, want ik denk wel, weetje, ze zitten genoeg achter die computers. en dat is wat ze interessant vinden ook inderdaad. Dus als je ze met een computerspelletje en misschien wel veel vaker kan triggeren om er mee bezig te zijn en ook langduriger kan triggeren om er mee bezig te zijn, is dat wel interessant in ieder geval.

I Ja. En ehm (.) even dan, wat zijn dan zegmaar je verwachtingen bij zo'n eh serious health game?

R (...) Dat is een lastige vraag (lacht). Ehm (..) even denken.

I Bij het concept dan zegmaar

R Ja. Nou ik denk, wat je nodig hebt, er moet in ieder geval iets uitdagends inzitten. Eh (.) het moet niet niet te (.) te braaf zegmaar en te saai zijn. Weet je, gezond eten is helemaal niet zo spectaculair, dat is gewoon saai. En nou ja, bewegen is al wat leuker om te doen, dat merk je ook natuurlijk ook met die lessen. Sporten is super leuk. Ja en oké die bewegingslessen die moeten er ook bij en dat gaat ook wel, daar komen ze ook naar toe en dan doen ze ook uiteindelijk gewoon goed mee. Maar sporten is natuurlijk veel leuker om te doen, dat sowieso. (.) Ik denk (.) eh het zou natuurlijk mooi zijn als je ze kan verleiden om dat spel wat je hebt langduriger te spelen en dat het iets is waar je verder in kan komen. Dat is volgens mij waar ik het over had, die van het Voedingscentrum, nou ja die zijn volgens mij niet hele boeiende spelletjes. Als je dat één keer hebt gedaan, denk je nou ja ik heb het gezien en klaar. Het is niet iets waar je waarvoor je wil gaan en waarin je verder wil komen.

I Ja dus dat zou vooral een eh iets moeten zijn wat op termijn eh

R Ja. Wat je ook op lange termijn speelt. Waar waar je ook weer mee naar terug gaat inderdaad. Dat is sowieso denk ik een grote uitdaging, ook qua computerspelletjes. Ik denk dat heel veel computerspelletjes sowieso tijdelijk gespeeld worden en dan komt er weer een nieuw spelletje voor in de hand. Maar als je iets hebt waarmee je steeds een stapje verder mee kan komen, dat is in ieder geval interessant. Dan kan je ook meer richten op die gedragsverandering in ieder geval.

I Ja, want ehm eh qua vormgeving enzo zou een serious game gewoon hetzelfde kunnen zijn als een entertainmentgame en eh in Amerika hebben ze bijvoorbeeld een game ontwikkeld voor kinderen met kanker en hun doel was ook om kinderen meer macht en controle over hun ziekte te geven. En kinderen die dat spel ook speelden, die waren die namen hun medicijnen veel trouwer in, doordat een element was dat in het spel zat.

R Hmm hmm

I En zij waren zich er ook meer van bewust om eventuele bijwerkingen bijvoorbeeld te melden. Dus dat zou dan zo'n voorbeeld eh

R Ja. Ja inderdaad, dus ik denk wat je dan doet, met het spelletje informeer je ze dus en motiveer je ze eigenlijk op de een of andere manier om dat te gaan doen. Ja. Wat natuurlijk ook vaak mooi is, als je een soort van soort van persoon hebt waar je wie je graag zou willen zijn, zoals je graag ook zou willen zijn. Een soort voorbeeldpersoon. Dat is natuurlijk ook heel interessant altijd, in ieder geval.

I Ja. En ehm ik ben namelijk ook erg benieuwd wat de belangrijkste motieven zijn dat eh games helemaal nog niet worden ingezet.

R (.) Ehm (..) ik denk bij mij, ik weet gewoon niet wat er is.

I Hmm hmm.

R Dus dat is het probleem. (.) Ik weet niet of er meer is, ik heb nog nooit naar gekeken, naar gezocht, aan gedacht ehm

I Dus dat is puur inderdaad kennis

R Ja. Ik weet niet of er wat is, dat het er is.

I Ja. en hoe blijven jullie zegmaar op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen?

R Ehm (.) verschillende dingen denk ik. Ik denk, wat sowieso is, we moeten als diëtist moet je, je staat ingeschreven in het Kwaliteitsregister voor Paramedici, daar moet je punten voor halen. Dat kan op allerlei manieren maar één daar van is sowieso scholingen volgen. Bij scholingen kom je vaak weer nieuwe dingen tegen, want dan leer je natuurlijk en wat je bij de scholing leert en vaak zijn er dan allemaal kraampjes met dingen, pro- eh producenten met nieuwe producten die ze hebben. Dus op zo'n manier kom je daarmee in aanraking. Ik lees zelf altijd nieuws voor diëtisten is zo'n soort van maandelijke nieuwsbrief die altijd uitkomt, kijk ik altijd. Ik kijk regelmatig op de website van het Voedingscentrum, zo heb je altijd wel een paar websites die je in de gaten houdt. Eh er is bij, zo is er een tijdschrift, Nederlands tijdschrift voor diëtisten, van de vereniging van diëtisten. Ehm, ik denk dat dat de belangrijkste dingen zijn. Je hebt voeding nu, nog een ander tijdschrift, dat was trouwens of voedingsmagazine. Nee wacht, ze zijn er allebei. Je hebt voedingsmagazine, dat is van een zuivelorganisatie, die is gratis. Dus die krijg ik inderdaad. En voeding nu heb ik een tijdje gehad, daar moet je voor betalen en die heb ik opgezegd. Je hebt wel ook nog een voeding nu website en een voeding nu nieuwsbrief, die ik volgens mij niet heb, maar ik zie hem wel eens (.) Maar ik krijg hem niet, maar toch toch kijk ik wel eens op de site in ieder geval ook. En een collegaatje kijkt er ook vaak naar, dat weet ik, want als ik zeg ik heb nog een berichtje nodig voor onze Facebook, dan stuurt ze altijd iets van van wat zij in die nieuwsbrief heeft van die site. Dus dan zie ik hem ook automatisch, dus dat zijn een beetje de dingen.

I Ja. En ehm blijven jullie ook op de hoogte van ontwikkelingen op het gebied van ICT?

R Nee. Niet zo heel goed. Nee.

I Oké.

R Nee, want daar ligt niet ons, daar ligt niet echt de prioriteit hè. Daar ligt niet heel erg ons vakgebied. Dus we zijn blij als alles werkt en ik ben van de drie diëtisten nog de grootste computernerd hier zo, maar ik weet er al niet heel veel van zegmaar.

I Oké. En ehm zegmaar dan, stel dat of eh ja stel dat jij zou mogen beslissen of zo'n serious game zou mogen worden toegepast, wat zijn dan zegmaar ja

R Criteria

I Ja of ideeën daarover inderdaad.

R (..) Ehm (..) weer een lastige vraag. Ehm even denken. (..) De vraag is eigenlijk, wanneer, waar zou het aan moeten voldoen wil ik het gebruiken hè?

I Ehm ja, dat zo maar eigenlijk bijvoorbeeld, zie je het, waarom zou je het wel of niet gebruiken. Dus zie je het als bijvoorbeeld een voordeel ten opzichte van de huidige methode?

R (..) Ik denk dat het een voordeel zou kunnen zijn. Eh absoluut. (..) Weet je waar het denk ik ook weer een beetje mee te maken heeft uiteindelijk, ook weer een kostenplaatje. Want daar kom je natuurlijk ook voor een stuk op. (..) Dat probeer je toch, zo klein mogelijk te houden. Het is met X al een gevecht om überhaupt dat we dat we zelf betaald krijgen voor de uren die we er in steken. Dus zou je nog extra moeten betalen voor een spelletje om dat in te gaan zetten, dan dan ga je misschien eerst naar andere dingen kijken in ieder geval. Eh, ik weet helemaal niet hoe jullie dat oplossen hoor. Want misschien zijn er wel prima methodes om dat op een of andere manier anders gefinancierd te krijgen en heb je misschien wel sponsors ofzo die daar geld in steken en die dan als eh pink ladies sponsort, dat je dan geld krijgt waardoor je het op de markt kan brengen inderdaad. Dus dan zou dat geen probleem zijn.

I Nee maar inderdaad, los daarvan, puur gezien

R echt inhoudelijk ja

I dat gameaspect.

R (..) Ehm (..) ja weet je, dat vind ik heel lastig. Ik denk dat dat (..) zou het zelf willen kijken natuurlijk van te voren, om te kijken hoe het er uit ziet en de inhoud enzovoorts en dan gaat het er een beetje om het gevoel dat je er bij hebt. En of het naar jouw idee een bijdrage levert voor de behandeling. Ik vind het heel lastig om dat heel concreet te maken, want dit is een beetje vaag vind ik zelf, dat antwoord.

I Nee ik snap wel wat je bedoelt inderdaad. Maar je gelooft er wel in dat het eventueel een voordeel zou kunnen zijn?

R Ja, zeker.

I Oké.

R Ja. Zeker wat je hebt natuurlijk met dat is dat ehm het is leuker om thuis achter de computer te gaan zitten dan thuis je mapje van (..) met tekst open te moeten gaan doen, waar ik één plaatje bij heb geplakt in een Worddocumentje. Weet je. Dus in dat opzicht zeker.

I En ehm zou het aansluiten bij eh jullie behoefte zegmaar binnen het programma? (..) Wat jullie nu zegmaar doen, jullie werkzaamheden nu?

R Ik denk dat stukje zegmaar thuisbegeleiding, dat je dat er heel goed mee op kan pakken. Misschien is het ook wel iets dat we tijdens de lessen kunnen gebruiken hoor, dat zou zeker kunnen. Maar ik zie het vooral iets voor als iets om dan vervolgens wat ze thuis kunnen doen. Waar ze thuis mee aan de slag kunnen. Dus dat ze thuis via dat programma opdrachtjes kunnen maken en dat ze vervolgens ook, als als een stukje begeleiding van ons over is, dat ze er dan ook vooral nog steeds mee aan de slag kunnen en verder daar mee kunnen.

I Ja. En ehm (..) dus dat zou zegmaar eh niet heel eh heel, je ziet het niet als een complex iets? Als je het zou moeten gaan gebruiken?

R Ingewikkeld om te gaan gebruiken, in gebruiksgemak zegmaar?

I Ja.

R Nee, moeilijk, nee, nee. Op zich, nee, ik niet niet in ieder geval. (..) Ik ben vrij snel altijd, als jij mij een programma laat zien, ik heb hem wel vrij snel door in ieder geval. Dus daar, nee, helemaal geen probleem. Dat ligt er misschien ook wel aan, hangt er misschien beetje vanaf, wat voor leeftijd iemand heeft die je dit vraagt hè. Als je dat eh aan mijn collega van eh zegmaar 12 jaar ouder vraagt (..) die zal misschien al een iets ander antwoord geven. Die zal ook wel enthousiast zijn, maar die zou misschien, die zal het misschien

al iets lastiger vinden. Ik nek dat je het een diëtiste van 50 gaat vragen hierover, dat die het misschien nog wel iets lastiger zal vinden.

I Ja. Puur gebruiksgemak?

R Ja, omdat wij gewoon veel meer gewend zijn aan die computer. Ja.

I Oké. En ehm (.) en wanneer zou je er vertrouwen in hebben dat het zegmaar, dat het werkt, dat het iets oplevert?

R (.) Ehm, lastig ook weer (.). Het gaat vooral over je om gedrag hè. Het is niet zo dat dat (.) eh, wat je uiteindelijk wilt bereiken met die kinderen is natuurlijk dat ze uiteindelijk iets slanker worden, minder overgewicht gaan hebben, dus dat hun BMI daalt. Maar eh (.) ik vind het een beetje kort door de bocht om alleen naar die getalletjes te kijken inderdaad. Dus het gaat er ook om over, wat wat wat hebben ze nou geleerd qua voeding. En niet alleen geleerd, want heel veel mensen weten heel veel dingen wel. Maar het zou geslaagd zijn wat mij betreft als ze het gedrag beter weten te toe te passen. Ik denk dat dat het belangrijkste is. Dan is het een geslaagd spel.

I En zou je dat in het eh spel terug willen zien? Of eh er bijvoorbeeld naderhand over praten of eh, het kunnen terugzien in hun gedragspatroon?

R Ik denk waar je het uiteindelijk vervolgens wel weer terug in gaat zien, is natuurlijk, uiteindelijk zie je dat wel weer terug op die weegschaal en in gewicht en in BMI hè. Dat is uiteindelijk waar je het echt gaat meten in ieder geval. En (.) ehm ik denk dat het leuk is als het in het spel zit ja. Want als je dat op de een of andere manier in het spel zou kunnen meten, als speler en je kan op die punten ook zien dat je vooruit gaat, dat is wel een enorme motivatie. En zeker als zo'n spel dat zegt. Dan is dat wel zo. Want vaak denken daar mensen, mensen zien vaak die weegschaal als als dat dat is mijn, dat is resultaat in ieder geval. En ik vind dat er meer dan dat is, als resultaat. Dus als je ze op de één of andere manier dat duidelijk kan maken, en ik kan het ze vertellen, maar dan komt het anders over denk ik dan wanneer dat uit zo'n spelletje naar voren komt. Van hé je scoort beter hier op, je bent verbeterd in je gedrag, je hebt in plaats van een een zes hier een zeven voor gehaald de afgelopen maand. Ik zeg maar wat.

I Ja. En en hoe belangrijk is zegmaar dat aspect van resultaat, direct kunnen terug zien om te overwegen om zo'n spel dan wel of niet toe te passen?

R (.) Ehm nou ik denk ehm (..) even denken. Ik denk niet dat dat heel lastig is inderdaad. Sowieso is het ook natuurlijk ook weer überhaupt wat lastiger meetbaar hè. Maar ik denk dat je, je ziet het sowieso dat programma is een soort ondersteunend middel voor je voor je, voor de behandeling zegmaar in het geheel. En ehm (..) ik denk dat het, ik denk dat het, het zal je ook nooit tegenwerken in die zin. Of het zal je nooit minder resultaat opleveren. Het kan je alleen maar winst geven, dus dat.

I Ja inderdaad, ten opzichte van zoals als het als voordeel wordt gezien of of inderdaad, dan weegt dat dus iets minder, iets minder op (.) om direct resultaat te zien.

R Ja, dat is niet het allerbelangrijkste wat bij betreft, van dat spelletje.

I Nee. Oké. En ehm stel dat er dat iemand zegt van nou we gaan zo'n serious health game toepassen. Hoe zou je dan zelf tegen zo'n verandering aankijken?

R Als eh, ja (.) ehm nou ja wat je natuurlijk wilt weten, is wat het inhoudt, hoe het er uit ziet, wat het gaat doen, hoe het gaat helpen ben je ook, heb je een plan en is dat verder, ja ik denk niet dat ik daar veel moeite mee zou hebben.

I Oké. En hoe ehm, voeren jullie vaak veranderingen door binnen jullie programma? In het algemeen.

R In het algemeen, ja, wat ik probeer, we proberen het gewoon waar mogelijk te verbeteren. En de ene keer is dat, we hebben nu vier groenen, van X hebben we zegmaar vier groepen gedraaid. Is in de eerste groep begonnen nou en dat is heel erg voelen en starten, waar staan we eigenlijk. Gedurende groep één hebben we steeds de opdrachten gemaakt die meedingen en na groep één zijn we ook een draaiboek gaan

maken van, zo hebben we het gedaan en dit is een beetje het plan. En dat hebben we de keren daarna weer gebruikt. Dus de tweede keer hadden we al een heel opgesteld plan, dus daar zijn we mee aan de slag gegaan. En de derde keer, nou ja uiteindelijk wil je dat steeds weer verbeteren en veranderen eigenlijk. Alleen, het is daar een beetje fout gelopen met eh de derde keer viel eh (.) even denken, nu moet ik het goed zeggen. De derde keer werd het volgens mij al rommeliger. Nee wacht even, de derde keer hebben we het nog wel goed kunnen doen. Maar de vierde keer hebben we het absoluut niet goed meer kunnen doen, want toen is de orthopedagoog was zwanger en met verlof, dus die is een heel deel van de tijd niet aanwezig geweest. Dus die kwam er aan het eind weer bij en dan heb je gewoon zoveel gemist en dan mis je ook die samenwerking. Er was een nieuwe fysiotherapeut, want de inspanningsfysioloog was weggegaan hier. En die die had een eh, die stond er iets minder achter. Die had iets minder inzet, daar had ik weinig contact mee, verder buiten Enjoy zegmaar om terwijl dat in het begin heel goed was, we waren een heel hecht groepje. Dus daarom was die vierde keer echt niet zo heel erg geslaagd. Dus toen hebben we het helemaal niet zo veel meer verbeterd, maar eigenlijk wilde we, willen we het eigenlijk evalueren en kijken hoe je het beter kan doen. Wat dat betreft. En op een gegeven moment is het ook goed genoeg natuurlijk en je gaat niet constant alles veranderen, maar je blijft wel kijken wat er beter kan.

I En dat is dan vooral inderdaad programma-inhoudelijk en met elkaar overleggen op basis van

R Ja. Wat we ook steeds deden, we hebben evaluaties meegegeven aan de deelnemers aan het eind. En en daar weer kijken wat daar uit kwam en of je daar nog wat mee kan. En ook gewoon onderling elke keer kijken en je leert natuurlijk ook heel veel. Dus ik weet ook, ik kijk ook gewoon naar mijn eigen lessen, wat ging er goed, wat werkt wel, en wat werkt niet. En wat niet werkt, dat ga ik niet meer doen. En wat wel werkt, dat houden we er in. Dan hoeft ik niet weer nieuwe dingen te bedenken.

I Ja dus veranderingen op basis van

R Ervaring. Ja.

I Oké. En ehm misschien nog een lastige vraag. Maar ehm, wat voor nut zou je zien in een, in het gebruik van een eventuele serious game?

R (.) en wat bedoel je dan precies met het nut?

I Ehm nou ja wanneer je inderdaad denkt dat het zou, nou ja laat ik het anders zeggen. Ehm (..) wanneer zou je willen experimenteren met, waaraan moet het dan voldoen?

R Oh, ja. Ehm (.) ik denk dat dat weer het stukje is van, nou ja ik zou hem willen zien in ieder geval, kijken wat het inhoudt, hoe ziet dat spel er een beetje uit, wat ga je behandelen in dat spel. En eh sluit het aan bij ons programma en bij de gedachtes die wij hebben over over voeding en beweging en gedrag? Ehm (..) en als dat aansluit (.) dan zou ik het nut er zeker van inzien.

I Oké.

R Ik denk dat het zeker wat kan doen. Ja (..).

I En ehm (.) ja omdat je zegt van ik zou het inderdaad zelf eerst willen zien hoe of wat.

R Ja.

I Is het zo dat je dat echt zelf wil zien? Of (.) ja ehm vanuit eh collega's of internet of

R (.) Ehm ja dat ligt er natuurlijk ook een beetje aan hoe dat spel er vervolgens uit ziet, hoe het werkt en hoe ingewikkeld of makkelijk dat is, om dat zelf te zien natuurlijk. Ehm (.) nou je zou in ieder geval een goede omschrijving willen hebben van hoe dat ongeveer zou zijn. Een beetje ideeën erbij en als je natuurlijk al logo's en plaatjes en dat soort dingen ziet, krijg je al een beetje idee erbij hoe zo iets er uit gaat zien inderdaad. Ehm (.) maar dat vind ik lastig inderdaad om te beantwoorden. Ik denk dat.

I Ja. Nee dat snap ik. Oké, volgens mij heb ik wel de belangrijkste dingen in ieder geval gevraagd. Ik weet niet of je zelf eh

R Nee, ja ik zit te denken weet je. Het ligt misschien ook aan de persoon wie je voor je hebt. Ik ben altijd, ik ben iemand die juist op zoek is naar, ik ben ik ben heel erg van nieuwe dingen. Ik houd van nieuwe dingen, vind ik leuk. Dingen afmaken ben ik heel slecht in, nieuwe dingen starten ben ik heel goed in. Dus daarom ben ik over dit soort dingen ook heel erg enthousiast. En je zal natuurlijk ook best mensen tegenkomen in de gezondheidszorg die heel erg (.) bij hun oude dingetje willen blijven en die dat soort dingen veel minder, anders zien. En daar minder makkelijk mee omgaan.

I Maar inderdaad, je zegt dan ik vind dat heel erg leuk, maar ik vraag me dan hoe je op die nieuwe ideeën dan komt, is dat dan inderdaad door met je collega's daarover te praten en die tijdschriften te lezen?

R Ja.

I Bedoel je dat vooral?

R Ja. Ehm dat denk ik wel. Ehm (.) over het algemeen haal je ideeën uit inderdaad eh ervaring die je zelf hebt, dat je denkt dat kan beter, dat kan anders. En misschien zo. Internet, boeken, collega's, denk dat dat wel de belangrijkste zijn.

R Ja dat is absoluut belangrijk denk ik, dat doelgroeponderzoek. Maar ik denk dat dit iets is wat je wel veel zal horen. De meesten zullen niet geneigd zijn daar zelf heel veel geld in te gaan stoppen, want ja wat ik al zei. Het is voor ons al een probleem om überhaupt zelf betaald te worden om een programma en ja je kan het niet gratis doen. Want weet je, je moet je geld verdienen. Dus als er dan extra kosten bijkomen, dat gaat gewoon niet. Maar als je het op een andere manier kan oplossen, is dat perfect. En die manieren zijn er natuurlijk ook. (.) En ik denk deels dat we niet weten wat er is en wat ik zei, ik heb wel eens op die site van Voedingscentrum gekeken waar ja, ik ben natuurlijk geen kind dus dat is misschien ook niet zo handig om dat ik dat beoordeel, maar ja eh het zijn wat mij, volgens mij zijn het niet echt hele uitdagende spelletjes. Dus als je dat twee keer gespeeld hebt, dan heb je dat wel gezien zegmaar. Er zit niet echt een vervolg in. (...) En je hebt, je had trouwens, daar heb ik wel naar gekeken, je hebt een tijdje geleden, maar je had zo'n website ook van RTL was dat toen volgens mij (.). Zij hadden toen sowieso dat programma met die kinderen, wat af en toe redelijk vreselijk was, maar zij hadden daar ook een website bij met allerlei dingen. Daar heb ik wel eens naar gekeken, dat was ook een beetje meer gericht op het gezin. Dat is misschien ook wel iets om mee te nemen uiteindelijk, maar is misschien iets anders, iets wat misschien hier ook niet in past. Maar je wilt die kinderen natuurlijk bereiken maar die ouders zijn ook echt mega belangrijk hè. Daar ligt vaak ook echt een struikelblok, bij die ouders. En het probleem waar wij een beetje tegenaan lopen is dat die ouders wel gezellig meekomen met die kinderen maar dat ze het liefst ze bij ons dumpen en dat wij ze twee uur vermaken en dan komen ze ze weer ophalen. En zelf er veel voor doen, dat valt een beetje tegen. En dat zou best wat meer mogen. We proberen ze wel te laten komen en ook sessies met hen te doen enzo, maar de motivatie is niet altijd even goed. Eigenlijk moet je die ouders ook in dat spelletje, maar dat is ook best lastig. Maar die horen er wel bij inderdaad, is ook wel een deel van het probleem in ieder geval. Een groot deel.

Bijlage I - Transcript #6

I Mijn onderzoek richt eh op ja de mogelijkheden van, zouden er mogelijkheden van serious games in de behandeling kunnen zijn, Daardoor ben ik eigenlijk heel erg benieuwd, wat zegmaar binnen uw behandelmethode zegmaar de belangrijkste pijlers zijn waarop u u richt?

R Ja, hoe bedoel je de belangrijke pijlers?

I Nou wat voor belangrijkste aspecten uit de behandeling bijvoorbeeld eh voeding of

R (.) Ehm, voeding, beweging, ja eigenlijk alles. Voeding, beweging, gezondheid eh eh (.) Ja dat zijn wel de belangrijkste dingen. Natuurlijk voldoende ontspanning. In wezen komt dat allemaal terug.

I Ja. En eh is het zegmaar zo dat die ehm één voor één aan bod komen of komen ze allemaal tegelijk in de behandeling aan bod?

R(.) Ehm dat hangt er een beetje vanaf. Dat hangt er een beetje vanaf eh (.) tijdens de gesprekken is het vaak wel zo dat ik in ieder geval eh beweging en voeding steeds terug laat komen. En eh (.) ontspanning hangt er een beetje af. Dat hangt een beetje van de persoon af, of dat dat op dat moment heel erg speelt of of niet zegmaar. Dus dat dat wisselt.

I Oké.

R Maar, het is wel iets, wat terugkomt zegmaar eh steeds. Het is wel iets waar aandacht aan besteed wordt.

I Oké. En ehm zegmaar over de hele behandeling gezien, van wat voor hulpmiddelen maakt u bijvoorbeeld gebruik?

R Ja, niet van heel veel eigenlijk (lacht). Ik gebruik volgens niet echt eh (.) ik ik geef mensen informatie mee. Ze krijgen van mij een informatiemap en eh daar heb ik gewoon een aantal basisdingen in staan zegmaar. Eh een eerste deel en daarna geef ik eh, als er als ze dat even willen, geef ik nog wat meer zegmaar. Dus ja als daar behoefte aan is, als ze iets willen weten over eh ik noem maar iets eh (.) noem eens even iets eh (.) over cholesterol bijvoorbeeld. Als daar toevallig eh belangstelling voor is op dat moment, of vragen over zijn, dan stuur ik daar wel iets over op. Of als iemand een beweegschema wil, dan eh (.) en dan dan ga ik daar wel mee aan de slag zegmaar. Dus dat is eigenlijk wat ik wat ik vooral, wat ik vooral doe. En ik, ik maak, ik gebruik geen eh (.) ik gebruik bijvoorbeeld niet voor de mensen zelf de Eetmeter van het Voedingscentrum. Die zou je, er zijn ook consultants die laten die mensen invullen en dan kan je meekijken en sturen ze het weer naar je op. Dat doe ik niet, maar ik maak gewoon gebruik van eh simpel testje.

I Oké. En eh en informatie stuurt u dan naderhand op of dat krijgen ze mee?

R Ja meestal stuur ik het op. In het begin geef ik wel het een en ander in een eh map mee en daar zitten ook wel wat folders bij enzo. Ik kan wel wat laten zien (pakt map). Maar ik doe niet eh, en daarna heb ik zoiets van ja ik kan blijven printen. Dat is eigenlijk een beetje ook eh (lacht), want dat kost natuurlijk ook een hoop geld als je elke keer alles eh moet uitprinten, inkt en eh plus ik denk namelijk, want ik doe het wel, maar ik heb vaak het idee dat eh niemand het gebruikt. Ik geef zegmaar dit een beetje als standaard mee. Daar zitten gewoon wat algemene dingen in, over waar ze mee kunnen starten. Tussendoortjes, gewone maaltijd, ontbijt, waar moet je op letten en eh een meter, kunnen ze zelf bijhouden. Gewoon wat algemene folders. (.) Dat geef ik mee en daarna is het van ja, en wat ik nou mee begonnen ben sinds kort, maar daar heb ik eigenlijk nog niet echt veel eh. Ik heb gewoon een besloten website gedeelte nu en dan ehm kunnen mensen gewoon inloggen.

I Oké.

R En dan kunnen ze gewoon zelf straks bekijken van eh, ja wil ik ergens iets over weten. Ik heb heel veel informatie er over staan, over allerlei onderwerpen. En dan zouden ze zelf, als ze ergens interesse in hebben, heb ik zoiets van ja eh mensen hebben tegenwoordig eh laptop, iPad, en dan ga je maar op de

bank zitten. Dan hoef ik tenminste niet elke keer alles uit te printen, hebben ze geen interesse ergens in, laat het lekker staan en willen ze het wel uitprinten dan. Want anders dan, dan blijf je aan de gang zegmaar.

I Om zelf dus de keuze te laten maken waar ze informatie over willen?

R Ja.

I En in eh, werkt dat bij kinderen ook zo?

R (.) Ik heb, ik heb niet echt heel veel, ik heb wel ook jongeren in de praktijk maar heel veel kleine kinderen eigenlijk niet. Maar ehm (.) dat is wel de bedoeling. Dus dat zou ik wel graag willen, maar dat dat ja dat dat komt nog niet echt heel erg goed op gang. Maar dan heb ik wel zoiets van, dan zou ik dat bijvoorbeeld voor de ouders, in principe hetzelfde kunnen doen. Want die, want hè bij die jongere kinderen zijn eigenlijk de ouders het belangrijkste natuurlijk.

I Ja.

R Want die moeten zorgen dat ze eh de goede dingen in huis halen, wat ze koken, dat ze dingen aanbieden. (.) Dus ik denk dat dat ik dan, dan is mijn insteek van ik geef dan de ouders informatie mee aan de ouders. In (.) in dat opzicht zegmaar.

I Ja, dus over

R Over gewoon voeding, algemene dingen en wat kan je doen met bewegen en en dat soort dingen. Dus in principe is dat dan de insteek zegmaar. En bij jongere geef ik het gewoon mee of kijk ik ook een beetje van, goh ja als er geen interesse is dan ga ik het ook niet doen, want dan wordt het toch niet gelezen.

I Nee. En en tijdens eh die gesprekken zelf dan? Hoe moet ik dat dan voor me zien?

R Dat is eigenlijk hetzelfde zoals we nu zitten. Gewoon een gesprek van goh hoe is het gegaan, waar ben je tegenaan gelopen, wat eh wat zou je graag anders willen doen. Hoe zou je dat anders willen eh doen. Dus eigenlijk gewoon een normaal gesprek en daar gebruik ik eigenlijk geen hulpmiddelen bij. Dus geen geen gesprekskaarten, geen eh want dat zie je tegenwoordig wel steeds meer. Dus dat is wel iets waar ik aan zit te denken van ja is dat wat. (.) Maar ik weet eigenlijk nog niet goed hoe dat ik dat zou kunnen gebruiken. En toevallig was ik pas bij een ehm ja een soort ja (.) inspiratie, symposium of iets, ik weet niet precies hoe of dat je dat noemt en het ging over kinderen en jongeren en daar kwam, er was iemand die gaf daar een soort eh verhaal over eh inderdaad allerlei verschillende soorten spellen die je via internet of je telefoon kon doen zegmaar. Waar jongeren tegenwoordig schijnbaar veel opzitten en dat dat misschien ook gebruikt kan worden in de begeleiding. Dus toen ben ik wel gaan denken van o ja, misschien is dat wel iets wat ik misschien wel zou moeten aanbieden, want dat maakt het misschien wel eh leuker. (.) Anders is het misschien en beetje saai, als je zo zit, zeker als je wat jonger bent is dat eigenlijk niet eh is dat niet leuk. En dan moet je het al zeker niet te lang houden, want anders dan zakt het natuurlijk sowieso snel weg.

I Ja, want hoe op wat voor manier denkt u dat zij dan worden gemotiveerd? (.) Of gemotiveerd zijn?

R (.) Eh (..) ja door door eigenlijk het gesprek en in principe moet die motivatie natuurlijk in in hun zelf al zitten. En misschien dat het ook kan zijn dat ze vanuit de ouders soms wat gestuurd worden of eh maar je merkt als ze als ze geen motivatie op een gegeven moment meer is, dan stoppen ze. Dan dan krijg je opeens geen reacties meer of dan eh dan stopt het eigenlijk.

I Oké. En ik moet dat dus zien als eh, die behandeling zijn dus eigenlijk gesprekken die hier plaatsvinden

R Ja.

I En en eh als er behoefte is wordt er informatie meegestuurd of meegegeven.

R Ja. Ja. (.) En in en ja eh verder eigenlijk eh (.) nee met volwassenen ga ik wel wandelen, maar ja eh met jongeren eh denk dat het niet zo aanspreekt om met volwassenen een rondje te gaan lopen. Ik denk niet

dat dat iets is, nee. Dus met volwassenen doe ik dat wel en dat werkt, dat vinden eh veel mensen vinden dat wel prettig. Maar met jongeren en zeker met kinderen is dat niet echt eh (.).

I Oké. En ehm ja ik vroeg me dan dus inderdaad ook af van ervaart u ook knelpunten in die eh (.) in de behandeling met die jongeren? U noemde net bijvoorbeeld nou ja, dat ze inderdaad dat ze geen motivatie hebben en dat ze dan uiteindelijk stoppen.

R Ja, dat zie ik bij volwassenen ook wel hoor. Dat is niet speciaal iets eh, maar ik heb wel het voor mezelf wel eens het idee van ja ik kan me voorstellen, zeker als je wat jonger bent, dat het niet zo leuk is om zo (.) eigenlijk zou je daar iets bij moeten hebben dan. En je hebt wel ehm eh (.) er zijn een aantal eh (.) zegmaar methode die wel gebruikt worden voor jongeren, dat ze een map krijgen en je hebt ook wel boekjes enzo die zijn er. Van ik weet niet of je dat kent ehm (.) eh even kijken hoor, heet X, ja X is iets, waarschijnlijk ken je het wel.

I Ja ik heb er wel over gelezen volgens mij eh

R Dat, daar was ook dat eh ja die die middag zegmaar voor. (.) Dat is er wel, maar ik heb daar eens in gekeken en dat is gewoon eigenlijk een simpele map, niks ja eigenlijk niet veel meer anders dan wat ik doe. En misschien, ja ze maken wel gebruik van coachkaarten dan, dat is ook misschien wel iets wat leuk is en ik geloof iets van een stoplicht, maar ja. Dus om nou te zeggen van (.) om daar dan, want dan moet je, ja daar moet je gewoon een hoop voor betalen. Dan betaal je geloof ik gewoon iets van 250 euro per jaar voor, maar die hebben geloof ik ook nog wel wat spelletjes op Internet geloof ik. Dus dat is dan misschien nog wel iets, ja, maar ik zie daar zelf niet zo heel om daar nu gebruik van te maken. Ik vind eh er is waarschijnlijk zo ook nog wel iets te vinden.

I Ja. Dus omdat het inderdaad heel veel kosten met zich meebrengt eh is dat niet direct een eh

R Nee, want dan zit je vast aan een eh aan een eh licentie en ja dan eh moet je toch al best wel behoorlijk wat klanten eh kinderen hebben, wil je daar iets aan hebben natuurlijk (.).

I En ehm (.) maakt u ook gebruik van ICT-oplossingen? (.) Dus eh inderdaad contact onderhouden via e-mail bijvoorbeeld.

R Ja. Ja. Er wordt wel veel eh, tenminste als mensen iets willen vragen zeg ik altijd dan mag je gewoon, ook bij jongeren, stuur maar een mail. ja je mag ook bellen, maar dat gebeurt eigenlijk bijna niet hoor, word bijna altijd gemaild hoor. Dus dat zie je wel eh veel. Dus dat doe ik wel via de e-mail en voor de rest eigenlijk niet eh. Ik zit zelf wel op Facebook en dat soort dingen, maar ik merk niet echt dat daar klanten eh ofzo op zitten en dat daar dan eh reactie uit eh uitkomt. Dus dat heb ik niet.

I En nog andere dingen naast e-mail? (.) Andere dingen die digitaal gebeuren, of?

R (..) Nee, eigenlijk niet. Het enige wat ik ga doen is inderdaad die besloten website. Dus dat, dat mensen via eh gewoon op internet overal bij kunnen zegmaar. Maar puur alleen informatie dan hoor, geen eh geen gegevens uitwisselen want dan wordt dat, dan vind ik dat je een goed beveiligd systeem hebben. En zo eh, zo erg is het niet.

I Dus geen eh e-health eh

R Nee, nee, nee. Geen heel programma eh waar dat je allerlei gegevens in kan voeren en en eh, dat niet hoor. Want dat vind ik, dan moet je het goed beveiligd hebben en zo goed eh, ik heb mijn website zelf gemaakt, met een programma. Het moet wel veilig zijn dus ik wil niet dat er gegevens eh per ongeluk, je weet het niet, dus dat dat eh dat vind ik niks.

I Oké. (.) En eh nou ja als ik het goed begrijp maakt u ook geen gebruik van games?

R Nee. (.) Nee, nee helemaal niks eigenlijk. Ik weet ook niet eh waar dat ik die eigenlijk kan vinden. Eerlijk gezegd.

I Nee, dat eh dat is inderdaad waar mijn onderzoek zich eh ook op richt. Van waar eh, waar ligt het aan dat die bijvoorbeeld niet worden gebruikt, maar ik vraag me bijvoorbeeld af, heeft u daar eh (.) is er wel die intentie of heeft u daar gewoon nog nooit, heeft u daar helemaal nooit over nagedacht?

R Nou (.) ik kwam natuurlijk eigenlijk een paar weken geleden bij die ene dag en toen dacht ik van o ja er is dus, er zou dus eventueel wel iets kunnen doen met een soort van spelletjes of of meer die kinderen dan eh, maar ik eh ik heb eigenlijk meer gekeken steeds naar bepaalde methodes die gebruikt worden, maar daar zitten ook geen spelletjes in volgens mij. Niet echt eh in die zin eh. Ja je hebt volgens mij wel via het Voedingscentrum, dat is natuurlijk van voor hele jonge kinderen heb je wel wat spellen volgens mij. Maar (.), ik ben er eigenlijk niet zo mee bezig geweest eerlijk gezegd.

I En eh (.) ehm want u zei wel van ja ik ben dan inderdaad wel aan het kijken van, ik ben naar zo'n eh ja kennisbijeenkomst en inderdaad van daar noemen ze wel dingen en het Voedingscentrum heeft wel ehm, op wat voor manier ehm (.) eh ja blijft u van zulke dingen op de hoogte? Hoe bent u daar zegmaar mee bezig?

R (.) O dat ik is een keer ergens naartoe ga ofzo? Ja ik zit bij een beroepsvereniging, dus dan ben je verplicht om eh (.) punten te halen. Dus dan, ja dan komt er het een en ander langs waarvan je zegt o ja dat is misschien wel interessant om naar toe te gaan. Dus in die zin houd ik het gewoon een beetje in de gaten en deels ook voor de punten, maar ik kijk ook zelf wel eh want ik heb ook eh, ik zit in een intervisiegroep en dan hoor je ook wel eens van elkaar van goh eh dit is misschien leuk om naar toe te gaan. En nou ja je ziet je kijkt natuurlijk wel op internet naar voor informatie en dingen die je wilt weten. Dus in die zin blijf ik wel, probeer ik wel op de hoogte te blijven. #00:13:50-3#

I Ja. (.) En eh kunt u mij vertellen wat u weet van het concept serious gaming? #00:13:57-1#

R (.) Niks (lacht). Ik heb er nog nooit van gehoord. Ik ben niet eens, ik moet eerlijk zeggen van normaal ben ik zo van o ja dan ga ik op zoek. Ik heb zelfs niet eens gekeken, dus ik weet er helemaal niks van. Nee.

I En eh (.) dus nou ja, dus dan kent u inderdaad ook geen voorbeelden, ook

R Niks. Nee ik heb er niet naar, nee want anders had ik dan had ik van te voren bekeken, dan had ik alleen kunnen zeggen van ja dat ik heb het gezien omdat ik eh omdat jij mij mailde, anders niet.

I Oké. En en ehm (.) wat zijn uw verwachtingen bij zo'n concept eh serious health game?

R (.) Ik heb geen idee eigenlijk. Eh ik heb eigenlijk eh ik heb geen idee. Ik zou misschien denken van eh, spelletjes eh die je misschien eh stimuleren om (.) te gaan bewegen of om anders te gaan eten of of iets in die trant. Maar ik weet niet hoe ik dat, zo'n spel zou moeten zien, hoe ik daar dan, nee. Eigenlijk niet.

I Nou ja ik heb dus inderdaad eh om er een beeld bij te geven, want anders ja. Bijvoorbeeld qua vormgeving zou een serious game hetzelfde kunnen zijn als een entertainment game op de commerciële markt zegmaar.

R Oké.

I En eh een voorbeeld daarvan is eh in Amerika hebben ze een game ontwikkeld voor kinderen met kanker en het doel daarachter was om die kinderen macht en controle over hun ziekte te geven en kinderen die dat spel speelden, die ehm die namen hun medicijnen veel trouwer in, dat was een element dat in

R Oké.

I eh die game zat.

R Ja.

I En ehm ze waren zich er ook veel meer van bewust dat het belangrijk was om eventuele bijwerkingen bijvoorbeeld te melden. Dus dat is een voorbeeld van een game waarbij ook de eh effectiviteit is aangetoond.

R Hmm hmm. Oké.

I En ehm, nou dan heeft u misschien iets meer eh idee van

R Maar dat is gewoon puur een spelletje net als eh een eh noem maar eh (.) ja wat hebben we als, wat spelen onze kinderen veel op de Wii, Mario zegmaar? Maar dan anders.

I Ja. Alleen dan met een eh doel

R Met een doel erachter

I Ja. Dus om iemand iets te leren of kennis over te dragen of of inderdaad een activiteit tot stand te laten komen.

R Ja, ja. Het is niet iets waarvan je zegt van ehm (.) bijvoorbeeld met een stappenteller die je draagt en volgens mij kan je dat soort dingen op de telefoon ook, ik weet niet in hoeverre dat dan precies zo goed werkt. Want volgens mij heb je wel dat soort apps (.), waarvan ik me afvraag of dat het werkt, maar, zoiets is het niet?

I Eh

R Het is niet iets eh wat je bijvoorbeeld eh (.)

I Dat is inderdaad meer een app, maar het zou wel een element kunnen zijn.

R Ja. ja.

I Dat zelf is geen serious game, maar het zou wel een element in de

R In de, in inderdaad ja ja ja op zo'n manier. Oké.

I En ehm (.) nou ik ben dus ook een beetje aan het kijken wat dan de zegmaar de belangrijkste motieven zijn dat games momenteel nog niet worden ingezet bij de behandeling van kinderen met overgewicht. Nou ja, ik denk dat dat voor u geldt inderdaad (.) 'ik ken het concept niet'.

R Nee, nee onbekendheid volgens mij inderdaad. Je ziet ook niet, niet, nee volgens mee nee hoor je er ook niet zo veel over. Tenminste, bij mij niet dan, als ik het zo eh

I Dus ook niet in inderdaad in die intervisiegroep of op bijeenkomsten

R Nee, en ik weet dat er een aantal eh (.) van die intervisiegroep allemaal een cursus hebben gedaan, extra aanvullend op begeleiding van kinderen. Ik heb niemand gehoord over games.

I Oké.

R Dus dat zit ook niet in het cursusmateriaal dan, of in in de lessen verwerkt. Ik heb het tenminste niet gehoord, ik kan het nog wel eens navragen. Toevallig is het binnenkort weer, maar volgens mij zit dat er niet in. Want dan vraag ik ook altijd van ja wat voor dingen zitten daar dan in, heb ik daar iets aan en ehm (.) dat idee heb ik niet. Ik heb er niemand over gehoord dus eh.

I Dus bekendheid zou inderdaad het grootste motief zijn?

R Ja. Ja het zou in cursussen verwerkt moeten zijn dan als het echt iets is wat werkt zegmaar of wat wat het leuker maakt eh, de begeleiding. Wat jongeren meer kan stimuleren, want ze zitten toch allemaal al tegenwoordig heel veel al op dat soort apparaten. Dan eh dan zou het in dat soort dingen verwerkt moeten zijn.

I Ja. En ehm stel dat u mocht beslissen, nu heb ik even kort uitgelegd wat zo'n game zou kunnen zijn, ehm zou u dan zo'n game zelf in willen zetten bij de behandeling? Wat zouden uw afwegingen zijn?

R Ja dat hangt er vanaf. Eh wat ik zeg, als er eh als er dure licenties aan zitten zou ik het niet zo gauw gebruiken, omdat ik gewoon niet genoeg kinderen in mijn praktijk heb zegmaar. En het kan natuurlijk wel stimuleren als je aangeeft van dat je dat gebruikt, maar om daar dan, ik zou daar niet gelijk een hoop geld aan willen, zelf in eh investeren. Dus het moet wel een goedkoop iets zijn zegmaar.

I En eh los van het eh kostenplaatje zegmaar, stel dat dat geen eh geen rol zou spelen?

R (.) Ja dan zou ik het natuurlijk eerder doen.

I Ja.

R Want dan eh als als het tenminste dan blijkt dat het inderdaad stimuleert en als het past bij diegene, want ik vind dat ook wel belangrijk is van eh als ze als iemand dat leuk vindt en ook denkt van hé dat maakt het dat maakt het leuker om er mee aan de slag te gaan, dan eh dan is het natuurlijk wel een optie.

I Ja en u zegt, als blijkt dat het stimuleert eh waaruit zou u dat eh willen eh waaruit moet dat blijken?

R Ik denk dat dat uit onderzoek eerst duidelijk moet zijn van als dat dat dat inderdaad, dat je kan eh toch wel kan inschatten van oh ja dat werkt inderdaad, want anders dan heeft het niet veel meerwaarde om iemand, dan kan het wel leuk zijn maar als het verder dan niks doet. Ja, dan heeft het geen nut natuurlijk.

I En ehm ziet u daar zelf zegmaar (.) eh het voordeel van, van een game ten opzichte van huidige eh bijvoorbeeld gesprekken?

R (.) Ja ik denk dat je natuurlijk zo'n zo'n zo'n spelletje of zo'n game niet echt gaat doen tijdens een consult. Maar je kan natuurlijk wel stimuleren of aandragen dat ze het buiten eh het consult, dat ze het in hun eigen vrije tijd gaan doen. Waardoor dat het waardoor het misschien wel, waardoor ze meer gestimuleerd blijven om er mee aan de gang te gaan. Waardoor dat leuker wordt. Want afvallen en dat soort dingen is voor veel mensen natuurlijk niet leuk, en zeker voor kinderen ook niet. Dus het kan natuurlijk wel eh, het zou dan ook leuk zijn als daar natuurlijk iets eh een element in zit waar ouders bijvoorbeeld dan ook mee gestimuleerd worden. Want het is bij jonge kinderen is de combinatie natuurlijk heel belangrijk. (.) Ouders zijn daar heel, eigenlijk het belangrijkste onderdeel in natuurlijk.

I Ja. (.) En ehm denkt u dat dat zegmaar een complex proces zou zijn? Dat dat gebruiken van zo'n game?

R (.) Nee want ik denk dat dat gewoon puur is, het aangeven van ja daar kan je het vinden en nou ja wat kost het of eh. Dus dat zal niet zo, dat is tegenwoordig allemaal niet zo moeilijk natuurlijk, dus dat denk ik niet.

I En voor de eh voor de kinderen en die ouders dan dan zelf?

R (.) Of het voor hun eh, ja volgens mij heeft iedereen tegenwoordig toch een computer en een iPad eh. Ik denk dat dat op zich niet, als het gewoon normaal is zoals bij andere spelletjes is het volgens mij niet ingewikkeld.

I Nee, dat dat geen problemen

R Dat denk ik niet, nee dat denk ik niet.

I En ehm wanneer ehm (.) ja dat hebben, dat heeft u eigenlijk al een beetje gezegd, maar wanneer zou u er vertrouwen in hebben dat dat zo'n game werkt?

R (..) Ja ik denk dat je dat dat natuurlijk, kijk als het onderzocht is dat het werkt dan heb je wel een idee van oké het werkt, maar dan is het natuurlijk nog per kind, het zal niet bij iedereen kunnen natuurlijk. Dus dat merk je natuurlijk pas in de loop, als je iemand gaat stimuleren om dat te gebruiken. Dat merk je

natuurlijk na een aantal, ja ik denk na een aantal maanden ofzo. Of als ze op een gegeven moment vol blijven houden, het daardoor leuk vinden, dat je dan pas merkt van oké dit heeft wel en dan is het natuurlijk nog lastig, want dat is per kind of per persoon natuurlijk verschillend, dat ze het leuk vinden.

I En is dat dan iets wat u zelf zou willen eh zou willen zien, of of eh stel dat iemand anders eh binnen die intervisiegroep het bijvoorbeeld gebruikt? (.) en daar ideeën of resultaten over heeft?

R (..) Of ik eh zelf moet weten of eh moet merken of het wel of geen nut heeft?

I Ja.

R Eh (...) of voordat ik iets ga gebruiken of?

I Ja stel dat inderdaad uit onderzoek dat dat zo is en u zegt van eh nou ja dan moet het nog wel in de praktijk ook eh eh merkbaar zijn

R Blijken of dat het eh (.) eh (..) nee ja als als blijkt dat dat inderdaad werkt, voor veel kinderen werkt, ja dan is dat natuurlijk een optie om te proberen. Dan denk ik dat je dan gewoon moet kijken, per kind, per gezin, per situatie of dat daar interesse voor is. Want als er geen interesse voor is, dan ga je het gewoon niet inzetten. Dus per, dus ik denk dat dat heel verschillend is, hoe je dat moet zien. Zo doe ik alles hoor. Ik kijk met alles van ja werkt dat voor die, dan doe ik dat, werkt dat niet, dan moeten we overstappen op[iets anders. Je moet wel flexibel zijn en je moet echt kijken van (.) ja wat werkt bij die persoon. (.) Dat is volgens mij wel een van de belangrijkste eh dingen.

I Ja.

R Het moet echt vanuit de persoon zelf komen, dus vanuit het kind of vanuit de situatie zelf zegmaar.

I En u zegt inderdaad van eh je moet daar flexibel mee om kunnen gaan. Is dat iets denkt u wat met eh met zo'n eh game zou kunnen?

R (.) Ja het is denk ik niet iets wat je iedereen op moet dringen dan toch? Tenminste, nee dus ik denk wel ja, wil iemand het niet, dan wil je het niet. Weet je wel, dan hoeft je het niet eh niet dan kan je het aanbieden en hebben ze geen interesse, nou ja prima.

I Ja. (.) Ehm (.) nou en stel dat eh nu werkt u natuurlijk eh alleen of nou ja u bepaalt zelf wat u met uw eh

R Ja.

I Ehm, maar stel dat dat dat zo'n game zou worden toepast, hoe kijkt u dan zelf tegen zo'n verandering aan? Dus ehm brengt u vaak veranderingen in? Hoe staat u daar tegenover?

R Oh ja hoor. Ja hoor, ik wissel nog wel eens (lacht). Ja. Ja ik denk in de in de eh (.) eh in de loop der tijd ga je gewoon bepaalde dingen die je eerst eh deed, die verander je. Omdat je denkt van oh ja dat werkt misschien niet zo, of dat is niet praktisch of of eh en dan verander je. Nee, dus ik daar heb niet zo eh, dan verander je dat.

I Dus dat is puur op uw, op basis van uw eigen ervaringen en wat u ziet eh?

R Ja. Ja want je eh je werkt, iedereen werkt natuurlijk op een andere manier. Dus wat de een prettig vindt, werkt voor de ander niet eh prettig. En wat de een veel werk veel, vindt de ander misschien heel leuk om te doen en eh ja, dus dus. (.) Dus ik kijk wel puur naar mezelf. (.) Het moet mij zelf aanspreken en ik moet het leuk vinden zegmaar.

I (.) En ehm (.) heeft u ook eventuele heeft u ook ideeën over eventuele gevolgen in de behandeling, stel u zet zo'n game in?

R (.) Negatieve gevolgen? Of positieve?

I Nou ja dat dat eh, dat maakt niet uit.

R Nou ja negatief zou je misschien kunnen zeggen, nee het zal geen verslavend spelletje zijn toch (lacht)? Want dan zou het niet goed zijn. Ja, wat misschien een nadeel kan zijn, ja dat zou nee ik neem aan dat het, dat zo'n spel anders in elkaar zit. Want wat je natuurlijk veel ziet, is kinderen die veel op de computer zitten, dat daar ook vaak bij gegeten wordt. Dus het zou een nadeel kunnen zijn, het zou misschien kunnen stimuleren van o ja nou mag ik dit spelletje doen want dit is gezond voor mij, hè want dat hebben ze gezegd. En eh daardoor zou je misschien juist eh computergebruik gaan stimuleren, terwijl dat je het eigenlijk niet moet stimuleren aan de andere kant. Dus dat zou natuurlijk wel een nadeel kunnen zijn.

I Ja.

R Dus, ja. Dus dat is wel iets wat je heel persoonlijk moet toepassen dan. Want als het iemand is die eigenlijk altijd op de computer zit, dan zou je misschien juist moeten zeggen van, ik ga het niet eens aanbieden want eh het eh het doet, hij of zij zit er al te veel op. Dus dat zou natuurlijk een nadeel, ja dat zou ook wel een nadeel kunnen zijn denk ik.

I En eh (..) ja inderdaad, maar ehm dus iemand die die eigenlijk al te veel achter de computer zit, als u daar achter komt tijdens het gesprek dan

R Ja dan zou ik, ja en dan zou je hem ook nog eens gaan zeggen van ja je moet dit gaan doen want dat werkt misschien ook wel positief, ja dan krijg je er misschien extra computertijd bij. Terwijl je daar eigenlijk vanaf wilt. Ja niet helemaal natuurlijk, want het hoort er nou eenmaal gewoon bij. Dus het zit, ja dat zit er gewoon in. Maar je moet, je moet uitkijken dat je natuurlijk niet te veel daar in gaat stimuleren.

I Ja. Hmm en inderdaad als de stimulatie te groot is

R Ja dan dan is het natuurlijk een negatief effect.

I Ja of als zij zien dat het wordt aanbevolen

R Ja. Ja dan krijg je misschien, dan zou je het misschien zelfs een negatief effect kunnen krijgen van het spelletje doen. (.) Want ja, dan stimuleer je het computergebruik terwijl je dat eigenlijk niet wil.

I En als daar zegmaar in het spelletje het eh beweegaspect heel erg in terugkomt? Bijvoorbeeld, u noemde net zelf ook de Wii volgens mij.

R Ja, want daar heb je daar zit ook wel ja dat schijnt niet heel veel te helpen hé die Wii. Maar goed, eh stil zitten of een beetje bewegen, dan is een beetje bewegen altijd al weer beter natuurlijk. Dus ehm (..) dus dan zou ik, dan is dat een betere, dan kan je beter iets doen waar je iets wat bij beweegt en wat ook leuk is, dan een spel waar je alleen maar stil blijft zitten natuurlijk.

I Ja. Dus dan zou u dat bij iemand die bijvoorbeeld al heel veel achter de computer zit of spelletjes speelt, dan zou u dat wel

R Ja dan zou je kunnen zeggen, probeer zoiets, want dan ben je toch nog iets of wat in beweging. En beter helemaal niets dan helemaal niets. En misschien stimuleert het wel om uiteindelijk toch wel eh naar buiten te gaan of toch naar de sportschool of bijvoorbeeld ik noem maar iets.

I Ja.

R Dus dat zou kunnen.

I Ja. Als dat er in zit inderdaad dan eh, oké. En heeft u ook ideeën over positieve gevolgen, omdat u nu zei negatieve dingen?

R (..) Nou ja wat je zegt, als er inderdaad iets in zit waardoor dat je gestimuleerd om naast dat spel toch nog te denken van oh ja ik ga toch maar eens naar buiten of eh ik eh (.) je gaat gezonder eh eh (.) meer fruit eten bijvoorbeeld of meer groenten of je eet toch je bord leeg terwijl je dat normaal niet doet of ik

noem maar iets. Dan eh, dan als dat op die manier aangeboden kan worden, maar dan weet ik niet hoe dat dan zou moeten werken, want dan is het natuurlijk wel positief.

I Ja. Dus als die elementen er inderdaad inzitten, dan eh

R Ja. Dan zou het natuurlijk wel eh, of in ieder geval op het gebied van voeding is dat denk ik dan misschien nog makkelijker dan bewegen. Maar dat weet ik niet. Dan eh (.) dan kan het natuurlijk een positief effect hebben. Want ik kan natuurlijk wel wat zeggen en ouders kunnen wat zeggen. Dan hebben ouders natuurlijk, misschien nog wel meer eh (.) maar dan, als het dan ook nog in een spel steeds terugkomt, dan zou dat misschien best wel eens kunnen stimuleren van o ja dan pak ik nou maar eens een appel in plaats van eh. Dus dat zou kunnen, maar ik weet niet of dat écht zo is. Want dat (.) ja dat weet ik niet.

I Dat zou inderdaad, want dat dat zei u net, dat zijn dan dingen die u van te voren wilt weten en eh wil eh kijken of dat

R Ja. Ja.

I dat per geval eh past.

R Ja.

I En ehm, blijft u ook op de hoogte van eh nieuwe ontwikkelingen op het gebied van ICT-oplossingen?

R (..) Ja, waar moet ik dan aan denken?

I Ja dat kan inderdaad van alles zijn, wat digitaal eh bijvoorbeeld eh digitale ontwikkelingen of games of

R Ja, ik ben zelf ja wat ik zeg, ik ben zelf niet zo heel erg met spelletjes bezig, maar ik doe wel veel op de computer. Eigenlijk ook af en toe te veel, dus dat is eigenlijk ook niet goed (lacht). Maar dus in die zin eh, en ik blijf wel ik ben wel op de hoogte van al die sociale netwerken en dat soort dingen. Dat dat heb ik wel zoiets en ik kijk ook wel een beetje van wat doen mijn kinderen. Dus eh in die zin probeer ik wel wat op de hoogte te blijven. Ik heb wel zoiets van, je moet wel een beetje meegaan. Kijk je hoeft niet met alles mee te doen, maar je moet wel een beetje weten van wat er is en wat er speelt. (.) En dan kan je daar een keuze in maken of dat je daar zelf iets mee gaat doen of niet natuurlijk. Dus ik houd wel wat bij, maar ik loop waarschijnlijk heel ver achter op eh op de echte jeugd en eh, dus in die zin eh, ja.

I Maar inderdaad u houdt wel in de gaten door zelf ook er mee bezig te zijn

R Ja.

I en dan evalueert u of het eh

R Ja of ik kijk van te voren van ja vind ik dat interessant, spreekt me dat aan, heeft dat nut? Want als het geen nut heeft, dan eh dan eh (.) dan ga ik het niet doen zegmaar. Maar dan weet je in ieder geval wel van bepaalde dingen dat ze er zijn. Dat is op zich ook al goed denk ik.

I Ja. En eh (.) nou ja u heeft het ook over nut. Zou u het nut in zien van zo'n serious health game?

R (..) Ja, nou ja ik denk, misschien wel. Als het gewoon wat leuker maakt, dat je gewoon wat extra's ze kan aanbieden. Ik heb altijd zelf zoiets heel veel dingen die op papier staan, volgens mij voor heel veel mensen, dat idee heb ik vaak, zelfs bij volwassenen, dat vinden ze vaak, ja dat is even leuk mara dat wordt dan aan de kant gelegd. Dus misschien dat zo'n spel langer eh (.) kan stimuleren, zeker bij jongeren en bij kinderen dan denk ik. (.) Als ze het niet te veel gaan doen. Dus het zou op zich, ja het zou op zich niet zo verkeerd zijn.

I En dat zou dan aansluiten bij uw huidige behandelingsmethode?

R Ja. Dat kan er in principe, zou dat er wel bij kunnen ja.

I En eh, stel dat er zo'n game op de markt is en nou ja er is bewezen dat dat dat dat eh werkt, zou u dan willen experimenteren met zo'n eventuele game?

R (...) Oh, ja hoor. Ja, ja waarom niet ja?

I En ehm wanneer, wanneer of waaraan moet dan zo'n game volgens u voldoen?

R (...) Ehm (...) ja het moet leuk, ik denk dat het leuk moet zijn om te, dat het aanspreekt, dat het (...) eigenlijk het belangrijkste volgens mij dat het gewoon leuk is. Dat het leuk is om te doen. En dat het natuurlijk iets op gang brengt, dat iemand misschien ergens door getriggerd wordt van hé, dat ga ik anders doen. Iets, ja, dat het (...) dat het op de een of andere manier eh gewoner wordt om bijvoorbeeld een appel te pakken dan een zak chips achter de computer. Ik noem maar iets, dat het zoiets, dat het dat bij kinderen of bij jongeren te weeg kan brengen. Van hé, dat dat helemaal niet zo stom is om iets gezonds te pakken.

I Ja.

R En dat je die eh, die eh die blikjes eh wat is het, energydrank, dat je die veel beter niet kan pakken en dat een glas water ook gewoon cool is zegmaar, of stoer in plaats van eh. Dus als dat, dat is denk ik wel iets belangrijks wat er in moet zitten dan.

I Ja. En dan zou u het zien als inderdaad aanvulling van als ze het dan leuk vinden, dan is het een aanvulling op de gesprekken die

R Ja, dan en dan zou je het daar natuurlijk ook wel eens over kunnen hebben. In die trant van goh wat of hoe is dat en heb je daar iets, pik je er iets van op, leer je er iets van. Misschien komen ze daar zelf misschien wel mee, van ik heb dat geleerd eh. Want vaak is het natuurlijk zo, je kan iets vertellen, maar als ze het dan ook nog eens een keer doen, zien (...) dat is bij kinderen natuurlijk hè. Ze moeten het zien, ze moeten het eh, ze moeten het zelf kunnen ervaren, dat is bij kinderen natuurlijk heel belangrijk. Want alleen maar iets lezen of iets horen is niet altijd voldoende. En dat is ook verschillend, want ben jij visueel ingesteld, dan werkt dat natuurlijk weer heel anders als wanneer je dat niet bent. Dus ja (...) de combinatie van verschillende dingen of verschillende plaatsen kan natuurlijk extra stimulans eh

I Ja en dat zou dan in zo'n game eh

R Ja, ja. Als dat er een beetje in zit, dan zou ik zeggen ja dan denk ik wel dat dat wat eh kan zijn.

I Oké. Ehm, volgens mij heb ik alle belangrijkste dingen wel gevraagd. (...) Ik vroeg me alleen af, omdat u zei van ik heb wel wat jongeren, aan wat voor leeftijd moet ik dan eh denken?

R Ja dan moet je 17, 18, 19 jaar dus eh niet veel jonger dan dat.

I Ja, oké. Even voor mijn eigen beeld.

R Ja. Ja, dus eh niet heel jong. Maar, ja ik werk wel veel met kinderen natuurlijk, want ik zit in het onderwijs ook. Dus in die zin kom ik wel de kleintjes eh en de wat grotere tegen. Dus in die zin heb ik natuurlijk wel het beeld op, dat ik zie wat ze op school meekrijgen.

I Ja en wat wel of niet zou kunnen werken.

R Ja, dus ik, ja in die zin heb ik er wel wat zicht op van eh wat kinderen eventueel. Ja ik heb zelf kinderen, dus dat scheelt natuurlijk ook en ik werk ook met kinderen.

I Oké. En daar zou u inderdaad dus wel als ik het even samenvat, momenteel maakt u daar geen gebruik van maar maakt u vooral gebruik van ja eh kinderen komen hier, of jongeren met hun eh en eh als er behoefte is aan informatie is dan geeft u die mee

R Ja.

I en u kijkt per situatie wat ja wat bij iemand past.

R Ja.

I En eh ja u blijft wel op de hoogte van ontwikkelingen, door eigen ervaring en ja met eh (.) ja door uw werk eigenlijk gewoon.

R Ja. Ja, je blijft wel ja en je blijft wel, ik lees ook van die eh, je hebt ook van die vakbladen natuurlijk. En daar komt natuurlijk ook wel eens wat voorbij. En in die zin houd je ook wel wat in de gaten natuurlijk. Dat is ook belangrijk natuurlijk, dat moet ook wel.

I Ja. En op basis daarvan beslist u gewoon of zoiets voor u zelf zou werken.

R Maar ik ben ook over heel veel dingen makkelijk sceptisch hoor. Vooral als er hele dure licenties aan zitten, dan heb ik al gauw zoiets van nou dat moet anders kunnen. Dat vind ik niet altijd eh, dat is natuurlijk wat je heel vaak ziet, dat er heel veel geld gevraagd wordt eh. En dan is het voor heel veel mensen natuurlijk niet interessant, want daar zit natuurlijk wel een struikelblok. Bij diëtisten is het misschien nog wat anders, (.) maar bij heel veel gewichtsconsulenten en ik ben natuurlijk ook wel leefstijlcoach, maar dat zijn vaak kleine praktijken natuurlijk. En eh, dan is (.) veel geld voor iets betalen niet interessant. Dus het is wel, dus als het bij zoiets is, dan is dat een heel groot struikelblok hoor, om daar veel bekendheid in te krijgen of door of om daar veel mensen mee te bereiken. Dus dat is wel iets eh, ja dat doe ik zelf ook dus ja. Het moet wel leuk blijven natuurlijk, je moet er uiteindelijk wel iets aan kunnen verdienen. (.) Dus daar zit wel iets eh.

I En is dat ook met heel, als ik het goed begrijp is dat met heel veel van die programma's die worden aangeboden, waar verschillende elementen in zitten, waar je dan gebruik van kunt maken?

R Ja, die bij die X eh daar nou ja dat is dan wel gewoon een eh normale eh, maar je hebt volgens mij, ja je hebt nog wel meer hoor. Je hebt ook Happy Weight Kids, ken je dat?

I Hmm nee, dat ken ik niet.

R Dat is een boek (..) ik heb het niet, maar dat kost ook een paar honderd euro en ik geloof dat je dan ook elke keer nieuwe boekjes moet kopen en dan weet ik niet of daar daar een hele licentie aan vast zit. (..) Er is niet zo heel veel volgens mij eh (.) speciaal voor eh (.) voor kinderen, wat je zo voorbij ziet komen. Wel wat meer voor volwassenen, daar zie je wel wat meer. Maar voor kinderen is het niet zo heel veel, wat ik zo even eh. Ik weet er eigenlijk maar een paar (.) als ik nou zo eens even zit eh zit te denken. Dus er is ook niet zo heel veel. En als het er dan is, dan is het vaak al duur.

I Ja.

R En oh ja je hebt natuurlijk nog Spruitjes Enzo heb je, dat is ook een soort kinderconcept, dus ook gewoon een gewichtsconsulent. Ik weet niet of je dat kent, maar daar zitten volgens mij niet echt eh (.) dat zijn vaak allemaal werkboeken zegmaar waar dat ze mee werken volgens mij. En daar zitten misschien wel wat spelelementen in, maar volgens, niet op de computer zegmaar.

I Nee gewoon opdrachtjes.

R Ja dan moet je een opdrachtje doen en eh ik heb ook, ja ik weet niet of dat dat zo eh (.) Ik denk dat heel veel kinderen dat helemaal niet doen. En dat lijkt heel leuk, als je daar zo'n leuke speelse map mee naar huis krijgt, maar ik vraag me af of dat dat (.) werkt eerlijk gezegd.

I Ja inderdaad het geld dat u er in zou steken zou misschien niet echt

R Ja (..) mensen zullen daar misschien dan wel in meegaan, maar eh gaan ze er ook echt iets mee doen? Dan is het ook zonde van je, ook van de investering van de ouders zegmaar om daar eh misschien wel. Ja, ja het kost gauw misschien wel meer dan honderd euro wil je eh wil je iets extra's aanschaffen of wil je daar iets meer mee eh doen. En niet iedereen eh heeft dat, wil dat en en als je het als je het maar twee of drie keer gebruikt en daarna leg je je boek aan de kant of wat dan ook. Dat is eigenlijk zonde natuurlijk.

I Ja (.) en omdat u inderdaad zegt, van ik ben daar dan wel, ik weet niet of dat dat. Denkt u dat het met zo'n digitale, als het digitaal is dat het dan sneller

R Ja ik denk, dat is misschien wel wat meer ehm (.) meer van deze tijd denk ik. Zeker bij eh (..) bij die kinderen van nu natuurlijk. Ik kom nog uit de generatie eh, ik print alles uit zegmaar, ik gooi alles op papier. Maar ik weet zeker dat dat jongeren doen dat gewoon veel minder. Dus dat eh, dat was eh dat was toevallig wel iets eh bij dat eh inspiratie event zegmaar wat er was, er was iemand en die zei ook echt van ja eh de jeugd van nu, dus echt tot eh 15, 16 eh jaar, dat (.) die dat online en offline is voor hun schijnbaar hetzelfde. Dus daar zit niet, dus die willen helemaal geen boek hebben waar dat ze, dat doen ze op school. En dat is een beetje wat je natuurlijk op school ziet, daar heb je boekjes en daar moet je bepaalde opdrachtjes in maken en dat soort dingen. En ik denk, dat denk ik hoor, ik weet niet eh misschien eh (.) ik denk dat dat thuis, als je dat dan daarna ook nog eens een keer moet gaan doen, dat dat niet zo werkt. Maar dat is mijn idee hoor, dus misschien zit ik er wel helemaal naast hoor.

I Nee, maar inderdaad eh. Ja.

R Dus ik denk dat een spel dan en eh internet of een computer, dat dat meer eh (.) aan zal spreken. Denk ik.

I Ja. En dat zou op termijn juist weer, omdat het juist online is ehm (.) een mindere investering kunnen zijn. Omdat je bijvoorbeeld niet alles heel vaak hoeft of eh je kunt het heel vaak gebruiken, terwijl ja als je een boek hebt die misschien elk jaar weer verandert.

R Ja ook dat, moet je aanschaffen, je moet allerlei materiaal er voor aanschaffen die je eventueel mee moet geven. Kaartjes, eh dingetjes, maar dat kost allemaal geld natuurlijk. En eh dat wordt eh dat wordt meegenomen, dat lijkt in eerste instantie leuk en daarna dan, denk ik, verdwijnt het volgens mij bij veel in de hoek. Dat gevoel heb ik daar een beetje bij, maar of dat echt zo is dat weet ik niet. Maar (..). Dus in die zin, is dat natuurlijk wel (.) ja, daar is deze tijd gewoon naar. Dat is makkelijk zat, ja, dat verandert, daar moeten we in mee. Dus.

I Oké (.) Ehm, ik weet niet of u zelf nog vragen heeft of aanvullingen?

R (..) Hmm. Nee ik denk het niet.

I Ik maak zeg maar, ik voer mijn onderzoek uit voor een bedrijf dat inderdaad zulke oplossingen voor de zorgsector biedt. En eh (.) iemand anders heeft onderzoek gedaan naar wat dan de succesfactoren of motivatie voor kinderen is binnen ja, als ze overgewicht hebben. Dat is dan zegmaar mijn startpunt geweest. En iemand anders die eh gaat ook met mijn bevindingen aan de slag en die maakt dan ook een concept voor zo'n eh game.

R Dus er is nog niets echt iets of wel?

I Nee.

R Ook niet op het gebied van eh

I Nee u noemde inderdaad die spellen van het Voedingscentrum bijvoorbeeld, maar dat zijn wel echt spelletjes waarbij heel erg er wordt op gedrukt van, dit is goed eten en dit is slecht eten

R Ja, ik wou net zeggen ik heb wel eens een paar keer naar gekeken, maar ik zou, als ik jong was zou ik het niet zo gauw spelen. Mijn kinderen hebben het nooit gedaan en die weten van oh ik zit in de, ja nu zijn ze wel wat ouder hoor, maar ook toen ze klein waren. Ja dat zijn niet echt spelletjes van oh die mag dit wel eten en dat, je moet dan iets op verschillende plekken leggen, dat vind ik dan ook weer niet zo eh.

I Nee, klopt. Dus daardoor zou het spel meer moeten zijn dat het zegmaar onbewust iets leert, dan dat de nadruk daar dan op ligt.

R Ja.

I En eh (.) nee, verder zijn er eigenlijk heel weinig eh initiatieven daarin. Dus daardoor hebben zij het idee van, kunnen we het op die manier zegmaar. Omdat het natuurlijk een heel erg groot probleem is en er ook vanuit de overheid ook veel mee wordt gedaan. En ehm, ja daardoor is mijn onderzoek er ook van waardoor, waarom wordt het niet gebruikt? Want er wordt wel heel veel gezegd, bijvoorbeeld in het onderwijs, daar, ik weet niet of u daar, daar wordt het wel heel veel ingezet.

R Er wordt heel veel op het moment, heel veel gebruik gemaakt eh, zelfs al bij kleuters van digiborden. En dat is, ja daar kan je daar zijn gewoon alle methodes volgens die eh (.) eh je zegmaar gewoon ok als boek gebruikt. ER zit allemaal extra aanvulling in, die je op je digibord gebruikt. En dat maakt het eh, nou werk ik vooral met kleuters dan, maar ik hoorde pas ook iemand zeggen, die werkt in groep 3, en die zei van eh er waren even wat problemen met digibord en dan zei ze ja het maakt het gewoon op de een of andere manier lastig. Sommige kinderen moeten het ook gewoon zien. Die zien bepaalde dingen op het digibord met letters of cijfers, noem maar wat op en op de een of andere manier, zei ze, valt dat gewoon beter dan als je het alleen maar doet zoals het vroeger was. Dus als je het als aanvulling gebruikt.

I Ja. Dat is inderdaad ook hun idee, van om dat dan in de zorgsector toe te passen. En er wordt ook heel veel gezegd dat dat zou kunnen en er wordt gewoon ook te weinig in gestoken om middelen te bieden en daar aandacht aan te besteden. Dus daarom zijn zij daar heel veel mee bezig en doe ik daar onderzoek naar, naar wat dan zou kunnen werken. En inderdaad waar dan de knelpunten liggen. Is het dat mensen wel weten dat daar ideeën over bestaan en dat het ontwikkeld kan worden of hebben mensen geen idee wat dat concept is en is die kennis er gewoon helemaal niet. Maar in ieder geval heel erg bedankt voor uw tijd en ideeën.

Bijlage J - Transcript #7

I Nou ja, ik denk dat u van Iris al wel enigszins wat informatie heeft gehad.

R Ja, waar jullie mee bezig zijn eh ja. Kan je nog eens even wat is het verschil tussen haar en jouw onderzoek?

I Eh ja nou ja Iris heeft heel erg gekeken naar eh ja wat zijn de succesfactoren ook vanuit kinderen van wat wat motiveert ze en wat vinden ze leuk in die behandelingen en mijn onderzoek richt zich meer eh vanuit de gamekant, van wat zouden mogelijkheden kunnen zijn binnen de huidige behandelmethodes. Dus ja voor mij is het ook wel van belang, wat zijn zegmaar de belangrijkste eh aspecten die aan bod komen binnen jullie project zegmaar? Dus dat zou mijn eerste vraag

R Ja. Ik had trouwens, moet je straks even helpen herinneren, in onze nieuwsbrief, ik dacht dat vind jij vast interessant en is misschien ook wel bekend hoor, werd een onderzoek gepresenteerd dat eh games niet tot meer fruit eten aanzetten. Heb je dat gelezen?

I Ja klopt, was in Amsterdam volgens mij.

R Ja. O dat is al bekend bij jou? Ik dacht o dat is wel iets interessants voor jou natuurlijk, hoe dat dan blijkbaar werkt bij kinderen. Zal ik je ook nog laten zien inderdaad. Ja, maar goed je moet je niet laten ontmoedigen natuurlijk. Dat is wat ze onderzocht hadden.

I Ja dus dat zijn misschien weer andere aspecten die daar weer in terug komen.

R Ja nou ja je kan hier je voordeel mee doen natuurlijk.

I In ieder geval bedankt inderdaad. Maar ehm wat zijn zegmaar de belangrijkste punten die aan bod komen binnen jullie ja binnen jullie project?

R Ja ehm (.) ja het is een project wat inmiddels alweer gestopt is hè eh. Het project is eigenlijk de uitvoering van het overbruggingsplan, zoals we dat dan vanuit X eh is ontworpen om na een screening van groep 7, om te gaan met kinderen met overgewicht. Wat doe je dan precies en dat X, zoals dat project werd genoemd, dat is ehm eigenlijk de uitvoering daarvan. Ehm (.) ja ik weet niet of je het helemaal eh het aantal contactmomenten enzo, of meer de inhoudelijke?

I Meer inhoudelijk inderdaad.

R Ja. Ja. Nou, misschien kan ik het even, ik kan even wat materialen halen. Vind je dat goed?

I Ja, dat is prima. (Respondent haalt materialen).

R Eh, nou wat de kinderen eerst kregen, de eerste actie is eigenlijk als dat blijkt uit de screening dat het kind onevenredig is aangekomen, eigenlijk te veel is aangekomen of dat er echt al overgewicht is of obesitas, dan ging ik de ouders bellen om te polsen of ze mee wilden doen en ook uitleggen wat het dan inhield. En hoe vaak we dan bij elkaar komen, dat was dan een keer of vier in een half jaar. Dan stuurde ik ze eerst de X op, het belangrijkste, heel speels boekje. Wat belangrijk is met die X is dat ze, ze gingen eerst een dagboekje gingen ze invullen waar ze elke week op iets anders moesten letten. Eh en eh dat konden ze dan hier op invullen. Elke week, dit gaat dan over ontbijten ehm (.) hoe je ontbijt, hoeveel je buiten speelt of sport. De volgende gaat over fruit en groenten en wat voor tussendoortjes kies je en de ander was drank en de hoeveelheid televisie en videogames. Dat zijn allemaal factoren natuurlijk die maken dat kinderen dik worden. En als ze dat goed hadden ingevuld, mijn ervaring was eigenlijk dat ze het heel goed deden, omdat het ook overzichtelijk is, drie weken natuurlijk. En een beetje steun van de ouders natuurlijk. Ehm kon je, als ze dan kwamen voor het eerst, kon je al een beetje en beeld krijgen van waar zitten nou de goede punten en eh wat zou beter kunnen zegmaar eh. En dan ging je samen kijken (.) aan de hand van die tips for kids, dat zijn die eh 6 items eh (.) ja ook factoren hè van, wat kinderen beter kunnen doen als ze overgewicht hebben. Dus het ontbijt, groenten en fruit eten, dan kon je gelijk ook de normen vertellen en navragen hoe zij dat aanpakten, snoep en snacks hè, wat kies je en hoe vaak kies je voor snoep en snacks en eh de drinken, voor dorstlessers en televisie kijken en bewegen. Dat komt weer terug in het dagboekje.

En dan kreeg je gelijk een beetje beeld van wat zijn nou de dingen waar ze misschien wat in anders moesten eh zich anders moesten gedragen zegmaar.

I Ja.

R En ja ik vind het zelf erg mooi materiaal omdat het heel simpel, het geeft wel duidelijk aan van nou hè twee stuks fruit, dan weet je ook waar je aan toe bent zal ik maar zeggen. Het is natuurlijk ook best een hoog doel voor kinderen, twee ons groenten is ook een heel hoog doel, maar ze weten ook een beetje van nou ja hoe steken we daar bij af, zal ik maar zeggen. En ehm nou ja goed met wat tips er bij en dan kon je daarna ging je dan polsen van, nou wat zie je als mogelijkheid om te veranderen. En eh ja wat dan eigenlijk belangrijk is, want ook buiten deze zes heb je ook nog portiegrootte. Want je kan eh ontbijten of avondeten, maar als dat heel veel is wordt je daar ook relatief dik van. Portiegrootte eh en regelmatig geloof ik, iets anders was er ook bij, ben ik even kwijt. In ieder geval een aantal factoren probeer je te checken en wat we dan deden was afspraken maken en dan had je daar een contractje voor. Van hè eh ging je de naam invullen (.) en eh wat eh wie gaat me helpen en hoe gaan we dat doen. En dan kon je gelijk ook de ouder daar bij betrekken van nou ja stel je voor een kind neemt zich voor om eh in plaats van een zakje chips 's middags te nemen, nemen ze liever eh fruit. Maar eh bijvoorbeeld ze maken het fruit niet klaar, dan kan je met die ouder natuurlijk afspreken van nou weet u wat, als u nou dat fruit klaar legt voor ze, dan gaat zij het proberen op te eten elke midden. Of eh ja als ze zegt van nou ja ik vind elke middag toch een beetje flauw, om iedere dag fruit te eten, nou dan kan je zeggen dan doe je woensdagmiddag lekker een chipje maar op donderdag en de andere dagen doe je eh, dus zo probeerde je een beetje te onderhandelen. En dan moet wel iets op komen te staan, meestal hadden we drie eh drie aanpassingen eh maximaal. Want anders wordt het echt te veel, er kan natuurlijk heleboel, soms kreeg je natuurlijk eh voedingspatronen waarbij natuurlijk alles mis was bij wijze van spreken, volgens de regels. Maar dan moet je echt reëel kijken van nou wat is nu aan te pakken. En dan liet je ze zelf de keuze eigenlijk. En dat kan dan misschien net het ding zijn waarvan je denkt ja hmm. Maar als ze dat zelf kiezen dan is de kans natuurlijk het grootst dat ze daar mee aan de slag gaan.

I Ja. Dat motiveert dan eh

R Ja. Als ik zeg je moet dat kiezen, dan is het natuurlijk mijn advies, terwijl het was eigenlijk de bedoeling om ze zelf aan de slag eh te zetten. Om te zeggen van nou zelf nadenken en de ouder ook erbij te betrekken van wat is mogelijk. (.) En zodoende kreeg je een aantal tips of of eh ja voornemens die ze gingen doen en dan was het altijd beetje het lastige moment dat ze dan na een x aantal weken, ik weet even niet uit mijn hoofd, het is natuurlijk alweer gestopt natuurlijk (.) ik geloof vier, nee vier weken tussenpozen, best wel lange tussenpozen waren het. Maar ja ze moeten ook wel de kans hebben om zegmaar het uit te voeren. Het kan een keer mislukken natuurlijk. En dan kijken van nou wat is er van gelukt en ja als het niet gelukt is, (.) wat maakt dat het moeilijk is voor je en en kun je daar wat aan doen? Dus dat is een beetje de de gang van zaken. In principe werd er alleen de eerste keer gewogen en gemeten en de laatste keer en eh een middelomtrek. Want soms merkte je aan het gewicht niet zo heel veel verbetering maar kon je wel prijzen eh met het middelomtrek. Dat was dan wel verminderd eh.

I (.) Dus als ik het goed begrijp komen zowel de voedingsaspecten als bewegingsaspecten komen dan terug.

R Ja. Ja. Zegmaar passiviteit en ook bewegen dan, alle twee, ja.

I Ja. En ehm naast zegmaar die eh dat ja dat dagboekje eigenlijk, maakten jullie nog meer gebruik van nog andere hulpmiddelen?

R Eh nou ja natuurlijk folders hè, dit zijn weer folders die er buiten staan. Dit is dan voor de ouder, die ken je waarschijnlijk wel natuurlijk. Dit is vanuit de GGD, een keuzetabel, wat kies je, groen oranje rood. Ja dat is natuurlijk wel eh handig een heel simpel schema om houvast aan te hebben. Verder, als bijvoorbeeld het eh dat heb ik nu niet meegenomen, maar als het eh de tussendoortjes met name het probleem was, als daar te veel calorieën naar binnen werden gewerkt, dan had ik een stippenkaart. En dat is een beetje ook weer een beloningskaart, eh dat is een overzicht van hoeveel stippen (.) bepaalde eh tussendoortjes zijn. Dus zowel eh roze koeken als eh snacks tussendoor. En eh en een aantal maximum aantal van 10 stippen per dag mag je dan kiezen en 15 per in het weekend. Kinderen moesten dat dan bijhouden met eh, met die ouders. En als ze dat dan eh halen, dan had je ook een kaart waarin je dat kon aantekenen of aflakken

ofzo. En dan op het eind moesten ouders dan een beloning gaan eh verzinnen natuurlijk. Van eh nou dan eh mag jij kiezen welke film wij gaan kijken ofzo, dat soort dingen. En hier heb je dat ook in het boekje hoor. Want eh want als ze, heel veel dingen kan je natuurlijk, het makkelijkste is om dingen voor te nemen maar het moeilijkste is om dingen vol te houden natuurlijk. Dus dan had je eigenlijk hier eh een manier voor ouders om met het kind toch formeler weer af te spreken, we gaan nu onze schouders hier onder zetten en als het lukt dan, dan moet je dus eenheden gaan afspreken, als het lukt eh gaan we het afstrepen en als het helemaal vol is dan eh dan werd ook de beloning opgeschreven hier. Ja dan mochten ze zelf kiezen wat voor beloning eh. Dus dat is ook wel, dat zijn ook wel eh dingen die we handig vonden.

I Ja.

R Eh en verder hadden we drie mails eh die waren door onze xxx functionaris gemaakt, met wat tips voor sites eh hadden we opgeschreven. En ook een beetje, elke keer was het een thema, over tussendoortjes of dat verjaardagen ingewikkeld zijn bijvoorbeeld. En hoe je dan eh (.) daar mee om kan gaan, dat je niet te dicht bij de schaal met chips moet gaan zitten. Gewoon een beetje van eh kinderlijke tips om te kijken of je daar met nieuwe eh motiverende teksten. Ja. Maar ik heb met je collega ook al over gesproken, het was een beetje, ik vond het niet zo heel erg veel succes hebben die mails eigenlijk. Ik merk eh ze vonden het wel interessant dat ze dan mail zouden krijgen maar als je dan navroeg van heb je het ontvangen, of hadden ze het niet ontvangen of eh klopte het mailadres wel. Dan kwam je toch niet helemaal er achter van hebben ze het nou gelezen. Ja ik vraag me af of het ze erg aansprak eigenlijk.

I Ja of ze daar actief mee eh aan de slag gingen.

R Ja. Ja.

I Maar het idee daar achter was zegmaar om ze dus eh (.) nog meer er mee bezig te laten zijn?

R Ja. Ja om ze weer even te herinneren van o ja want natuurlijk vier weken tussenpozen is best wel lang en eh dan zakt het natuurlijk heel snel weg. En om ze weer even weer te herinneren er aan en zo van houd vol, beetje bemoedigende teksten stonden ze er in en tips. Als ze dat denk ik wilden nazoeken, je hebt natuurlijk ook wel hele leuke sites voor kinderen ook wel. (.) Maar, maar ja het effect daar van heb ik niet zo heel, eh vond ik niet zo denderend eigenlijk.

I En en sites voor kinderen, wat waar moet ik dan bijvoorbeeld aan denken?

R Ja ik zou ze even moeten uitdraaien. Eh ja van bij het Voedingscentrum kun je en eh o hoe heet het ook al weer (...) ehm ja dat flash had je natuurlijk, flash. Nou, anders zou ik ze even kunnen uitdraaien voor je. Ja ja.

I Dat is goed hoor. Oké. Was dat informatief, of of, voor die kinderen?

R Ehm (..) nou er zaten, ik dacht dat er ook wel echt wat kindersites bij zaten waar ze ook een beetje zelf mee aan de slag kunnen. Ja het Voedingscentrum heeft ook dingen die je kan invullen voor kinderen ook wel. Ja dat was wel de bedoeling, maar dat heb ik niet paraat eigenlijk.

I Oké, maar u merkte inderdaad niet, u had geen idee of ze daar ook echt mee eh deden.

R Neem, ze waren toch een beetje van ik heb het niet gelezen, of niet ontvangen. Ik eh kreeg niet het beeld dat ze daar nou echt actief mee eh.

I Oké. En eh naast zegmaar die e-mails, maakten jullie nog meer gebruik van ICT-oplossingen?

R Nee eigenlijk niet eh, nee.

I Oké. En en eh nou ja dan maakten jullie ook geen gebruik van games neem ik aan toch?

R Nee. Nee precies. Ja wat ik wel ervaring had, het was soms ook het onderdeel van het probleem, dat kinderen vaak ook smartphones hebben zegmaar. Dus in die zin zijn ze er wel mee bezig natuurlijk, dus dat is wel positief maar tegelijkertijd ook een reden om heel passief te zijn zegmaar.

I (.) En eh, was er zegmaar de intentie om eh (.) om meer gebruik te maken van games of andere ICT-oplossingen?

R Nou, nog niet. Nog niet eigenlijk, nee. Daar daar is het project weer te snel voor gestopt eigenlijk eh. Ja.

I Wordt dat project eigenlijk nog eh, is daar zegmaar de bedoeling om dat opnieuw weer op te pakken? Of hoe moet ik dat zien?

R Eh nou het is natuurlijk bij anderen ook, het is een soort landelijk, overbruggingsplan is landelijk. En anderen hebben ook ervaring dat het succes niet groot genoeg is om er echt tevreden over te zijn, dus toen ehm (.) eh nou Den Haag weet ik uit mijn hoofd, die zijn daar erg mee bezig van hoe kunnen we onze gespreksvoering veranderen of, zij zijn er wel actief mee bezig. Niet het project te stoppen, maar om het zodanig te veranderen dat het wat meer succes eh, ja.

I Oké. En ehm (.) kunt u mij misschien vertellen van eh wat u zegmaar weet van het concept serious gaming?

R (.) Nou heel weinig dus. Nee, ik ben ja ik, we hebben een hele moderne stagiair natuurlijk maar dan merk je inderdaad dat we gewoon, ja games of sociale media, daar zijn wij niet zo bekend mee eigenlijk. En ik heb het, eh het is persoonlijk ook hoor, ik heb er zelf niet zoveel mee. Dus dat is iets dat ik zelf zou moeten veranderen, maar dat is ook iets waardoor ik er weinig van weet.

I En eh heeft u zegmaar wel ideeën, eh over wat u verwachtingen bij zijn, bij zo'n serious health game?

R (.) Nou het is, ja ik zie er wel mogelijkheden eh wel. Want het is natuurlijk wel iets wat kinderen heel leuk vinden, het is natuurlijk de belevingswereld van de kinderen. En dat is natuurlijk dan al die adviezen die wij aan het geven zijn of die boekjes. Dus in die zin is het, past het veel meer bij eh bij de belevingswereld van die kinderen. En ehm (.) als je dat aantrekkelijk kan maken, dan eh ja maar ik ben ook een beetje sceptisch aan de andere kant. Want ik denk ja, je kan het natuurlijk zo leuk maken als je wilt, maar ze moeten wel aan de bak. Ze moeten echt gewoon iets gaan doen, willen ze minder weg. Dus ja (.) alleen spelletje, ja ja dat zal het niet helemaal zijn, maar het is in ieder geval een leuke manier om een boodschap te brengen denk ik.

I Ja. En eh kent u ook voorbeelden van zulke games?

R Nee. Nee.

I Nee. Eh nou ja ik eh wil even in het kort iets uitleggen, zodat u er misschien een beter beeld bij krijgt. Qua vormgeving zou zo'n serious game hetzelfde kunnen zijn als een entertainmentgame gewoon. En eh ja dan alleen uiteraard met een ander doel. En eh in Amerika hebben ze bijvoorbeeld een game ontwikkeld voor kinderen met kanker en ehm het idee daarachter was om kinderen meer controle over hun ziekte te geven. En eh er is ook onderzoek naar gedaan en daaruit is gebleken dat kinderen eh hun medicijnen veel eh trouwer innamen. Dat was een element dat in die game was gestopt.

R Ja ja. Ja.

I En eh dat ze zich ook bewuster waren dat het belangrijk was om eh eventuele bijwerkingen eh te melden.

R Ja.

I Dus dat zou dan zo'n voorbeeld zijn van zo'n eh.

R Dus eigenlijk denk je dat hun kennis vergroot werd, van kennis van medicijnen bijvoorbeeld en ook hun motivatie om daar iets mee te doen vergroot werd eigenlijk.

I Ja, die elementen zaten in die game eigenlijk. En het zag er hetzelfde uit als een entertainmentgame, het was niet zegmaar heel expliciet dat het over (.) eh voor kinderen met kanker was.

R Nee, nee. Oké.

I En eh ja ze moesten dan inderdaad eh (.) eh (.) het was zegmaar een game dat dat het visueel leek het alsof je in iemands lichaam zat en je moest, ja het was bijvoorbeeld een schietspelletje. Het was heel erg aangepast op per kind, per situatie wat voor vorm eh kanker ze hadden etcetera. Dus ja het past heel erg bij hun belevingswereld.

R Dus het werd aangepast aan het ziektebeeld van het kind?

I Nou er waren zegmaar eh (.) eh verschillende eh versies ontworpen. Dus verschillende levels die dan aansloten bij zo'n eh kind.

R Ja ja. Interessant

I En ja die elementen werden er dan inderdaad ingestopt, dat je op tijd wist je bepaalde dingen moest doen en dat stond dan in verhouding met het eh nemen van je medicijnen bijvoorbeeld.

R Ja. Ja.

I En ehm (.) nou ik ben dus ook heel erg aan het kijken naar wat zijn dan zegmaar de belangrijkste motieven dat die games helemaal niet worden ingezet. U noemde dan inderdaad van, ik ben er misschien zelf te weinig mee

R Ja.

I bezig. Eh denkt u dat er nog meer factoren meespelen?

R Nou, wat trouwens wel aardig is om even te vertellen is dat we eh (.) nou dat groepje is nu ook weer eventjes op eh een laag pitje. Maar er is een intentie geweest om het voedingsadviesing wat te veranderen. En eh ook naar ouders toe zegmaar, want je hebt natuurlijk bij ons van 0 tot 19 zijn we, dus je hebt natuurlijk een leeftijdsgroep waar ouders natuurlijk de belangrijkste factor zijn, maar op een gegeven moment worden kinderen natuurlijk zelf veel belangrijker in omgaan met voeding en bewegen. En er dat er wel over nagedacht, van hoe kunnen we dat moderniseren hè. Met apps enzo en eh, dus daar zijn ze wel mee bezig. Ze hebben daar ook wel onderzoek of eh ja bekeken van waar kunnen we dat soort apps vinden die wij weer kunnen gebruiken naar ouders toe of naar kinderen. Dus ze zijn er wel mee bezig in de dienst, maar het heeft bij mij nog niet echt een resultaat geleverd dat we iets gevonden hebben waar wij wat mee kunnen. Maar er bestaan wel apps hè, om ook eh, maar niet zo zeer in spelvorm, maar meer (.) eh dat ze zelf dingen kunnen bijhouden of dingen kunnen checken in de supermarkt en dat soort dingen.

I Ja. Ja dus inderdaad meer een soort dagboek eh idee

R Ja. Ja of dat ze iets kunnen scannen en dat ze dan zien van nou zoveel koolhydraten zit er in, dat eh daar is wel naar gekeken van hoe kunnen we daar gebruik van maken of eh.

I Ja dat dat bijvoorbeeld als aanvulling

R Ja, van eh (.) dat je mensen daar mee verder eh op weg stuurt als het ware.

I Ja. (.) En eh dat zijn dus ook wel eh mensen die betrokken zijn geweest bij het project of hoe moet ik dat zien?

R Nee hoor, dat zijn mensen gewoon van de Jeugdgezondheidszorg en gewoon het Jeugdgezondheidszorg breed, want we hebben natuurlijk allerlei onderzoeken. Dit is een project dat een beetje apart alleen voor bovenbouw was. En daar kwamen kinderen echt speciaal alleen voor hun gewicht, wel eh (.) in alle contactmomenten die we hebben wordt voeding eh ja en gewicht natuurlijk ook besproken. En bij de een is dat meer eh (.) preventief en de ander moet je wat meer echt adviseren omdat ze daar eh een probleem is op dat gebied zegmaar. (.) Maar eh er is dus wel een beweging om eh wat meer met sociale media en eh ICT eh gebruik te maken. Want er is op zich wel wat aanbod, heb ik begrepen.

I Ja. Dus eh dat is vooral door door samen te komen en daarover te

R Ja. Het eh er was een soort werkgroepje gemaakt en die zouden daar dan een advies over geven. Maar wat ik zeg, dat werkgroepje is nu weer even eh op een laag pitje. (.) Het is niet eh een hele ja actueel iets meer, maar (.) het eh het zal waarschijnlijk wel weer opgewarmd worden denk ik. Want het is natuurlijk wel een belangrijk deel van ons werk natuurlijk gewoon. En als we dat kunnen moderniseren is dat natuurlijk heel goed zou ik zeggen.

I (.) Ehm even kijken hoor.

R Maar goed daarmee zouden ook producten die jullie eventueel zouden ontwikkelen ook gebruikt kunnen worden. Ze zijn daar zeker wel eh mee bezig en staan we voor open zegmaar.

I Ja, oké. En ehm dus u denkt wel eh u gelooft er wel in dat een game een voordeel zou kunnen hebben ten opzichte van de methodes die jullie hebben gebruikt?

R (.) Ja of een aanvulling of ja, ja. Ja.

I Oké.

R Ja hoewel ik ook weer zo van ja (.) toen zag ik van hé dit is dus ook weer, even kijken hoor. O ja van Amsterdam inderdaad, die game inderdaad, die kende jij al. Toen dacht ik van ja, alles is natuurlijk betrekkelijk. Ons advies is ook heel betrekkelijk natuurlijk, maar games lossen ook niet alles op natuurlijk. Ik denk dat het elkaar een beetje moet versterken.

I Ja, dus als aanvulling zou het misschien ja. (.) Want volgens mij was dat onderzoek inderdaad ook dat het daarbij heel erg gericht was op eh

R Ja op fruit eten begreep ik hè. Ja precies. (.) Ja.

I Maar stel bijvoorbeeld eh, die kinderen die die game in Amerika, als kinderen niet zich er van bewust zijn dat het eh om een game gaat waarmee ze (.) hun

R Ja.

I eh medicatie trouwer gaan innemen, dan heeft het misschien een ander effect. Ik weet niet precies hoor, maar misschien als dit inderdaad een game is geweest waarbij het heel erg de nadruk ligt op het eten van fruit, werkt dat juist averechts.

R Ja.

I Volgens mij was dat meer wat zij eh ook eh (..) weet niet zeker hoor. (..) Dus daar zou dan inderdaad ook naar eh

R Even kijken hoor. De onderzoekers ontdekten dat kinderen (.) ehm nou ja dat is echt een online game waarin fruit wordt gepromoot, eten daarna niet meer fruit maar juist meer snoep is. En ehm (.) ze hadden een game waarbij voedsel in het algemeen werd aanbevolen, of fruit of snoep dat maakte niet uit (.) ehm en toen eh ontdekte ze dat zegmaar, dat ze sowieso als het om voedsel ging, dat ze sowieso meer gingen eten. En ehm (..) dus van voedselreclames ga je meer eten, dat hadden ze eigenlijk ontdekt. Maar ook als die dus op fruit gericht is. (.) Hmm ze hadden een aantal verschillende games, hadden ze. En alle kinderen mochten daarna 5 minuten onbepaald eten van schalen met fruit en met snoep en eh ze gingen eigenlijk allemaal meer snoep eten. Dat was eigenlijk een beetje wat er eh wat er werd eh. Ja dat is gewoon één onderzoek wat me opviel eigenlijk, omdat jij zou kunnen. Ik dacht dat zal wel interessant zijn voor jou om mee te nemen.

I Maar, inderdaad dan ligt dat er aan of die game zich puur richt

R Ja.

I op alleen het aspect eh (.) eh voeding en als dat een onderdeel zou zijn van meer eh ja

R Ja, precies.

I Een spel echt. Dan heeft dat eh weer andere effecten misschien.

R Ja. Ja.

I Dus het zou volgens u wel inderdaad misschien en aanvulling kunnen zijn? #00:23:17-0#

R Ja. Ja zeker. Ja het is natuurlijk sowieso om ja met de tijd mee te gaan en aansluiten meer waar de kinderen mee bezig zijn. Als dat een manier is eh (.) om ze te bereiken met een gezonde boodschap. Ja.

I En eh zoals dat artikel eh, op wat voor manier komt u daar zegmaar mee in aanraking. Hoe blijft u daarvan op de hoogte.

R Een nieuwsbrief, een inhoudelijke nieuwsbrief bijvoorbeeld.

I Ja. En en dat is bijvoorbeeld van zo'n groep die zich daar

R Nou dit wordt eigenlijk gemaakt wel door de stafverpleegkundigen bijvoorbeeld, of stafartsen, maar ook input van mensen die naar congressen zijn geweest. Dus het wordt een beetje door iedereen eh, kan daar aan bijdragen.

I Oké. En ehm denkt u zegmaar dat zo'n game zou aansluiten op eh op de behoeften die er, omdat u zei van nou ja we zijn eigenlijk, we merkten dat het project misschien niet helemaal het effect had zoals we hadden gedacht of gehoopt, denkt u dat zo'n game op die behoeften zou kunnen aansluiten? #00:24:13-7#

R (..) Ehm (...) ja (.) ja ik denk het eigenlijk wel. Op zich, ik zou natuurlijk alles aangrijpen om het zegmaar beter te laten werken. Er zijn natuurlijk zoveel factoren die maken dat een (.) eh eh want nou je hebt, we hebben natuurlijk een half jaar in groep 7 een half jaar contact met die kinderen. Wat het onderzoek heeft gedaan, is dat ze in klas 2 door ons nog een keer, sowieso door ons nog een keer uitgenodigd en toen hebben ze gekeken van wat hebben die kinderen nou op lange termijn voor effect gehad, wat eh wat gewicht betreft. Alleen gewicht, dus dat hebben ze eigenlijk gemeten. Dus ik ben zelf ook een beetje eh, ze hebben maar één ding gemeten, ze hebben natuurlijk alleen hun BMI gemeten en in Den Haag hebben ze hetzelfde gedaan. En wat zij interpreteerde de eh (.) eh uitkomsten eh interpreteerde zij anders, zij zeiden van nou het BMI is in ieder geval niet hoger geworden. Terwijl bij ons zeiden ze van ja er is eigenlijk geen sprake van afvallen geweest en dat was voor ons eigenlijk de reden van nou we kunnen het niet meer motiveren om daar extra geld voor te vragen, om dat uit te kunnen voeren. (.) Maar het is dus eh op lange termijn is dat effect dus eh is eh niet (.) eh goed geweest, maar ik realiseer me ook weer van ja het is maar vier of drie keer in een half jaar dat die kinderen, ik heb ze een kwartier gezien ofzo. En ja de problematiek is natuurlijk veel groter dan alleen maar de, ja het is niet op te lossen met alleen maar mijn interventie zegmaar dus. In die tussentijd gebeuren er ook allerlei andere dingen met kinderen, die gaan naar de middelbare school, die gaan hun eigen keuzes maken. Dus in die zin, ja. Ik vind ik vind het eigenlijk te kort door de bocht om te zeggen van nou hij heeft een keer X gedaan, een paar keer en daarom moet hij in klas 2 duidelijk eh minder wegen. (.) Ja. En misschien is het ook nog zo, dat hebben we dus niet gemeten van, misschien zijn ze wel gezonder gaan eten, misschien hebben ze wel, ze hebben alleen lengte en gewicht, misschien zijn ze gaan sporten en hebben ze een zwaardere BMI, maar zijn ze een gezondere samenstelling van hun lichaam hè, dat ze minder eh vetpercentage hebben. Ik vind het zelf nogal eh ja, misschien omdat ik zelf erg hecht aan het project en vind dat er iets moet gebeuren aan kinderen met overgewicht, vind ik het vrij enkelvoudig onderzocht. Maar goed dat is eh dat is zo gebeurd en eh, maar ik weet dus niet wat eh wat de variabelen zijn geweest. Maar denk ik van zo'n wat jij noemt serious game, lijkt me wel een heel leuk aanbod. Ook als we, wij ontmoeten de kinderen dan in klas 2, met ons andere werk zegmaar en dan is het natuurlijk ook heel leuk, want daar dan is het probleem er nog steeds natuurlijk bij een aantal kinderen, of nog erger. Dan is het natuurlijk leuk als je iets te bieden hebt wat ook bij hun aansluit en waar ze zelf mee aan de slag kunnen of eh. Maar ja, ik denk als het erg eh wat jij zegt, ze moeten eigenlijk zich niet bewust zijn dat ze met hun spelletje overgewicht of voeding bezig zijn hè. Dan zou je het eigenlijk meer preventief moeten inzetten.

I Ja, dat het voor iedereen is eh.

R Ja precies.

I Oké, maar u zegt dus inderdaad wel van eh voor kinderen zou het dus wel eh bij hun behoeften aansluiten.

R Ja, ik neem aan van wel. Ja. Ja. (.) Ja, meer dan dat ze natuurlijk bij ons gaan praten erover, ja. En zeker als ze wat groter worden, bovenbouw of eh of middelbare school. Ja.

I En ehm nou stel dat het project nog zou lopen en u zou mogen beslissen of zo'n game er dan eh eh komt, eh of wordt gebruikt zegmaar, wat zijn wat zouden dan uw afwegingen zijn? Waar zou u dan naar kijken?

R (.) Ehm, ik begrijp niet helemaal. Op zich lijkt het me heel nuttig natuurlijk, zo'n extra aanvulling. Want we hebben natuurlijk foldertjes en we kunnen sites eh adviseren, maar dit is natuurlijk een heel nieuw aanbod wat je dan hebt of iets wat je kan eh

I Ja, nou ja welke factoren spelen zegmaar mee in die beslissing. Dus bijvoorbeeld eh, denkt u dat het makkelijk in gebruik zou zijn of denkt u juist dat dat heel moeilijk zou zijn om dat toe te voegen?

R (.) Ja nee het lijkt me, nee ja als het net zo werkt als zegmaar folders of adviezen die we meegeven, als we daar dit ook zouden kunnen adviseren of op één of andere manier meegeven (.) ja dan zou het alleen maar een hele mooie aanvulling kunnen zijn denk ik eigenlijk.

I Ja. En denkt u dat games dat zegmaar kunnen? Dat het zegmaar is dat het inderdaad gewoon mee te geven is of denkt u dat daar meer hè, dat dat lastiger is dan dat?

R Nee, nee. Ja nee ik denk dat kinderen juist meer gemotiveerd zijn om dat bij wijze van spreken te accepteren als eh als iets, maar ik zit een beetje met het eh, wat je noemde over die eh kinderkanker game. Hadden die kinderen eigenlijk niet in de gaten dat ze als het ware ene gezondheidsboodschap geven he. En wanneer wij kinderen zien, dan ga je natuurlijk praten over het gewicht en hoe we dat dan moeten verkopen als eh, want we zijn natuurlijk een gezondheidsinstantie, we komen om hen over hun gezondheid of over hun welzijn te praten. Dus wat wij ook adviseren, het gaat, het heeft altijd het label van o daar zal ik wel gezonder van moeten worden. (.) Dus eh het eh ja we kunnen het niet als het ware naders verpakken, dat si denk ik eh, als dat zegmaar een deel is van het succes, dan is dat lastiger denk ik. Want ja wij zijn gewoon duidelijk van X, dat is voor de gezondheid. Dus hoe we dat zegmaar als het ware (.) slinks of of wat eh vloers te kunnen brengen, dat weet ik eigenlijk niet hoe dat praktisch gezien moet kunnen gaan.

I Ja. Oké. Ja inderdaad, als het eh

R Of je zou met scholen iets moeten doen hoor. Dat ja.

I Ja en als het een advies is, dan eh (.) ehm (..) dan hoeft het niet zo te zijn dat dat als uit die game zelf zegmaar niet direct naar voren komt, als je niet bijvoorbeeld alleen maar fruit ziet even simpel gezegd, dan heeft dat, dan is dat sowieso weer eh (.) het zou hetzelfde zijn als je een entertainmentgame van eh nou ik heb wat leuk gezien, misschien is het ook iets voor jou. Op die manier, dan eh ja. Dat is denk ik meer wat ik ook bedoelde met eh, want die kinderen met kanker die (.) die hebben ook dat spel gekregen natuurlijk. Maar als, zodra daar niet bij wordt gezegd dat het eh speciaal voor hun is, dan

R Ja zodat ze beter hun medicijnen zouden nemen. Ja ja precies. Ja.

I En ehm zou het ook binnen de werkzaamheden eh passen? Van jullie, dus eh is het denkt u echt aan eh om het dan mee te geven, of of eh denkt u dat daar nog meer bij komt kijken?

R (..) Ehm ja ik zie het eigenlijk als het op het niveau van zegmaar folders meegeven en met met kinderen er over praten. Maar ook eh, we geven gevraagd folders mee hè, op basis van het probleem eh waar we eh bijvoorbeeld ook een site van X geven we ook ongevraagd mee. Dan zeggen van nou het zijn allemaal leuke onderwerpen, staan ook dingen in over genotmiddelen eh stages en werk, nou in ieder geval heel breed. En ik kan me voorstellen dat op zo'n site, dat het daar ook zulk soort tips in kunnen

staan, links naar jullie spelletje bijvoorbeeld. Als we denken van nou dat is een positieve bijdrage aan eh beter bewegen en gezond eten, dan zou je kunnen overwegen om dat bijvoorbeeld op zo'n eh op zo'n website eh te zetten. Zoiets, ja.

I En ehm wanneer zou u er vertrouwen in hebben dat het, want u noemt inderdaad van als wij denken dat het een positieve bijdrage levert, wanneer zou u er vertrouwen in hebben dat zo'n game werkt?

R (...) Ja dat weet ik dus niet, nee. Eh (.) nou ja het moet natuurlijk onderzocht worden. Ja, dat is eh ik neem aan dat jullie dat natuurlijk zelf op één of andere manier willen gaan doen of uitzetten ergens ofzo. Kijk net zoals dat project van mij, nu toch even is gesneuveld omdat het niet helemaal goed werkte, je moet alles wat je aanbiedt natuurlijk wel ergens eh een onderbouwing hebben, evidence based zijn. Dus ik denk eh ja als je daar iets over kan leveren, dan is het natuurlijk weer, dan kan je het naar onze bazen of mensen die daar iets over te zeggen hebben, kan je het natuurlijk beter motiveren.

I Ja, dus dat is inderdaad eh zou ervaring van een collega kunnen zijn of of van iemand anders

R Ja, of een onderzoek eh hè naar de effecten, net wat je noemde zo'n onderzoek naar het kinderkankerspelletje zal ik maar zeggen. Dan eh, ja dat zou natuurlijk wel heel erg eh helpen om het om het in te voeren of of ja er achter te staan. Dat is natuurlijk vanzelfsprekend. Maar ik kan me ook voorstellen dat het ingewikkeld is om te onderzoeken natuurlijk, maar ehm (.) maar dat is natuurlijk het vereist dat alles wat we doen, moet natuurlijk ergens wel een grond hebben eh.

I Ja. (.) Oké. En eh, ehm even kijken hoor, stel dat eh stel dat zo'n game er is, waaraan moet zo'n game dan eh voldoen willen jullie daar bijvoorbeeld zelf mee eh experimenteren?

R Ja nou waar we het net over hadden, dat we moeten weten dat het werkt of dat het in ieder geval de boodschap onderbouwt die wij meegeven. Dat we daar van overtuigd zijn, maar ik enk ook dat we zelf moeten weten hoe het werkt zal ik maar zeggen. Dus dat is ook voor ons natuurlijk een beetje een eh (.) ja bijscholing van nou, wat wat hoe werkt zo'n app dan en dat we het zelf eens kunnen uitproberen. Kijk, kijk zo'n folder kan ik natuurlijk lezen en denken van nou ja daar kan ik achter staan. Maar zo'n app moet je zelf ook uitproberen, of zo'n game. Dus dat zou ja dat je er mee bekend mee raakt als het ware, dat is denk ik wel het belangrijkste, dat je weet eh wat je adviseert zal ik maar zeggen.

I En daarbij is dan inderdaad eigen eh is het dan, moet ik het zien als achtergrondinformatie over wat voor elementen er in zitten of ehm meer eigenlijk ervaring door dat spel een keer te spelen?

R Ja eigenlijk alle twee een beetje zou ik zeggen. Ja. Ja wel de onderbouwing ook natuurlijk, maar ook dat je zelf weet van hoe werkt het eigenlijk precies. Als de kinderen er iets over vragen, net als dat we die website van X, op een gegeven moment werd dan besloten van dat moeten we gaan promoten, want we hebben er leuke dingen op. Dan kijk ook wel van eh, nou eh hoe vind ik het zelf eigenlijk. En ook sites over drank ofzo, hoe werken die precies, dan ga ik zelf ook zo'n testje maken, is kijken van hoe eh wat ervaren kinderen dat nou als ze daar op gaan kijken als ik dat zeg. (.) En eh dat zou in jullie geval, zo'n soort game, zou dat hetzelfde zijn denk ik.

I Ja en stel dat er inderdaad vanuit eh bovenaf even gezegd, eh wordt gezegd van nou we gaan dit doen. En die game wordt er zegmaar bij toegevoegd, hoe zou u dan zelf tegenover zo'n verandering staan. U noemde dan van eh dan ga ik zelf toch even kijken van eh

R Ja dat is natuurlijk heel leuk. Het is echt een vernieuwing, een nieuw aanbod als het ware. Ja wat ik zeg, het is eh het sluit meer aan bij de beleavingswereld van de kinderen dan foldertjes eh ja dat is natuurlijk gewoon eh ja. Ja en ik denk een game vind ik wel, want ik merk wel eens dat je adviseert natuurlijk vaker sites bijvoorbeeld. Want er zijn heel veel sites die je kan adviseren voor informatie of zelf eh testjes of dat soort dingen, maar dat vind ik altijd wel een beetje lastig, want je, nou met folders eigenlijk net zo goed trouwens. Want je geeft ze mee hè van kijk daar eens op, is leuk eh, maar omdat je ook niet weet dat of ze daar iets mee doen. Ze moeten daar iets actiefs mee doen hè, folders moeten ze natuurlijk lezen en eh een game moeten ze natuurlijk ook, een site moeten ze gaan bekijken. En ik kan me voorstellen dat een game dan meer trekt, is natuurlijk een leuke verpakking van een gezonde boodschap eh. Dus dat is denk ik wel weer een voordeel van zo'n game, dat ze niet het idee hebben van eh nou dan moet ik mijn huiswerk maken van die zuster, maar dat ze dan het idee hebben van nou het is leuk misschien om te doen. En dat motiveert natuurlijk kinderen meer zou ik zeggen.

I En eh, want u noemt inderdaad van je weet niet zeker of of wat je meegeeft of of daar iets mee wordt gedaan. Ervaarde u nog meer eh knelpunten?

R (...) Nou ja dat is eigenlijk het voornaamst eigenlijk gewoon. Je hebt natuurlijk eenmalig contact in principe en je geeft ze dan wat dingen mee waarvan je denkt van nou dat is op dit moment wel relevant voor ze. En eh ja voor het zelfde geld gooien ze het in de eerst volgende prullenbak gewoon weg of eh wordt het ergens eh ja doen ze er niks mee. Je moet natuurlijk in je gesprek eh er zo kunne motiveren, dat ze daar toch iets mee gaan doen. En als je je natuurlijk echt zorgen maakt, dan ga je natuurlijk nog een andere afspraak maken met ze. Maar dat doe je lang niet in alle gevallen. Het is heel vaak dat je ze het meer meegeeft van praat er eens met je moeder eh of kijk eens samen naar zo'n keuzetabel. Maar ja als het natuurlijk echt een serieus probleem is, dan ga je natuurlijk verder eh het nog een keer checken. Dat had ik natuurlijk met X wel, dat je altijd een follow-up had van nou ik heb je dat toegestuurd, heb je er nog op gekeken. Wat vond je er van?

I Ja, tijdens de volgende

R Tijdens het volgende consult ja. Ja.

I En ehm (.) even kijken hoor,

R We hebben trouwens ook allemaal eh met de computer, we werken met een digitaal dossier, dus je hebt de computer gewoon voor je als je met de kinderen praat. Zoals nu dan met pubers waar we ons eigen werk eh en ook de baas eh dus je kan altijd iets laten zien natuurlijk ook hè, als je natuurlijk iets hebt eh. Van games maak je toch ook altijd trailers of niet eh? Ja. Nou als je zoiets kan laten zien bijvoorbeeld hè, dat je dan kinderen kan motiveren van nou kijk hoe leuk het is. Ja.

I (.) En eh stel dat inderdaad zo'n game zou worden gebruikt binnen zo'n project als X ehm, heeft u dan ideeën over eventuele gevolgen daarvan? Dat kunnen zowel positieve als negatieve gevolgen zijn.

R (...) Nou ja nee meer dat het weer een nieuwe vorm is waarmee je je boodschap brengt eigenlijk. En het zou bijvoorbeeld eh want het is wel zo, ik weet eh wat het eh de onderliggende boodschap van je eh van je game wordt, of het want bij alle kinderen ligt het probleem een beetje anders hè. De een die die vult zich met liters limonade en dan zou je zeggen van je zou eigenlijk wat minder limonade moeten drinken en de ander zit alleen maar op zijn billen achter de computer, dus elk kind heeft weer een ander probleem zal ik maar zeggen. En wat natuurlijk mij een lief ding zou zijn, dat de game aansluit op het probleem dat ze hebben. Net als wat je noemde van die kinderen van Amerika (.) dat zou het beste werken ook wel. Dus als daar ergens een soort ehm, schifting in wordt gemaakt van keuzes die ze maken, (.) dat het aansluit bij hun situatie. Want het is dus heel verschillend wat het probleem is. (..) Maar eh ja een nadeel zou zijn ja, dat zou een voordeel zijn hè als het zegmaar aansluit bij hun eigen probleem of waar jij van denkt dat zou beter kunnen. Maar nadeel ja (.) nee ja het nadeel zou zijn dat ze het snel zat zijn of dat ze er niks mee doen, ja.

I Dan heb ik nog één laatste vraag, ehm misschien een beetje lastig maar we hebben het ook al wel behandeld, maar ehm wat voor nut zou u zien in zo'n eventuele game voor kinderen met overgewicht?

R (...) Ja we hebben, daar hebben we het al wel even over gehad, ik denk dat het gewoon een leuke vorm is om de boodschap te brengen. En als daarmee de motivatie of het effect beter wordt, dan dan is het natuurlijk heel erg veel gewonnen al denk ik. Als je dat zou kunnen bereiken. En we hebben natuurlijk hele traditionele materialen en manieren om de kinderen te bereiken en dit is weer iets nieuws en dan denk ik van ja dat zou natuurlijk heel welkom zijn.

I Als aanvulling dan?

R Ja. Precies.

I Oké. Nou ja ik heb mijn belangrijkste dingen wel gevraagd volgens mij. Ik weet niet of u nog eh aanvulling heeft of andere vragen, of?

R Nou (.) zou het ook mogelijk zijn dat we zegmaar interactie, dat wij een interactie met het kind hebben als het ware? Of niet?

I Eh hoe bedoelt u?

R Nou, stel je voor je geeft iets mee, net als dat je wel eens een eh extra contact met een kind afspreekt, zou je ook kunnen kijken van nou ik geef je het mee en dan eh moeten ze maar kijken. Ik weet niet zo goed hoe, maar dat je het spelletje als het ware samen speelt, dat wij dan terugkoppeling krijgen van je bent zo ver met het spel.

I Nou ja je zou inderdaad er voor kunnen kiezen, omdat als je zelf weet hoe het in elkaar steekt, om daar inderdaad achteraf over te praten.

R Ja ja precies.

I Maar je kunt inderdaad ook een element toevoegen dat er bijvoorbeeld resultaten worden bijgehouden. En als het inderdaad laat zien, als je bijvoorbeeld moet bewegen om er iets mee te doen, net als bijvoorbeeld bij de Wii, dan kun je dat natuurlijk ook weer gebruiken om eh resultaten te laten zien .

R Ja.

I Daar zou je dan bijvoorbeeld naar kunnen kijken, wat heb je er mee gedaan en wat is er uitgekomen?

R Ja ja. Precies.

I Dus dat element, ik denk dat u dat bedoelt?

R Ja precies, dat je iets terug kan koppelen met elkaar. Van dat je iets kan, hoe ver ben je er bij ofzo. Ik ben in ieder geval erg benieuwd.

I Heel erg bedankt voor uw tijd.

Bijlage K - Transcript #8

I Nou ja ik ben dus met een onderzoek bezig om te kijken naar ja wat wat wordt er momenteel allemaal gedaan en eh wat zouden games voor mogelijkheden daar in kunnen bieden. En ja, hoe denken behandelaren enzo daar over. En ehm, ja ik vraag me eerst af van wat zegmaar de belangrijkste aspecten zijn, wat binnen eh wat aan bod komt binnen X?

R Ja. Oké, nou de belangrijkste aspecten zijn eigenlijk voeding, beweging en eh gedrag. En omdat het dus drie disciplines zijn, hebben we daar ook drie mensen voor. Dus een fysiotherapeut, een diëtist en een psycholoog. En eh die drie dingen komen eigenlijk tijdens alle bijeenkomsten of allemaal aan bod of één bijeenkomst is het wat meer in het teken van voeding of de andere keer wat meer in teken van gedrag of eh moeilijke momenten, pesten, dat soort dingen. Dus het is eigenlijk heel breed.

I En ehm al die aspecten, omdat je zegt de ene keer ligt de nadruk, dus het is niet zo dat je eerst het hele aspect voeding, alles wordt zegmaar wel eh tegelijk eh

R Klopt. Het is gewoon geïntegreerd, en het is gewoon eh ja om het ook voor de kinderen een beetje gevarieerd te houden, doen we het wel een beetje door elkaar. Omdat we vaak toch, vooral bij het voedingsgedeelte, merken dat dat de aandacht gewoon wat meer verslapt. Omdat ze dan ook gewoon vaak echt voorlichting krijgen zegmaar.

I Ja. Oké. En ehm eh over het hele programma dan gezien, al die aspecten bij elkaar, van wat voor hulpmiddelen maken jullie dan gebruik?

R Ja. Nou, ik heb het voor je meegenomen. We hebben een een werkboek, dat hebben alle kinderen ook. En eh (.) daarin staan eigenlijk per bijeenkomst dus de onderwerpen. En eh ze hebben ook nog een eetdagboek en een beweegdagboek. Dat staat hier nu niet in, maar dat krijgen ze er wel los bij. En ehm nou ja je ziet per bijeenkomst wat ze dus mee moeten nemen. Dus dat zijn die werkboeken, eetdagboeken en eh vaak ook sportkleding. Want na de bijeenkomst gaan ze met de fysio sporten. En (.) dat is eigenlijk wat we nu gebruiken, dus die werkboeken en de map en eh (.) verder nog niet eh niet Internet ofzo.

I Ja. Oké. (.) En ehm, eh ja wat zijn zegmaar uit die behandeling die je echt merkt die heel goed werken, of zijn er ook dingen ja waar knelpunten liggen?

R Ehm, ja nou dingen die wel goed werken zijn de de kleine stapjes naar veranderingen. Want wij werken dan met doelen eigenlijk. En dat dat is dan eh ik noem maar even een voorbeeld van vandaag, er was één meisje dat tien tussendoortjes at op een dag. En eh dan zou je eigenlijk zeggen, nou we willen dat je er eigenlijk maar twee of drie zou eten, maar dat doen we niet. Wat we wel doen, is echt stapsgewijs, heel kleine stapjes maken, dus nu was het doel voor deze bijeenkomst tot de volgende, acht tussendoortjes per dag. Dus dat zijn de dingetjes die wel werken. En (.) wat vaak (.) lastig is, is dat eh ouders het ook heel moeilijk vinden om nee te zeggen tegen hun kinderen. En eh ja daaraan merk je dus wel dat het niet altijd gewoon gaat lukken om af te vallen. En dat is ook niet het belangrijkste doel van X. Je zou het wel zeggen, maar het belangrijkste doel is eigenlijk om een gezonde leefstijl te ontwikkelen. En als dan die kilo's er mee af gaan, is dat mooi meegenomen. Maar wat wij eigenlijk al heel belangrijk vinden, is dat ze gelijk blijven, omdat ze wel groeien. Dus dan worden ze in verhouding, wordt hun BMI lager. En ehm ja dus echt hele grote dingen veranderen is lastig (.) en ouders vinden nee zeggen ook heel lastig. Eh wat vaak wel al helpt, is dat we dus ook eh pesten belichten en veel kinderen hebben daar wel last van. En wij merken wel eh ja dat ze wat zekerder zijn aan het einde van de rit zegmaar. Niet allemaal trouwens. Maar, ja

I Oké. En ehm maken jullie ook gebruik van, nou ja omdat je wel zei van eh we hebben dus eh dagboeken en zo'n werkmap en eh (.) maken jullie verder geen gebruik van ICT-oplossingen?

R Nee. Nee, nog niet. Nee dat is nog eh nog niet het geval. Ik weet ook niet precies of daar wel plannen voor zijn, want eh ja want het is eigenlijk een standaard programma hè, omdat het in meer ziekenhuizen wordt aangeboden. Voorheen was het volgens mij het punt, dat het (.) dat er dat de mening zou zijn dat niet iedereen toegang tot Internet had. Omdat veel mensen toch ook in de bijstand zitten, die meedoen, gezinnen. Dus vandaar dat we die werkboeken nog hebben, zodat iedereen daar toegang tot heeft eigenlijk.

I Ja. Ja, dus die intentie is er op dit moment

R Ehm nou ik weet nog niet precies hoe dat zit, omdat (.) er is voor (telefoon gaat). Eh nee voor zover ik weet eh, zijn er nog geen concrete plannen. Het is natuurlijk wel iets, omdat ja de techniek gaat gewoon hard natuurlijk en eh (.) het is misschien wel goed in dat opzicht om dat ook te gaan doen, omdat (.) dat het punt nu wel eens is dat ouders moeten een bijdrage betalen voor deze map en in werkboeken. En ehm dat is nog wel eens lastig, omdat het kost 50 euro en sommige mensen hebben dat gewoon niet. Dus in dat opzicht zie ik daar wel mogelijkheden in, omdat natuurlijk Internet, ja je zou dan wel een soort van bijdrage kunnen vragen, maar dat is omdat het geen papier is dan wel wat lager. Dus ehm (.) maar het is zo, dat zegmaar ik voer het programma uit met mijn collega's, maar wij hebben niet het programma gemaakt. Dit is een landelijk programma, dus in dat opzicht weet ik niet precies hoe dat zit.

I Oké. En ehm (.) nou ja dan neem ik dus aan dat jullie ook geen gebruik maken van games?

R Nee.

I En ehm, maar kun je misschien wel vertellen wat je zelf weet van het concept serious gaming?

R (.) Oh daar weet ik niet zo heel veel van. Ik ben zelf ook niet zo heel erg thuis in de ICT, maar wat ik er van heb begrepen is dat het een manier is om spelenderwijs informatie te krijgen. Dus ehm, dus je kunt iets leren door het doen van games (.) of eh iets ontdekken door het doen van games. Dat is wat ik er van weet.

I Ja. Oké en en eh heb je ook verwachtingen bij het concept serious health game?

R Wat voor verwachtingen?

I Eh, nou ja gewoon op het conceptniveau, dus niet de inhoud van de game, maar eh (.) ehm ja hoe zeg ik dat, ehm (..) zegmaar je houding ten opzichte van zo'n eh ja van het begrip zegmaar.

R Ehm, ja wat ik er precies van verwacht, dat weet ik eigenlijk niet omdat het natuurlijk vrij nieuw is nog. Ik heb wel gehoord dat ze het ook eh in het ziekenhuis gaan gebruiken voor iets met kinderen die opgenomen zijn. Maar ik weet niet meer precies, het was laatst op het nieuws geloof ik. Maar ik weet niet meer het fijne er van. Ja, wat ik er van verwacht, als het allemaal zou werken zegmaar en er is echt een programma bedacht waar ook eh een gedachte achter zit, dus dat het wel bruikbaar zou kunnen zijn.

I Oké. Ja. Want eh nou ja om even bij de onbekendheid dan een beetje meer informatie te geven, ehm een serious game zou eigenlijk qua vormgeving etcetera hetzelfde kunnen zijn als een entertainmentgame

R Hmm hmm.

I zoals die op de commerciële markt zegmaar eh liggen. En eh in Amerika hebben ze ook een game ontwikkeld voor eh kinderen met kanker en die ehm ja het doel daarbij was eh van we willen die kinderen meer macht en controle over hun ziekte geven. En uit onderzoek was ook gebleken dat die kinderen die die die game ook hadden gespeeld, ook trouwer hun medicijnen innamen en en

R Oké.

I ehm zich bewuster waren dat het belangrijk was om eventuele bijwerkingen daarvan ook eh te vermelden.

R Oké. Ja, dat zijn mooie dingen.

I En ehm (..) ja ik ben dus ook een beetje zegmaar in kaart aan het brengen van wat zijn dan eigenlijk de belangrijkste motieven dat momenteel zo'n game helemaal nog niet wordt gebruikt in de behandeling van kinderen met overgewicht. #

R De belangrijkste motieven van deze kant hier zijn zegmaar gewoon dat dat wij daar nog niet op zo'n bewust niveau mee bezig zijn geweest. En eh ja wat je wel vaak merkt is dat bijvoorbeeld de computer, die

is ook nog, dit is Windows 95 denk ik. Dus ja het gaat zegmaar niet zo snel. Ze zijn nu ook bezig met Windows 7 te installeren op op alle afdelingen, maar het is natuurlijk een heel groot ziekenhuis dus het gaat sowieso niet zo snel. En wij hebben ook nog niet eerder contact gehad volgens mij met een organisatie die daar iets mee doet. En ehm (..) ja, ik ik weet niet precies zegmaar, het is natuurlijk een grote organisatie en dingen waarvan we nog niet zeker weten of ze werken, die zullen we niet zo gauw integreren. Dus, ja. En verder hebben we er niet zo veel van gehoord nog.

I Ja, dus inderdaad ook die kennis van 'o bestaat dat dan en kunnen we daar iets mee'.

R Ja. Hmm hmm.

I Oké. En ehm ja stel dat eh, stel dat er zo'n game is en en eh als jij zou mogen beslissen of dat zou worden toegepast binnen X, wat zouden dan zegmaar je je je afwegingen zijn. Waar zou je dan op gaan letten om zoiets ja door te voeren ja of nee?

R Ja. Nou, waar ik op zou letten is dat dat de inhoud van het programma wat we nu op papier hebben staan, ook ja tot zijn recht komt via zo'n serious game. Of in elk geval delen er van. Want de bijeenkomsten kunnen we niet vervangen door Internet, tenminste dat is niet de bedoeling nog, omdat het al heel lastig blijkt om sowieso iedereen er bij te betrekken. Maar bijvoorbeeld de dingetjes die nu in de behandeling zelf, bij de bijeenkomsten zijn zoals de voedselvoorlichting zegmaar. Ik zie daar wel kansen voor een online iets of een serious game, om daar op in te in te haken omdat ik merk dat (..). We doen dat dan eigenlijk klassikaal. Ze krijgen dan voorlichting en dat vinden ze vaak best wel saai. En wat, om een voorbeeld te noemen, vandaag gingen we de schijf van vijf bekijken en de kinderen moesten dan nu nog gewoon eh ja, groepsgewijs kregen ze kaartjes van afbeeldingen van voedsel en dan moesten zij dat plaatsen op de schijf van vijf. Dus welk voedsel hoort bij welke categorie en dat zijn dingen ze zo, in mijn optiek, prima zelf thuis zouden kunnen doen. Want dat kun je natuurlijk lekker slepen in zo'n spel. Dat zijn dingen waarvan ik wel denk dat het misschien voor de kinderen ook (..) eh leerzaam kan zijn om dat thuis te doen. Want dat is iets waar wij ze nu bij begeleiden maar ik denk dat als daar goede instructies bij zijn, kinderen van tegenwoordig snappen echt wel wat van die games, dat dat wel moet lukken.

I Ja. Dus inderdaad eh je zegt van eh dingen die we nu nu doen tijdens die bijeenkomsten, zouden deels kunnen vervangen worden.

R Ja, dan bedoel ik vooral met name de dingen waarvan ik (..) weet dat de kinderen het nu minder leuk vinden in groepsverband. Waarvan ik merk dat de aandacht verslapt. En dat komt ook deels omdat je natuurlijk met acht of tien kinderen in een kringetje staat om dat te doen. Aan de andere kant is het wel zo dat ze nu ook feedback krijgen van de groep, van de kinderen of het wel daar bij hoort, bij die categorie weet je wel, dat soort dingen. En dat is dan wel iets wat je zou missen misschien, als je dat online doet.

I Ja.

R (..) Meer input van andere mensen.

I En eh, want je zei ook van ehm (..) het is lastig om om iedereen er dan bij te betrekken. Kun je dat iets meer uitleggen?

R Nou het is lastig, omdat ze zijn tussen de acht en de twaalf en ze hebben al een dag school gehad en ehm ja (..) sommige kinderen die zijn ehm (..) hoe zou ik het zeggen, niet heel streng opgevoed. En eh die hebben dan gewoon niet zo veel aandacht meer ervoor. (..) En het is soms ook wel begrijpelijk, omdat net zoals vandaag hadden we zo'n voedingsbijeenkomst en dan krijgen ze echt les zegmaar. Dus dan gaat, dan gaat er eerst iemand een half uur iets vertellen. En eh (..) ja dan zijn ze wel eens afgeleid.

I Ja, oké. En hoe hoe lossen jullie dat op dit moment op? Op wat voor manier eh zijn kinderen wel gemotiveerd zegmaar om ja

R Eh dat verschilt per kind en nog ook wel eens per keer. Ehm (..) ja het is eigenlijk, het is een zwaar programma, want we vragen natuurlijk ook van kinderen ook om elke dag bij te houden wat ze eten en wat ze bewegen. En dat op zich al, is natuurlijk best wel wat gevraagd van een kind van acht tot twaalf. Dat zijn dingen die niet elk kind hoeft te doen. Dus ehm (..) sorry ik ben je vraag even kwijt hoor (lacht).

I Ehm hoe jullie ze dan zegmaar eh motiveren.

R Hmm hmm. Ja wat we gewoon proberen is ook om sommige eh zegmaar een protocollaire bijeenkomst, dus er staat gewoon stapsgewijs wat je doet, en soms proberen we daar gewoon onze eigen invulling aan te geven. Door bijvoorbeeld meer een spelletje er van te maken of om de ander (.) het te laten zeggen. Dus een soort van interactief te maken, soms beurten geven of gewoon echt zeggen van jongens nog even wachten we gaan straks nog even wat eten, we gaan straks naar de wc. Dus dat ja, ja.

I Oké. (.) En ehm ehm, om nog even terug te komen op stel dat er inderdaad zo'n game zou zijn ehm zou je dat dan zien als eh een voordeel ten opzichte van ja zoals bijvoorbeeld dat werkboek dat jullie hebben?

R (.) Ehm (.) ja, maar ik vraag me dan af, is het dan echt een game of zou het ook zo kunnen zijn dat ze hun eetdagboek (.) bij zouden kunnen houden?

I Eh ja dat zouden verschillende methodes kunnen zijn zegmaar. Dus eh zegmaar meer van, zie jij dat, zou je dat zien als voordeel, een game of of nou ja

R Ja. Ik zie dat wel als voordeel, omdat het zijn toch jonge kinderen en (.) ja ze vinden het gewoon interessanter als er een spelaspect aan zit of ehm (.) nou ja ze zijn allemaal ook wel van de iPad en weet ik veel. Dus (.) ik denk dat (.) dat dat misschien wat leuker zou kunnen maken. Dat als je eh ja (.) een leuk spelletje kunt doen en dat je daarna je eetdagboek kan invullen of andersom, dat het iets speelser is dan dat je ja met mama en papa om de keukentafel moet gaan zitten om weer op te schrijven wat je moet doen. Aan de andere kant, zou het wel ook zo zijn dat ouders alsnog betrokken moeten zijn, ook bij die online games. Omdat (.) ja als je aan een kind vraagt wat heb je gegeten vanavond, dan zeggen ze 'spaghetti'. Maar ja wat zat daar in, zat daar gehakt in, zat daar groenten in of, dat willen wij ook weten. Dus (.) ja misschien dat dat zo'n spelletje nog of (.) of zo'n game, een soort van feedback zou kunnen geven van je hebt nu gezegd groenten, maar hoeveel groenten dat dat de computer dat doet in plaats van de ouders.

I Ja, oké. En en ehm (.) denk je dat zo'n game ook zou aansluiten op jullie huidige behoeften? Omdat je een aantal dingen noemde van zo doen we het nu en en dit (.) daar lopen we nog tegen aan. Denk je dat dat eh

R Ehm (.) ja het is op zich op dit moment gaat het wel gewoon goed en de resultaten die we hebben met de groepen zijn ook goed. Ehm (..) maar kijk, dit is alleen mijn mening natuurlijk he, er zit nog een heel team achter en ik weet niet wat zij er van vinden. Maar wat mij betreft, zouden we daar wat aan kunnen hebben. Ik weet alleen niet of het praktisch en financieel mogelijk is om dat er nog aan toe te gaan voegen.

I Oké. En en eh praktisch in wat voor opzicht?

R Eh, praktisch in het opzicht van eh dat er, als het zo zou zijn natuurlijk dat jullie ook heel goed moeten weten waar dit programma om draait. En ehm, om dat helemaal te begrijpen is het wel noodzakelijk om denk ik een hele ja groep te volgen van begin tot eind. En dat duurt best wel lang, duurt een half jaar. Dus (.) ja dat kost wel wat tijd. Er zijn ook ouderavonden en die zijn eens in de twee weken op maandag, het is dan elke week eh is het woensdagmiddag echt de kinderbijeenkomsten zegmaar. Dus in dat opzicht praktisch en financieel, ja, omdat we ook last hebben van de crisis.

I Ja. En eh denk je dat ehm omdat bij praktisch dacht ik zelf ook aan ehm, denk je dat het past binnen binnen jullie eigen werkzaamheden?

R (..) Hmm (.) je bedoelt (.) of, wat bedoel je precies?

I Nou ja denk je dat je dat jullie daarmee overweg zouden kunnen, stel dat zo'n game eh wordt toegevoegd?

R (.) Dat denk ik wel. Omdat eh, de meeste mensen met wie we werken zijn vrij jong. Ehm, de mensen die niet zo jong zijn zijn wel gewoon eh bij de tijd. Dus in dat opzicht zou dat wel kunnen. (.) Alleen eh het is ook wel heel belangrijk om zegmaar je contacturen met de patiënt te halen. Dus (.) eh we zouden het niet kunnen vervangen bijvoorbeeld, maar het zou wel (.) ja sommige aspecten van van het werkboek (.) kunnen aanvullen of vervangen in dat opzicht denk ik.

I Ja, zoals je net zei zoals bijvoorbeeld die kennisoverdracht

R Ja.

I delen

R Ja.

I die zouden het wel kunnen vervangen en dingen als ja eh (.) kan even zelf geen voorbeeld noemen, maar dingen die niet zouden vervangen kunnen worden, omdat je zegt dat contact.

R Ja, zoals bijvoorbeeld, we hebben ook een paar bijeenkomsten die gaan over moeilijke momenten. Bijvoorbeeld, bijvoorbeeld als je op eh op een feestje bent dat alle andere kinderen wel de hele dag snoepen en dat dat dan eigenlijk niet de bedoeling is dat zij dat dan ook doen. Of pesten en nou ja dat zijn natuurlijk persoonlijke dingen waar ook wel echt (.) persoonlijke begeleiding bij nodig is, in dat opzicht. En de kinderen kunnen dan ook weer iets van elkaar leren, omdat ze eh sommige kinderen hebben een idee voor een oplossing. Natuurlijk niet altijd een goede oplossing, maar dan denken ze wel mee met elkaar en dat, die steun die hebben ze wel nodig.

I Oké. (.) En ehm (...) eh ja ik vraag me ook zegmaar af van eh wanneer zou je er vertrouwen in hebben dat zo'n game werkt, op wat voor manier wil je dat eh terug zien?

R (.) Ik denk door middel van een pilot. Dus dat we eh ehm (.) één groep zouden laten lopen met aanvulling van eh van de games en één groep zonder. En dan eh, ja die resultaten te vergelijken eigenlijk. Ja.

I En eh (.) denk je dat jullie daar mee zouden willen experimenteren, met zo'n game dan?

R Ehm nou dat moet ik echt overleggen. Dat kan ik niet in mijn eentje beslissen, maar ehm (..) ik (.) ik zou zeggen dat eh, dat ligt er ook een beetje aan denk ik hoe het zit met het kostenplaatje en hoe de rest er over denkt. Ehm (.) maar in ja, we zijn een universitair ziekenhuis en als er dingen zijn die iets kunnen toevoegen aan wat we nu al doen, dan staan wij in dat opzicht er wel voor open denk ik.

I Ja, oké. En eh, omdat je zei van eh ja we werken met een vaststaand programma eigenlijk, eh worden daar wel veranderingen in doorgevoerd?

R Eh nou over het algemeen niet. Tenminste, het is eigenlijk gewoon een landelijk programma wat we gewoon toegestuurd hebben gekregen. En ehm er zijn soms wel dingen, dan krijgen we zegmaar voor een bijeenkomst een nieuw programma, maar dat gebeurt op zich niet heel vaak. Wat we wel eens doen, is als we merken dat één bijeenkomst structureel niet leuk wordt gevonden, dat we proberen er een andere invulling zelf aan te geven. Maar het is niet, het is niet zo dat we heel vaak nieuwe input krijgen. Het programma is nog niet zo heel oud hoor, het is twee jaar oud ongeveer.

I Oké. En eh vanuit jullie zelf, doen jullie daar nog

R Ja, wat we dus eigenlijk doen is naar eigen inzicht, dus als ja omdat je natuurlijk, je begeleidt meerdere groepen en het is sowieso tegelijk en dan merk je gewoon soms dat bijvoorbeeld zo'n bijeenkomst van vandaag, dus als het over voeding gaat, dat het bij allebei de groepen wat minder, ja wat minder aandacht is. En we proberen dan gewoon zelf in overleg, dus dat doen we echt gewoon voordat de bijeenkomst begint hebben we een overleg en dan zeggen we van nou vorige week ging het bij die groep niet zo leggen, zullen we het proberen zo te doen. Dus dat is meer naar eigen inzicht.

I Ja, oké. En ehm (.) eh hoe zou je zelf, stel dat er wordt besloten eh, stel dat je een nieuw programma krijgt opgestuurd waarin zo'n game verwerkt zit, hoe zou je zelf dan aankijken tegenover zo'n verandering?

R (.) O, ik zou wel willen weten hoe het er precies uit zou zijn, voor de patientjes. En ehm, ja ik zou wel graag eerst willen weten of het ook echt een effect heeft of een toegevoegde waarde.

I En en dat effect of toegevoegde waarde, hoe hoe wil je dat zegmaar op wat voor manier moet dat zegmaar tot stand zijn

R Ehm ja wat ik net al zei, dus misschien met een pilot study of of iets gewoon een terugkoppeling ook vanaf vanaf de kinderen zelf, wat ze er van hebben gevonden. Want daar gaat het natuurlijk om. En ehm ja ik zou wel willen weten of ze het, of ze het leuk vinden. (.) Dat zegt natuurlijk niet zo veel, maar het betekent wel dat ze dan eh (.) hoe zeg je dat, ehm (...) ja er meer plezier aan ondervinden om opdrachten te doen, laat ik het zo zeggen.

I En is dat dan op basis van je eigen ervaring of, want stel dat het inderdaad wordt wordt ehm (.) ja wordt toegevoegd, dan is het niet dat het dat je zelf hebt gezien dat het, dat je zelf die pilot hebt uitgevoerd bijvoorbeeld. Zou je daar

R Eh ja als er gewoon ergens iets over te lezen is, van hoe dat gedaan is en wat de reacties waren of wat dan ook, dan (.) ik zou daar wel voor open staan. Maar ehm (.) ja ik weet nogmaals, niet hoe dat voor de rest, er zit natuurlijk een fysio bij en een eh diëtist, of of zij dat eh. En mijn collega X natuurlijk ook nog, we zijn met z'n tweeën.

I Want jullie zijn eh, hoe moet ik dat zien, omdat je zei de diëtiste en de ehm, op wat voor manier zijn jullie daar nog bij betrokken?

R Eh nou we doen het met z'n drieën, dus als er een bijeenkomst is zoals vanmiddag, dan zijn er ook aanwezig een fysio, een diëtist en wij, de psychologen, en ja eh zo eigenlijk. Maar ik zeg, zij is mijn collega omdat we ook meer samenwerken dan alleen X.

I Ja, oké. En ehm ehm nou ja om even op dat, om bij die veranderingen te blijven, op wat voor manier blijven jullie zelf op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen?

R Ja, wat wij doen is eigenlijk eh, wij houden gewoon X in de gaten, dat is zegmaar de eh wetenschappelijke bibliotheek. En daarin kijken wij ook wel naar de behandelingen die er zijn voor kinderen, wat wel werkt en wat niet werkt. En ehm, maar ik moet zeggen, we hebben ook nog een eh prenataal onderdeel en een genetisch onderdeel, dus het is niet zo dat al onze aandacht altijd uitgaat naar X.

I Ja, oké. Dus dat is vooral inderdaad in de gaten houden van wetenschappelijk eh

R Ja, klopt. En eh kijk als we X zegmaar, de organisatie die hier achter zit houdt het zelf ook in de gaten, dus als er echt dingen zijn die bewezen zijn en beter werken dan wat er nu in staat, dan zal het ook veranderd worden. Alleen ehm (.) het is niet het meest belichte onderwerp zegmaar binnen de medische wereld. (.) Maar het is wel heel erg belangrijk, omdat kinderen zijn natuurlijk de toekomst en je ziet gewoon vooral hier eh ja in de grote steden eigenlijk, waar ook alleen wordt aangeboden, dat er gewoon veel sprake is van overgewicht bij kinderen. En (.) ja, naar ons idee komt dat ook voor een deel voort uit ja gewoon dat je het niet weet. Dat mensen niet (.) begrijpen wat gezond voedsel is en dat is ook lastig. Want als je de voedselindustrie mag geloven, is alles wel gezond. En, ja mensen die verder zelf niet zo kritisch zijn, die nemen dat over natuurlijk. Maar, ja (.) wij proberen eigenlijk gewoon terug naar de basis, schijf van vijf en kleine stapjes.

I Oké. En ehm, eh stel dat zo'n eh wordt gebruikt en toegevoegd, heb je dan ook ideeën over eventuele gevolgen van het gebruik binnen het programma?

R (.) Hmm, ja. Nou ja er is wel één dingetje waar we mee zitten dan, denk ik. Is dat we eigenlijk willen dat ze juist meer naar buiten gaan. En niet meer achter de computer. (.) Dus ehm (.) we zijn ons er wel van bewust dat ze niet de hele dag buiten kunnen spelen, daar niet van hoor, maar we proberen ze eigenlijk wel wat meer de deur uit te krijgen, achter de tv weg, achter de computer weg, gewoon lekker buiten spelen (.)

I Oké. Dus je denkt inderdaad dat door zo'n game misschien juist het het tegenovergestelde

R Nou ik kan me zo voorstellen dat als je dan klaar bent met eh met ja je opdrachten op, in de game voor

die dag, dat je dan misschien nog even achter de computer blijft zitten zegmaar, heel menselijk gedacht (lacht).

I Ja. Ja. Ehm (..) en ehm waaraan zou een game volgens jou moeten voldoen, zou je er mee willen gaan experimenteren of zou er een pilot gestart kunnen worden?

R Het zou moeten aanspreken, dus het zou er aantrekkelijk uit moeten zien. Het zou laagdrempelig moeten zijn, omdat het, ja niet elk kind is al even ver met ja zijn ontwikkeling. En je merkt ook al het verschil in de groep zelf en het is natuurlijk ook wel zo, 8 en 12 is een groot verschil. Dus het zou wel (..) ja het is heel lastig, omdat het dan natuurlijk geschikt moet zijn voor iemand van 8 en niet te kinderachtig voor iemand van 12, die bijna naar de brugklas gaat. Dus dat is denk ik wel lastig. (..) Ehm (..) maar het zou in principe misschien wel te doen moeten zijn. En ehm (..) ja ik denk wel dat het een leuk factor moet hebben zegmaar. (..) Ja.

I Dus eigenlijk zeg je van, dat entertainmentgehalte moet eigenlijk wel

R Het moet wel aanspreken. Maar aan de andere kant, eh zou het wel (..) ja is het wel belangrijk dat dat de informatie die ze die ze over moeten zouden krijgen van ons, ook via via de computer dan aan zou komen. Dus het moet (..) informatief zijn, maar ook leuk.

I Oké. En ehm (..) ja zegmaar nog een eh laatste vraag, we hebben het er wel overkoepelend over gehad, maar ehm als ik je zou vragen van, wat voor nut zou je zien in zo'n eh game voor kinderen met overgewicht, hoe zou je dat dan omschrijven?

R Wat voor nut ik zou inzien voor een game in deze behandeling hè?

I Ja.

R Ja, ehm (..) ik (..) ik zie er wel mogelijkheden in en vooral met betrekking tot eh, ja zegmaar regelmatig er aan blijven werken. Omdat je dan misschien eh ja een soort van eh (..) ja, hoe zeg je dat, regelmaat krijgt in even achter de computer gaan voor het doen. En ehm (..) ik zie er ook wel mogelijkheden in om bepaalde aspecten die nu (..) misschien wat saaier zijn, wat op te leuken voor de kinderen. En ehm (..) ja ik denk dat de overdracht van informatie, dat dat ook wel mogelijk zou moeten zijn, mits op de juiste manier gedaan, maar ik denk dat zo'n, het doen van een paar opdrachten in zo'n spel best wel leerzaam kan zijn. Omdat je toch ook lekker bezig bent, met je vingers en je ogen (..) en dat heeft wel wat denk ik.

I Ja en je zegt eh, mits het op een goede manier wordt gedaan, bedoelde je daarmee de informatie, de inhoud van de informatie?

R Ja.

I Ja, oké. (..) Oké ehm nou volgens mij heb ik alle belangrijkste dingen die ik wilde weten wel gevraagd. Ik weet niet of je zelf nog aanvulling hebt, of vragen?

R Ehm (..) ja ik vraag me nu wel een beetje zo af, want je vraag dan wat dingen van hoe wij het zouden gaan toepassen. Ehm waar, wat je met dit interview gaat doen.

I Eh nou ja het is voor mij zegmaar heel erg, er wordt wel heel veel eh er is wel onderzoek gedaan naar aparte onderdelen, niet specifiek voor kinderen met overgewicht. Maar wat games voor effecten zouden hebben, want er wordt bijvoorbeeld wel in het onderwijs toegepast om ook kennis over te dragen. En ehm, ja het idee is zegmaar vanuit eh het bedrijf waar ik mijn onderzoek voor doe, is volgens mij zou dat prima passen juist, maar het wordt helemaal niet gebruikt en eh eigenlijk in de hele gezondheidssector niet, terwijl er wel heel erg veel eh vanuit verschillende hoeken wordt geopperd dat het wel effect zou kunnen hebben.

R Ja.

I En eh (..) ja ik vraag me dan dus heel erg met mijn onderzoek af van, ligt dat dus aan dat mensen er niet mee bezig zijn, het niet kennen of zijn er andere factoren die meespelen. Dus ja dat is eigenlijk mijn eh, van

hoe gaan jullie met veranderingen om en worden er überhaupt dingen veranderd en hoe blijven mensen daarvan op de hoogte.

R Ja.

I Dus dat is eigenlijk eh waar mijn onderzoek zich op richt. (.) En ehm ik maak zegmaar deel uit van een groter eh onderzoek, waarbij eh iemand anders heeft gekeken naar wat de succesfactoren uit verschillende eh programma's zijn. En ook vanuit kinderen, wat zij ja wat hen motiveert en wat ze leuk vinden. En eh ja welke aspecten dan van belang zijn en iemand anders die doet ook echt doelgroeponderzoek vanuit het gameaspect, van wat vinden de kinderen leuk aan games en

R Oké.

I wat houdt hun daarin gemotiveerd en wat voor games spelen ze en hoe zou dat er dan volgens hun uit moeten zien. Ehm en eh (.) daar moet in de zomer een conceptversie van zijn die dan nog niet getest is, maar dat wordt uiteraard wel daarna gedaan.

R Een conceptversie voor?

I Van een game.

R Oh van een game. Maar nog niet bekend voor wat voor doelgroep

I Eh nou ja mijn onderzoek richt zich dus niet echt op een specifieke doelgroep, ik kijk gewoon naar alle programma's die er voor kinderen zijn, omdat ik juist wil weten van waarom het helemaal niet wordt gebruikt. En eh (.) dus als er knelpunten zijn juist in kinderen die niet gemotiveerd zijn of kinderen die snel afhaken of, dan zou dat van belang zijn.

R Ja nou dat is wel echt het geval hoor, de motivatie is soms, vooral om dat het zo'n lang programma is. Het is zes maanden en het vergt elke keer weer terugkomen hier naartoe. Ze moeten natuurlijk ook lijfelijk hier naartoe komen, dus de motivatie is wel eens lastig. Vooral omdat je natuurlijk, ja het zijn kinderen en (.) ze hebben een aandachtsspanne van zoveel en we gaan er wel iets langer mee door dan, zegmaar het programma duurt langer dan dat zij zelf zouden zeggen van 'zo lang duurt het'. En dat is wel en de motivatie is soms ook wel eens bij de ouders niet helemaal aanwezig, want het is wel eens lastig als bijvoorbeeld een kind een doel, een eetdoel maakt van ik wil eh twee stuks fruit per dag eten en ja soms blijkt dan gewoon dat er überhaupt geen fruit in huis is, dus dat is gewoon lastig. Dus de motivatie bij de ouders is ook wel eens niet helemaal 100% zegmaar.

I En en worden die er, hoe worden die bij het programma zegmaar betrokken, doordat ze zegmaar dat boek mee naar huis nemen en dat samen invullen?

R Ja. En we hebben dus ook ouderavonden, dat is één keer in de twee weken in het begin en het wordt iets minder na verloop van tijd. Maar eh, dus wat we met de kinderen hebben besproken in de bijeenkomst, wordt ook met de ouders besproken of soms zelfs voordat de kinderen de bijeenkomst hebben, wordt het al besproken wat de bedoeling is van de volgende bijeenkomst.

I Ja, ja.

R Dus eh wat bijvoorbeeld vandaag is gezegd, is dat er eh er moesten dus eetdoelen gemaakt worden en (.) dan wordt er natuurlijk tegen de kinderen gezegd dat ze dat zelf ook moeten zeggen tegen de ouders, maar omdat we weten dat dat niet altijd goed gaat, is er bij de volgende ouderavond nog een keer een aandachtspuntje van, o ja er moeten eetdoelen gemaakt worden, kijk daar naar met de kinderen.

I Ja, oké ja. (.) En eh, omdat je zei van ja het is best wel lastig, ze moeten hier best vaak, een langdurige periode heen komen. Denk je dat zo'n game daar dan een oplossing voor zou kunnen bieden?

R Ehm (..) ja dat weet ik niet zo goed, omdat het contact zegmaar, wat wat ook een deel van de behandeling is, dat die kinderen lotgenoten zijn en veel van de kinderen zijn, liggen gewoon wat minder goed in een grote groep en worden veel gepest in de klas. Niet allemaal, maar het is wel zo dat veel van die

kinderen onzeker zijn en eh sommige hebben ook heel weinig vriendjes en wat ook een beetje het doel is van de X, is om ja eigenlijk ouders met elkaar in contact te laten komen, ook omdat die gaan allemaal naar de ouderavond en de kinderen ook. En dus het is ook nog een beetje een soort sociale, het is niet echt een training maar het is wel iets waardoor ze zich meer bewust worden van zichzelf in een groep. En ook een kans om contact te leggen met anderen die (.) misschien wat benaderbaar zijn, dan iemand die (.) ja, mensen uit hun klas. Laat ik het zo zeggen.

I Dus eigenlijk eh, als ik het goed samenvat is het zegmaar (.) ehm bepaalde aspecten zouden in een game goed kunnen passen en zouden daar geschikt voor kunnen zijn om thuis te doen en andere dingen zijn juist van belang om tijdens die bijeenkomsten

R Ja, ja. Want we merken ook wel dat er best wel vaak leuke contacten ontstaan tussen kinderen. En dat, dat vinden wij bijvoorbeeld ideaal dat ze aan het einde van de rit besluiten om bijvoorbeeld twee of drie samen op één sport te gaan ergens weet je wel. Dus dan (.) hebben ze elkaar en dan gaan ze ook nog bewegen, dus dat is eigenlijk (.) heel goed en dat is iets wat wat we niet zouden willen missen zegmaar, in die behandeling. Maar zoals die voedingsvoorlichting (.) eh kan niet helemaal vervangen worden door de diëtist, want zij zal ook moeten uitvragen wat ze nou precies eten en wat ze verstaan onder gezond voedsel, maar zoals die opdracht wat ik net zei met die schijf van vijf categoriseren, dat zijn dingen die wat mij betreft wel via de computer zouden kunnen.

I Ja, oké. Ja (.) nou ja we zijn dus heel erg, nog heel erg oriënterend omdat er juist nog niet zoiets eh bestaat. En eh ja het idee is wel gewoon om daar mee eh, mee aan de slag te gaan, zeker omdat dat concept er dan sowieso komt. En dat ze daar mee gaan testen en kijken waar behoefte aan is en en dat ben ik dan ook al een beetje aan het peilen zegmaar. Dus ja dat idee is er sowieso.

R Hmm hhm. Oké. Ja, ja wel heel interessant. Eh ik zal dit nog even overleggen gewoon, want eh ik ben maar eentje van de hele groep natuurlijk, dus eh, maar ja ik weet niet precies eh hoe de rest er tegenover staat. Maar ik zie zelf in elk geval wel mogelijkheden eh (.) waarbij het zou kunnen passen, laat ik het zo zeggen. Of wat een toevoeging zou kunnen zijn. En wat het misschien eh nog een beetje leuker maakt. Ook om de dagelijkse ja hoe zeg je dat (.) de hoeveelheid tijd per dag er aan te besteden, zou verhoogd kunnen worden denk ik door middel van zo'n spelletje. Omdat ja, die voedingslijst of het eetdagboek invullen, wordt vaak ook wel vergeten en dan is het opeens o het is drie dagen later en als ze weten dat ze bijvoorbeeld om de dag (.) zouden moeten inloggen zegmaar, laat ik het zo zeggen, dan is het misschien makkelijker.

I Dat je dat kan zien inderdaad, dat dat gebeurt is.

R Ja. dan kunnen wij ook zien of zij het al gedaan hebben, voordat we die bijeenkomst hebben natuurlijk. Want wat vaak ook zo is, is dat dan, ze krijgen stempels als ze iets gedaan hebben, dus als het eetdagboek goed is ingevuld en specifiek genoeg. Dus als er staat hoeveel glazen van wat eh hoeveel opscheplepels van wat, eh wat er in zat. Dus niet spaghetti, maar met rundvlees, met met eh courgette, met wortel, weet ik veel. Dan krijgen ze een stempel, maar dat zijn dingen die natuurlijk in het programma al met een hele grote vink zegmaar zouden kunnen verschijnen op het scherm. Ik zeg maar wat. Wat het misschien ook wel weer leuk maakt.

I Ja. Oké, ja. (.) Nee ja zeker, ik spreek dus allerlei mensen die ehm eh ja wat grotere projecten zijn, dus eh waarbij inderdaad diëtisten, psychologen en fysiotherapeuten bij zijn betrokken. Dus ja ik eh, het is wel heel leuk om te zien inderdaad wat iedereen daar eh

R Ja. Ja. Maar je hebt het nu natuurlijk alleen vanaf mijn eh psychologische kant gezien, kijk de fysio is vrij lastig te vervangen, omdat zij ook echt letterlijk gaat sporten met die kinderen. Dus ze gaan naar de gymzaal, ze hebben zegmaar nu net de bijeenkomst gehad met dus de voorlichting en nu zijn ze tot half 5, ja tot half 5 bezig met met sporten. (.) Dus eh, dat is iets (.) ja daar zie ik wat minder mogelijkheden voor, omdat ze gewoon ja letterlijk iets moeten gaan doen.

I Ja. Maar een game met eh bewegingselementen zie je niet?

R Ehm (..) nou, dat zie, dat zie ik wel voor me, maar gezien de doelgroep verwacht ik (..) niet dat ze eh het zouden gaan doen thuis. (.) En omdat dat kun je natuurlijk lastig controleren, kijk hier eh je kan een

filmpje aanzetten van hoe je moet bewegen, ja dan kan je niet echt, er is geen interactie met de computer op dat moment, dus je kan niet weten of ze het gedaan hebben. En eh, de meeste kinderen hebben een redelijk luie aanleg in dat opzicht, wat ook een deel verklaart natuurlijk waarom ze er zijn. Maar, ja (.) ik, om een voorbeeld te noemen, één meisje had als doel aan het einde van X, ze deed één uur per week kickboksen en haar doel was (..) een nieuw doel, een beweegdoel was een half uur per week fietsen. Ehm ja, dus om even aan te geven (.) dat het waarschijnlijk zonder controle niet echt gaat gebeuren.

I Ja. En, maar omdat je zegt van er is geen interactie en we kunnen het niet controleren, maar bij de Wii is dat, kun je dat wel toepassen.

R Ja. (.) Eh, ja dat zou kunnen. En dat vinden ze ook wel leuk hoor, dus ik hoor ook wel eens eh (.) gaan we op de Wii of ze zijn op de Wii geweest. En, dus ja dat ja nee ik ben helemaal niet zo ver joh met dat soort dingen. Ik denk er niet eens aan. Maar dat zouden dingen zijn, die er wel goed bij zouden kunnen passen ja.

I Oké ja nee want dat vroeg ik me inderdaad of het iets is wat helemaal niet

R Nee, nee maar ik ben gewoon, ik zei net al, ik ben niet echt thuis in de ICT. Ik weet wel van de Wii, ik heb er zelf ook geen één. Maar het zou inderdaad wel eh, ja ik begin een beetje achter te raken volgens mij, nu al. Nee dat zou kunnen.

I Nou ja gewoon niet aan gedacht. Maar wordt daar bijvoorbeeld, weet je toevallig of daar ook gebruik van wordt gemaakt tijdens die bewegingslessen?

R Eh nee. Nee, nee het is echt gewoon een sportzaal en eh, er staan wel loopbanden enzo, maar dat is eh, nee. Er hangt niet eens een scherm, geen tv ook niet.

I Oké. Nou dank je wel in ieder geval.

Bijlage L - Transcript #9

I Eh nou ja ik eh hoe heet het, ik doe dus onderzoek naar eh, ja ik ben aan het kijken wat zegmaar de mogelijkheden zouden kunnen zijn voor serious games in de behandeling van kinderen met overgewicht. Eh, alleen begrijp ik wel dat jullie programma's meer gericht zijn op preventie toch

R Ja.

I Ja. Oké, maar daar ben ik ook wel benieuwd naar, omdat ik daar toch wel wat andere dingetjes dan in zie,

R Oké.

I dus dat vind ik dan wel interessant. (.) Maar ehm ja ik vroeg me af, kunt u iets vertellen over wat zegmaar de belangrijkste aspecten zijn die binnen die programma's naar voren komen?

R (.) Ehm (.) ja ik denk dat je eerst even moet kijken van eh, welke leeftijdscategorie richten we ons. Want dat hangt per programma natuurlijk er wel vanaf. Aan de andere kant, een school is een school, dus (.) tenminste onze projecten vinden plaats op scholen, dus wij kijken vooral naar ook de omgeving. Hoe past het programma het beste op zo'n school en eh wat wel (.) ja universeel gesteld kan worden, zowel op basisscholen als middelbare scholen is eigenlijk dat docenten over het algemeen eh niet heel veel tijd hebben voor extraatjes. En eh projecten, ook al gaan ze over preventie van overgewicht en gezonde leefstijl, worden over het algemeen gezien als eh extraatjes. Je hebt wel altijd hele gemotiveerde docenten er tussen zitten, (.) maar ehm ja er is geen eh geen vaste regel eh perse over dat scholen een project moeten inzetten over dit onderwerp. Dus vaak wordt het in een bijvoorbeeld in een themaweek, als er jaarlijks een themaweek is, eh dan bedenken ze is een keer van goh we gaan dit jaar eens over gezonde leefstijl hebben en dan ehm krijgen ze eh plannen ze zo'n projectdag in. We hebben ook eh we hebben ook lesprogramma's en dat, die bestaan uit een aantal lessen die worden behandeld in de klas. Ehm (.) maar die zijn ook wel zo flexibel opgesteld, dat een docent zelf kan weten hoe lang die perse aan elke les besteed en wanneer en dat is, zo flexibel mogelijk wordt het neergezet zodat het aantrekkelijk mogelijk voor een school om er mee aan de gang te gaan. Dat is eigenlijk het belangrijkste aspect.

I Oké. En eh inhoudelijk gezien, welke eh aspecten komen dan over het algemeen, als we het over kinderen en overgewicht hebben, welke komen over het algemeen terug?

R Ehm nou de basisonderwerpen die meestal wel terugkomen eh (.) als je het, er zijn ehm even kijken er zijn twee projecten en die richten zich met name op eh eentje alleen op voeding en de ander op voeding en beweging. Nou, als je kijkt naar voeding dan komen er onderwerpen terug als ontbijten, tussendoortjes, frisdrank drinken ehm en schijf van vijf. Eh maar we hebben ook een groot programma voor de basisschool en dat is echt gezondheid breed. En dan is het niet alleen voeding en beweging, dan richt het zich ook op hoe kinderen lekker in hun vel kunnen zitten. Ehm hygiëne wordt besproken, weerbaarheid wordt besproken. We zitten nu zelfs te denken om een stukje verslaving er in op te nemen, dan heb je eigenlijk het holistisch aspect van gezondheid te pakken. Ook de schoolomgeving, is het een veilige omgeving, kunnen kinderen überhaupt wel op de fiets naar school? Hoe eh hoe is het speelplein ingericht, dat soort dingen.

I En eh, dat dat dat voedingsaspect komt dan vooral terug door eh die lesmethodes?

R Ja een onderdeel van de lessen zou dan eh (.) gericht kunnen zijn op voeding. En dat is dan nou ja niet alleen kennisoverdracht, maar ook opdrachten zijn er in opgenomen en dat eh kinderen er actief mee aan de slag gaan en zelfs huiswerkopdrachten zodat ouders er betrokken bij worden.

I Ja. En en dat bewegingsaspect, is dat zegmaar, omdat je ook zegt van eh kunnen ze wel op de fiets naar school eh, hoe moet ik dat eh zien?

R Nou (.) er wordt, er wordt natuurlijk eh als je het over gezondheid hebt, dan is voldoende beweging per dag ook een vereiste. Ehm en bij X, het project voor eh de brugklas van vmbo-scholen eh dat project bestaat uit verschillende workshops op een dag en een aantal van die workshops richten zich op beweging en dan gaan ze fittestjes doen en dan gaan ze dansworkshop doen. Gewoon om te laten zien dat je op een leuke, laagdrempelige manier al aan je beweging kan komen. (.) Dus eh.

I Oké. En en dat zijn dus vooral eh dingen waar ze zelf mee aan de slag gaan, de bewegingkant?

R (..) Hoe bedoel je zelf aan de slag?

I Nou dat ze inderdaad van die workshops krijgen en en ehm (..) nou ja ik zie zegmaar voeding is dan vooral kennisoverdracht en en dat

R Ja, maar ook doen. Wij, als je het hebt over voeding, bij het X project in die workshops gaan ze zelf smoothies maken van vers fruit. Dus het is vooral, bij kinderen is het vooral ook een kwestie van doen. En dan, eh dat bewuste project waar ik het net over had is voor vmbo-leerlingen en die vragen weer een hele andere leer methode dan vwo-leerlingen en die moeten vooral echt doen. Door te ervaren leren ze en heeft het geen zin om als je een uur tegen ze gaat vertellen hoe belangrijk het wel niet is om fruit en groenten te eten. Dus (..) en bij kinderen werkt het ook. Je hebt ook smaaklessen eh en dan gaan ze, gaan kinderen op die basisschool gaan dan ook aan de gang met verschillende soorten eten en proeven en ja dus het is wel echt zo interactief mogelijk wordt het opgezet en niet alleen maar colleges of vertellen.

I Oké, dus een combinatie van inderdaad.

R Ja.

I Oké. En ehm van wat voor soort eh hulpmiddelen eh worden daar gebruik van gemaakt? Omdat je nu dat zegt van eh ook eh ja dat ze zelf aan de slag gaan en opdrachten. Heb je nog meer voorbeelden?

R Eh nou X, dat is ook een project voor de ehm middelbare school voor brugklas, voor vmbo specifiek. En die hebben dan een website gemaakt waarop de leerlingen testjes gaan doen, om te kijken of ze dan het juiste product in de juiste schijf kunnen slepen. De schijf van vijf en dan kunnen ze punten krijgen. Ze kunnen ook zelf recepten verzinnen voor een smoothie en dan insturen en dan in iets winnen. Dus. Ja.

I En ehm, worden er nog meer eh, zijn er nog meer ICT-oplossingen die worden ingezet, naast het gebruiken van zo'n website?

R (..) Ehm nee. Er wordt niet, nog niet, eh dat zou wel heel mooi zijn om gebruik te maken van van apps of iets voor op de smartphones.

I Ja. En eh zoals de presentaties, die zijn dan ook digitaal neem ik aan?

R Nou er wordt niet heel veel gebruik gemaakt van presentaties eigenlijk.

I Alleen eh en en ander materiaal?

R Dat is lesmateriaal.

I Dat dan vooral.

R In mappen. Ja.

I Oké. Dus ehm de aanvulling is dan wel dat er een website is waar kinderen zelf mee aan de slag kunnen?

R Ja. Er is wel een eh, er is, X heeft een website, dus met die testjes. X heeft een website ehm waarop leerlingen ook filmpjes kunnen bekijken en daarin wordt verteld (..) over een bepaald onderwerp. En we hebben dan zo'n zo'n eh symbool van X is persoon X, van eh. Eh dat was ooit, toen X ontwikkeld werd toen nou ja was er een heel groot budget ook nog en toen konden we hele mooie dingen doen. Toen hebben we een gigantische landelijke toer gedaan langs alle basisscholen in Nederland met persoon X. En is er zelfs een X lied gemaakt. En dat is wel echt heel goed geweest. En op die website staan dus filmpjes met haar ook en over het onderwerp enzo.

I Dus die website wordt dan eh in dat geval ook echt gebruikt als aanvulling op dan de eh lesmateriaal?

R Ja. (.) Dat kan.

I Oké.

R En bij X ook.

I Ja.

R Ja.

I (.) En ehm (.) eh kunt u misschien iets zeggen over ehm (.) over eh welke dingen heel eh succesvol uit die programma's zijn en en waar eventuele knelpunten liggen?

R Nou ja wat ik net zei, is eigenlijk hoe flexibeler, hoe succesvoller. En en een lesprogramma moet ook niet te lang duren, dus bijvoorbeeld X is dan een één dag workshop en dat is dan heel aantrekkelijk voor scholen, want dat is gewoon één dag of een halve dag zelfs. En eh naar een langer lesprogramma is dat eh is dan een hogere drempel voor scholen. (.) Ehm (.) we hebben een eh project, X ook voor middelbare scholen. Ehm en die was in de eerste instantie, bestond die uit basislessen en eh dat waren er al een stuk of tien, zeventien en daarna waren er nog een aantal eh meer specifieke lessen over ene bepaald onderwerp. X gaat over de weerbaarheid van leerlingen, dus echt groepsdruk, nee kunnen zeggen en dat soort dingen. Nu hebben we dat lesprogramma omgevormd omdat het een eh, het was een te (.) eh te veel voor een docent om aan te moeten voldoen. (.) Dus we hebben hem nu modulair gemaakt. En modulair houdt in dat een docent na een hele korte basislessen, echt een stuk of drie of vier eh een module kan kiezen. En die module gaat dan specifiek in of op agressie of op eh angsten of op (.) nou ja stress bijvoorbeeld. En dan kan je kiezen (.) en dan houd je het veel behapbaarder. En eh ja dat dat is wel echt een succesfactor voor scholen. Want ze hebben gewoon geen tijd en geld, het mag gewoon niet veel kosten. Het liefst niets.

I Ja klopt. En ehm, bijvoorbeeld iets over de effecten van zo'n eh, want ik kan me wel voorstellen als je het inderdaad eh (.) heel weinig kan aanbieden, of dat er heel weinig van gebruikt kan worden gemaakt, dat dat dan wel weer lastig is dan als je het op langer termijn, als je inderdaad ene breder aanbod hebt, of een lange termijn traject, wat jullie eigenlijk eerst hadden. En dat het nu meer ene keuze is geworden zegmaar.

R Wat bedoel je met lastiger aanbieden?

I Eh nou ja niet lastiger aanbieden, maar meer ehm. U geeft nu zegmaar ehm eh (.) een een kleiner pakket aan, of nou ja het aanbod is even groot zoals ik het begrijp, maar kunnen ze kiezen welk onderdeel.

R Ja.

I Als het dan zegmaar over overgewicht gaat, eh dan wordt dat dus inderdaad bijvoorbeeld in eh drie lessen ofzo

R Minder lessen ja.

I Ja. Is dat, wordt dat als knelpunt ervaren?

R Door wie?

I Door jullie?

R Nee.

I Nee.

R Want we zijn überhaupt al blij dat ze er gewoon mee aan de gang gaan. Wij hebben liever dat ze minder lessen eraan besteden en dat ze het dan zelfs elk jaar aandacht er aan besteden, dan niet. Dan helemaal niet.

I Dus dan is dat uiteindelijk wel op lange termijn (.) het eh, dat het wordt aangeboden?

R Wat bedoel je met lange termijn?

I Nou ja ik bedoel ehm als als het eh één keer wordt gebruikt, of één zo'n dag zoals dat bij X gebeurt

R Precies

I Maar dan eh is het wel de bedoeling inderdaad dat dat een terugkerend iets is elk jaar bijvoorbeeld.

R Dat zou het beste zijn. Ja. En X is dan één dag, dat fungeert dan meer als een soort van aanjager, of enthousiasme creëren voor de school voor het onderwerp. Dus ja per project heb je natuurlijk je eigen doelstelling en je kan niet zomaar zeggen van eh o ze hebben het lespakket X één keer ingezet en opeens zijn al die leerlingen onwijs weerbaar. Weet je dat kan je niet verwachten. Een school moet op verschillende aspecten aandacht besteden met verschillende programma's, maakt niet uit, als het onderwerp maar herhaaldelijk terugkomt voor de leerlingen. En ook elk jaar weer eigenlijk.

I Ja dat bedoelde ik inderdaad. Van of het dan of dat het dan is, of ja dat is denk ik ook niet wat dan de bedoeling is, als er maar één keer aan mee wordt gedaan.

R Nee, maar ja het blijft wel hun eigen keus.

I Ja. maar dat is dus juist inderdaad een groot voordeel, ook omdat er dan meer mee wordt gedaan als het een keuze blijft.

R Ja, dat is wel de bedoeling.

I Ja, oké. (.) En ehm (..) ik vroeg me af of er binnen die projecten ook gebruik wordt gemaakt van games?

R Nee.

I Nee? Helemaal niet? En is die intentie er voor in de toekomst bijvoorbeeld?

R Ja. (.)

I En wat is het idee daarachter?

R Nog niet. Want dat overleggen we dan met mogelijke sponsors en financiers. Die moet je eerst vinden. (.)

I En jullie eigen idee omdat er wel de intentie is zegmaar?

R Ja?

I Eh, wat wat zijn jullie ideeën daar dan bij? Wat dan zoiets zou kunnen doen?

R (..) Eh, nou ik denk dat leerlingen dan op een op een eh (.) eh leuke manier, zoals zij op dit moment gewend zijn om met elkaar te communiceren en en de attributen die zij dagelijks gebruiken, zoals de telefoons, (.) en spelvormen, dat je dat je dan dichterbij eh de belevingswereld van de leerlingen komt. En daardoor ook het voor hen leuker maakt (.) om met het onderwerp bezig te zijn, dan alleen in de les, klasomgeving, vanuit de docent en vanuit een papieren boek.

I Ja. (..) En eh ehm hoe heet het (.) eh kunt u mij vertellen wat u zelf weet van het concept serious gaming?

R (.) Eh ja (.) wat ik er over weet, is ehm (.) dat je eigenlijk op een, in een spelvorm een soort van (.) wel bepaalde serieuze boodschap wil overbrengen, of iemand iets wil leren. Dus dus dat kinderen bijvoorbeeld echt leren ehm eh hoeveel gram groenten je eigenlijk zou moeten eten en wat voor groenten dan zou kunnen en dat soort dingen. Maar wel op een spel manier waardoor ze misschien niet eens perse echt door hebben dat ze op dat moment aan het leren zijn.

I Ja. (..) En en kent u daar ook voorbeelden van? Van zulke games?

R (..) Ehm nee.

I Oké. Maar inderdaad wel dat eh eh dat spelelement en en het leerdoel

R Dat het bestaat. Ja.

I En ehm (..) eh op op wat voor manier eh heeft u ja, daar kennis over gekregen? Op wat voor manier bent u daar van op de hoogte gehouden? Of op de hoogte gekomen zegmaar?

R Ja, Internet. Iets op het nieuws.

I Ja, zelf zegmaar eh op zoek of zijn dat dingen ehm die u met collega's gebeuren of of

R Nou ja, ik ik doe sowieso heel veel op het gebied van digitale communicatie, dus dan raak je al snel in contact ook met mensen die daar meer over weten of daar meer mee doen. Dus in de loop van de tijd dat ik hier werk (..) ja, heb ik er gewoon wel over gehoord links en rechts.

I Ja. (..) En ehm ja want ik ben dan ook inderdaad op zoek naar van, op wat voor manier blijven mensen op de hoogte van ja van die actuele ontwikkelingen inderdaad.

R Nou ik ga er niet actief naar op zoek. (..) Maar als ik het voorbij zie komen, vind ik het wel interessant om te lezen.

I Oké. Van nieuwsbrieven bijvoorbeeld of bepaalde websites?

R Ehm, ja. Alleen ben ik een beetje allergisch voor nieuwsbrieven, want je krijgt al veel te veel. Dus die delete ik sowieso meteen.

I Ja, oké. (..) Dus inderdaad als het voorbij komt of als u iemand

R Ja. Het liefst heb ik het er dan gewoon met iemand over. Dan blijft het ook beter hangen.

I Oké. En ehm wat zijn zegmaar eh, omdat jullie geen games in die programma's hebben zitten, wat zijn zegmaar de belangrijkste emotieven dat die eigenlijk helemaal niet worden gebruikt?

R (..) Geld. Dat dan moeten we dat gaan ontwikkelen. En we hebben daar geen geld voor.

I Hmm hmm (..) En eh zijn er nog meer aspecten, los van het kostenplaatje? Ideeën over ehm (..) of het bijvoorbeeld, hoe het zou kunnen aansluiten of juist niet?

R Nee. Ik denk wel dat het goed zou kunnen aansluiten. Ik ben daar absoluut voor.

I Dus vooral geld is het eh hoofddoel.

R Ja, het is hartstikke duur (..)

I Ja. En ehm (..) stel dat zegmaar eh dat geld geen rol zou spelen, en u zou zelf mogen beslissen of zo'n game wel of niet zou worden toegevoegd of in de toekomst in een nieuw programma zou worden gebruikt. Wat zouden dan zegmaar de factoren, of afwegingen zijn, waar rekening mee moet worden gehouden?

R (..) Ehm nou dan zou ik ook wel bij het ontwikkelen er van docenten zelf er bij betrekken en leerlingen ook, zodat wij niet iets gaan maken waarvan wij denken dat het toepasbaar in de klas. /Want je weet nu natuurlijk nog niet echt wat voor praktische obstakels je gaat tegenkomen. Dus dat zou ik dan wel samen met hun eh ontwikkelen.

I Ja, dus het moet aansluiten bij de huidige werkzaamheden van docenten dan?

R Ja. Manier van werken ja.

I (.) En eh (..) eh (.) gelooft u er dan in dat games een voordeel zouden kunnen hebben ten opzichte van die huidige lesmethodes?

R Nou ik denk dat het gewoon een goede aanvulling is. Ik zou het niet zozeer zien als een in plaats van (..).

I Nee, echt als aanvulling.

R Ja, of dat docenten zelfs zelf zouden kunnen kiezen van ga ik voor de papieren versie of ga ik de game doen. (.) Dat zou helemaal mooi zijn.

I Zodat het bij hun zelf ook eh het, wat bij henzelf het beste aansluit?

R Ja. Ja. De ene docent is daar al verder in dan de ander.

I Ja. (..) En ehm (.) ja dat heeft dan ook te maken met of iemand of of het gemakkelijk in gebruik zou zijn?

R Ja. Vooral gebruiksvriendelijkheid is belangrijk.

I Ja. En eh hoe denkt u daar zelf over? Of eh of of zo'n game gebruiksvriendelijk zou kunnen zijn?

R Ja dat hangt helemaal van de game af. (..) Ja, ja dat hangt er maar net van af hoe je het gaat maken. Ik ken niet echt voorbeelden, dus ik weet ook niet wanneer het niet gebruiksvriendelijk is. Maar zoals ik al zei, het moet niet te veel tijd kosten voor een docent of voor de leerlingen. En te ingewikkeld zijn denk ik. Het moet vooral heel helder zijn, maar wel (.) leuk voor de leerlingen om mee te werken. Dat is het belangrijkste, want je wilt hen motiveren om met het onderwerp bezig te zijn. Dus moet het vooral leuk voor de leerlingen zijn.

I Ja. En ehm, ehm (...) dus inderdaad, als ik het goed begrijp (.) het moet niet gewoon niet te te lastig zijn om er mee aan de slag te gaan, maar over het algemeen zouden daar niet echt problemen in zijn als het inderdaad gewoon een een eh vergelijkbaar met een entertainment game is.

R Hmm hmm. Ja. Ja wat voor problemen vis je naar? Wat wil je?

I Nee, ik vraag me af of mensen zegmaar of mensen het niet gebruiken, omdat het misschien omdat ze denken dat het heel moeilijk is om om te gebruiken

R Ooo

I of om toe te passen.

R (.) Nee. Maar ja je kan een game heel ingewikkeld maken en je kan hem ook gewoon heel simpel houden.

I Ja, dat is zo. (..) Ehm even kijken hoor, (...). En binnen die programma's, worden daar ehm, want ik neem aan dat dat nu vaststaande ja eh programma's, lesmethodes zijn, worden daar ook veranderingen in doorgevoerd?

R (.) Eh wat zeg je? (.) Veranderingen. In de lesprogramma's.

I Ja.

R (.) Ehm (..) nou, bijvoorbeeld dat levensvaardigheden hebben we naar een modulaire aanpak gemaakt. Op basis van de feedback van scholen.

I Ja. Dus dat is vooral op basis van eh voorgaande ervaring

R Ja. En bij Ga voor gezond! bestaat uit verschillende thema's, zijn en u bezig om een nieuw thema er aan

toe te voegen over verslaving (.).

I (.) Ja, dat zijn de voornaamste. Dus inhoudelijk gezien eh wat inderdaad de feedback is van eh mensen die er mee werken.

R Ja.

I Oké. (.) En ehm (..) stel dat zo'n eh stel dat u zou besluiten dat zo'n game zou worden toegepast, die eh gewoon eh aansluit bij de behoeften van eh docenten en bij de behoeften van kinderen

R Ja.

I dus dat het past bij de leeftijd voor wie het is.

R Hmm

I Ehm (.) heeft u dan ideeën over eventuele gevolgen daarvan? Kan zowel positief als negatief zijn (..).

R (.) Nou je maakt zo'n game met een bepaald doel en het doel is, dat je die leerlingen interesseert of triggert om een gezonde leefstijl, dus dan hoop je dat het gevolg is.

I Ja. En en eh denkt u dat dat haalbaar met zo'n game? Dus inderdaad (..) nou ja

R Ja, zeker.

I Dus u denkt wel dat het positieve gevolgen zou hebben?

R Ja. Anders zou ik er ook niet voor zijn.

I Nee, dat snap ik. Maar er kunnen ook alsnog eh negatieve aspecten aanzitten, waarvan u denkt ik weet niet of dat dan misschien de oplossingen is.

R Ja maar dat hangt denk ik echt gewoon van de game af. (..) Ja ik zou niet zo goed (..) weten wat je bedoelt met negatieve aspecten.

I Nee nou ja als het doel is inderdaad om een eh ehm (..) om een (..) eh een gezonde leefstijl aan te leren

R Ja, daarom maak je het.

I Ja klopt. Maar als het wordt toegepast, en en ja misschien, natuurlijk hangt dat ook heel erg af hoe het in de praktijk natuurlijk gaat, dat begrijp ik ook wel. Maar ik vroeg me gewoon af of u ideeën heeft over stel dat het wordt toegepast, hoe zouden mensen daar mee omgaan en hoe zou dat dan eh ja wat voor gevolgen zouden dat dus daadwerkelijk hebben. Misschien, want dat weet je natuurlijk niet van te voren zeker.

R Nee, ja nou ik ga er vanuit, je maakt zoiets met het idee dat leerlingen enthousiast worden van het onderwerp en bewuster worden van hun leefstijl. Ehm (..) eh maar ja nogmaals, het obstakel wat ik zou kunnen zien is dat docenten, sommige docenten zijn gewoon niet zo technisch en voor hen is het gewoon lastiger om überhaupt het nut er van, van deze vorm van (..) ehm bijscholing of of iets leren in te zien, omdat ze er gewoon niet bekend zijn met het onderwerp. Maar andere docenten weer wel, dus daarom zeg ik ook van het moet een aanvulling zijn op de huidige manier van van die programma's. (..) En misschien zelfs dat je het ook kan insteken dat het een keuze is, zodat het geen drempel vormt voor docenten om er mee aan de slag te gaan. Want dat is wat je wil, dat het geen drempel vormt en dat het gewoon zo laagdrempelig is voor de scholen. En voor docenten en voor leerlingen.

I Ja en dat zou dan opgelost kunnen worden door het als keuze te

R Bijvoorbeeld. Ja (..).

I (..) Heeft u daar nog meer eh, omdat u zegt bijvoorbeeld?

R Nou bijvoorbeeld dat het een keuze is.

I Ja. Maar (.) nog andere dingen?

R Ja eh of je zou voorlichtingsavonden moeten geven over wat serious gaming is, maar (.) daar zijn docenten over het algemeen helemaal niet happig op. En die komen dan niet. Dus dat heeft eigenlijk helemaal geen zin (...).

I (...) Eh even kijken hoor (...) Ehm ik vraag me nog af zegmaar van ehm (.) waaraan denkt u dat eh zo'n game moet voldoen wil het zegmaar binnen een programma passen op op van die scholen. Zegmaar binnen programma's die nu zegmaar lopen, waaraan zou zo'n game dan moeten voldoen wil het zegmaar nuttig zijn voor kinderen eh om geen overgewicht te krijgen?

R En waar zit je dan aan te denken? Wat voor aspecten?

I Ehm ja dat vraag ik me dus af eigenlijk. Wat daar de ideeën vanuit eh

R Nou ja wat ik net al zei, het moet niet veel tijd kosten (.). Het moet sowieso geen geld kosten. (.) Eigenlijk, voor de scholen om het in te zetten. Of heel weinig. (..) En je moet het ook makkelijk denk ik kunnen aanpassen. (..) Op basis van de feedback die je krijgt. Dus het met eh (..) moet flexibel zijn.

I Ja inhoudelijk gezien ook?

R Ook inhoudelijk gezien. Ja. Ook. Ook de opzet er van. (..) Je moet het ook met docenten kunnen ontwikkelen. Überhaupt. Dus bij het ontwikkelen er van zou ik hen er bij betrekken en de leerlingen ook.

I Ja, dus ehm inderdaad van, wat doen ze nu en wat vinden ze eh

R Ja. Waarom zouden ze (.) dat überhaupt willen en eh wat zijn hun ideeën daarover.

I Ja. Oké. En ehm ik vraag me af, omdat jullie inderdaad heel erg bezig zijn met die preventie eh of u enig idee heeft of u ook ideeën heeft over als kinderen wel al overgewicht hebben, dus dat ze behandeld zouden moeten worden. Of is dat helemaal niet eh.

R Nee. Niet echt mee bezig.

I Oké. En ehm, maar wel met eh implementatie van eh (.) hoe zeg ik dat, ja, nieuwe ontwikkelingen binnen de zorg. Of heb ik dat verkeerd?

R Ja. Maar eh kijk, eh ik en mijn directe collega's die komen van X en X was preventiekant en X is vooral op zorg gericht. Dus eh het X werkt ook wel echt op zorg en (.) kwaliteit voor patiënten en cliënten in ziekenhuizen veel ehm maar dit, deze schoolprogramma's waar ik het net over heb, die zijn op preventie gericht.

I Ja, klopt. Maar ik vroeg me af, want ik heb al meerdere mensen gesproken die zegmaar eh echt behandelen zijn van kinderen met overgewicht. En eh ja eigenlijk worden serious games binnen de zorg vrijwel niet ingezet, eigenlijk ook zowel bij preventie als bij behandelingen niet en, maar ik vroeg me af of u een idee heeft wat dan zegmaar daar de belangrijkste motieven van zouden kunnen zijn? Uiteraard ook wel geld waarschijnlijk.

R Ja.

I En heeft u daar nog meer ideeën over wat daar eh

R Ja dat kan ik moeilijk zeggen, omdat ik daar zelf niet eh actief op ben. Tenminste niet heel erg. Ik (..) eh ik geef wel veel trainingen ook voor (.) zorgverleners, dus gewoon doktoren en artsen en verpleegkundigen voer hun manier van communiceren naar patiënten toe, een voorlichting. Maar dat is vooral echt een mondelinge communicatie enzo.

I Nee oké. Daar ben ik ook best wel naar op zoek zegmaar. Maar ik was ook wel benieuwd naar eh hoe dat dan in het preventieve stuk zegmaar, hoe daar nu eh gebruik wordt gemaakt van inderdaad verschillende aspecten. Maar eh, om het zegmaar samen te vatten, eh binnen die programma's wordt vooral gebruik gemaakt van lesmethodes die bestaan uit opdrachten en en eh ja inhoudsgerichte dingen, daar moet ik dan aan denken. Eh wat voor ehm, ja hoe zeg je dat, hoe bepaalde lessen, ja er worden zegmaar lessen aangeboden. Of kunt u daar misschien zelf iets over vertellen, want ik zeg het nu een beetje ingewikkeld.

R Nou, ja (.). Ja programma's kunnen bestaan uit lessen en eh workshops en opdrachten. En eh (.). het is vooral heel interactief, wordt er mee aan de gang gegaan.

I Door middel van opdrachten vooral of op wat voor manier is het dan interactief?

R Ja, opdrachten. (.). En workshops. En docenten doen mee, de leerlingen doen mee en ouders doen mee (..).

I Oké. Dus ouders worden daar ook nog eh heel erg bij betrokken?

R Ja.

I En en eh zowel bij al die aspecten? Of is dat alleen bij bijvoorbeeld een workshop?

R Nou bij X minder. Bij Ga voor gezond! wel heel erg. Ja.

I Door

R Bij X ook

I Doordat zij bij alles worden betrokken? Of hoe moet ik dat zien?

R Nee, door de huiswerkopdrachten die ze dan thuis moeten doen.

I Ja. (.). Waarmee ze met ouders samen eh

R Ja. Ja.

I Dus dat zijn ook opdrachten gericht op inderdaad op waar ze hulp van hun ouders hebben, of wat ze echt samen moeten doen?

R Dat moeten ze samen doen. (.). Ja.

I Oké. Oké even kijken hoor of ik nog iets wilde vragen. (...) Ik had wel op die websites inderdaad gezien, ik weet niet meer welke dat was, dat er inderdaad spelelementen heel erg naar voren komen.

R Ja. #00:29:05-8#

I En ehm

R Ja, dus opdrachten en workshops kunnen ook spellen zijn hè.

I Ja. En en

R Tests enzo

I ehm wat zijn daar zegmaar dan de eh ik kan daar zelf natuurlijk ook dingen over bedenken, maar wat zijn zegmaar de ideeën geweest om om inderdaad vooral spelletjes op één website was volgens mij heel veel testjes inderdaad,

R Dat is X ja

I Ja. En en wat is daar dan zegmaar het ehm (.) omdat het als aanvullend iets wordt gezien toch? Op die lesmethode. Wat is zegmaar daarin het idee daarachter om om op die website dan vooral spelletjes te zetten?

R (..) Omdat dat aansluit bij wat leerlingen leuk vinden om te doen.

I Ja en omdat ze er dan zelf mee aan de slag gaan, naast die methodes?

R In de lessen gaan ze er mee aan de slag. Ja.

I Oké, oké. Dus het is echt, het is niet dat die weer voor thuis worden gebruikt?

R Nou, dat hangt een beetje van de docent af. Als de docent zegt, je gaat het thuis doen, dan gaan ze het thuis doen. En als de docent zegt, je gaat het doen doen, dan gaan ze het nu doen.

I Oké. Oké ehm (...) ik dacht eerlijk gezegd dat die eh dat daar veel meer, nou ja niet veel meer, maar dat dat eh al meer de kant van serious games op gingen

R Nee.

I Die spelletjes. Maar dat zijn inderdaad vooral

R testjes.

I Ja en interactieve eh eh (.) elementen inderdaad.

R Ja.

I Ja, oké. Nee dan zijn een aantal vragen niet niet zegmaar eh

R relevant

I relevant meer.

R Oké.

I (.) Ehm volgens mij heb ik alle dingen die ik wilde weten gevraagd.

Bijlage M - Transcript #10

I Nou ja het lijkt me misschien wel goed om te beginnen als u eerst vertelt wat zegmaar de belangrijkste eh aspecten uit de ja methode van X zijn

R Ja. Ja nou dan begin ik daar mee. Eh één van de belangrijkste aspecten is misschien wel dat X niet begonnen is omdat er ooit gedacht is van hé er is door kinderen behoefte aan eh eh, of kinderen en ouders behoeften aan begeleiding eh in eh overgewicht. Het is eh vanzelf ontstaan en ontstaan vanuit mij. En ik heb nooit gedacht dat dit het zou worden. Toen ik fotomodel was (.) ehm heb ik jaren lang eh ben ik anorex door het leven gegaan. Hè met 50 kilo hè met 1 meter 80. Daarna wilde ik gezond leven omdat ik merkte dat ik niet gelukkig en niet gezond was. En kon daar de handvatten niet voor vinden, maar durfde niet meer het anorexe in te schieten. Eh ben toen doorgegroeid naar de 130 kilo en ben toen terug gaan pakken op de tijd dat ik het gelukkigst was met eten (.) en mijzelf. En dat was in mijn kindertijd. En op basis daarvan ben ik zelf eh weer naar het redelijk gezond gewicht gegaan. En dat werd opgemerkt door mensen om mij heen, mensen uit de medische wereld, ook een kinderarts en die zei van ik weet niet wat je doet maar het is geen dieet. Er wordt ook eh voor de kinderen geen dieet voorgeschreven, voor de ouders ook niet. Ehm en hier heb je een paar kinderen en zo is het begonnen, totdat de kinderen van eh 100 kilometer en verder naar mij toe moesten iedere week. Toen ben ik een tweede praktijk begonnen in X en inmiddels zijn het X praktijken en X boeken, televisieprogramma, boek vertaald naar het Duits. Eh het (.) belangrijkste is misschien van de methode, dat er (.) altijd gekeken wordt naar het kunnen van het gezin. Ehm, bij de één is dat een volledig gezonde leefstijl en bij de ander gaat in plaats van eh vijf keer of acht keer, gaat er maar drie of vier keer per week de frietpan aan. We hebben gemerkt dat dat eh alles eh altijd percentage aan gezondheid binnen het gezin veroorzaakt en dat mensen dat ook vol gaan houden. Dat ze op een gegeven moment zelf niet meer merken hoeveel meer gezond zij leven ten opzichte van voordat ze bij ons kwamen. Zonder wijzersvingertje, nooit veroordelend en altijd de mensen en kinderen zelf laten zoeken en zelf overheen laten komen. Geen meerdere disciplines, wel als dat nodig is. Dus als er een eh psycholoog bij nodig is, of als er steun bij nodig is eh eh om om te bewegen omdat ouders dat en de kinderen dat zelf niet eh de verantwoording voor kunnen nemen, dan wel. Maar de mensen van X zijn vertrouwenspersoon

I Hmm hmm

R En pas op het moment dat eh (.) dat ze echt goed op weg zijn, komen ze in contact met andere mensen die ook aan het programma meedoen. Door verrassingsdagen voor de kinderen en eh (.) dus ik denk dat dat wel eh

I Oké. En ehm zegmaar eh binnen dan eh ja die methode en behandeling zelf, van wat voor eh hulpmiddelen maken jullie bijvoorbeeld gebruik? Volgens mij zag ik op de website dat er een boek dan is?

R Ja. Ja er is eh ik heb X boeken geschreven, maar de kinderen maken hun eigen boek. Ja. Waarin ze zelf de richtlijnen kiezen waar ze aan willen houden en wat haalbaar is binnen het gezin. En dan maken ze dus een eigen naslagwerk en een eigen leefstijlboek. Daar eh zijn eh hoofdstukken voor. Je ziet dat eh ieder hoofdstuk eh wel de bijna dezelfde informatie geeft, maar dat ieder gezin er iets anders mee doet ten goede van zichzelf. En dat wordt eh door de eh door de kinderen en de jongeren, want dat is ook wel heel belangrijk, we gaan echt verder dan eh 12/13 jaar. We zijn echt tot 18 jaar. Die eh, die geven dat zelf aan. (.) Eh het leuke ervan is dat eh (.) wij volgen ook de jongeren eh tot eh eh (.) het is niet een programma, het is gedurende heel de groei en dan heb ik ze wel eens een jaar niet gezien en dan komen ze hier met diezelfde map en dan zeggen ze ook altijd zo van ik heb het tussendoor nog wel opengeslagen of als ik hem open doe word ik weer helemaal vrolijk want dat is echt mijn plan.

I Oké.

R Ja.

I Ja dus inderdaad dat ze zelf dan die doelen ook voor zichzelf

R Ja en ook mogen veranderen. Het is dus, tussendoor verandert er ook wel heel veel. Maar het is leuk om terug te zien dat je eh verandert in je denken, verandert in je doen en dat eh dat bevordert ook de

zelfverzekerdheid.

I Ja. En eh, dus jullie kijken eigenlijk het hele traject lang eh komen kinderen en jongeren dan weer terug.

R Ja. (.) Want in het begin heel frequent, elke week. Eh gedurende een maand, daarna om de twee weken eh gedurende twee maanden en daarna elke maand, gedurende twee drie maanden en daarna één keer per kwartaal of één keer per half jaar.

I Oké. En zijn er naast het boek nog andere dingen die worden gebruikt?

R (.) Ehm (.) nee uiteindelijk niet, want het boek wat zij maken eh daarin ehm zit zelfs van scheiding tot rouwverwerking eh (.) eh omgaan met eh eh met pesten, omgaan met niet lekker in je vel zitten eh en en ehm nee uiteindelijk en sporten, bewegen, eh bewegen binnen het gezin. Dus nee op schrift staan de handvatten voor wat er allemaal kan gebeuren en wat je allemaal kunt gaan doen eh in je leven. Ja.

I (.) Ja

R Een toekomstrijker is het ook.

I (.) Oké. Ja dus eigenlijk is dat boek, omvat alles en die gesprekken dan

R Dat eh ja daardoor kinderen lid worden van clubjes of dat ze naar een sportschool gaan of dat er samenwerking is met de fysiotherapeut die kinderen begeleidt, eh ja dat schrijven ze dus zelf op in het boek.

I Ja. Oké. En ehm, ervaren jullie ook knelpunten rond de methode die jullie hanteren?

R Ja. Tuurlijk. Ja want anders dan zouden we helemaal geweldig zijn. Eh eh knelpunten zijn altijd eh (.) ehm ja de samenhang binnen het gezin., Als er iets gebeurt, als een kind geen eh volledige medewerking krijgt eh als een kind echt niet goed eh in zijn vel zit, psychisch onderliggend nog iets heeft waar als eerste aan gewerkt moet worden. Dan gaan wij andere disciplines er bij betrekken.

I Oké. En ehm ik vroeg me ook af of, omdat u eigenlijk zei van nou ja we hebben alleen dat boek ehm worden daar ook eh, tijdens die bijeenkomsten of op een andere manier gebruik gemaakt van ICT-oplossingen?

R (.) Ja dat is leuk, jij wilt natuurlijk die kant op. Ehm nou het enige wat wij hebben is eh het dossier X waarin wij eh een groot onderzoek hebben, alle kinderen daarin bijhouden en met terugwerkende kracht, dus wij hebben straks het grootste onderzoek van Nederland, want het loopt vanaf 2005/2006. (.) Eh (.) ja wij motiveren wel eh eh wel kinderen om eh (.) hè er wordt altijd gedacht van als een kind achter de computer zit, dan is het niet goed. Nou wij ouderen zitten heel veel achter de computer voor werk en ik hoop dat steeds meer kinderen achter de computer kunnen voor hun huiswerk. Want ik snap niet dat er nog steeds boeken zijn. Dat eh, hè want er is heel leuk interactief eh is het heel leuk om kinderen te motiveren en ja (.) Internet of een leuk programma doet veel meer dan een eh dan een boek. Eh we verwijzen heel veel voor eh (.) ja de raarste dingen. Zoals dansspasjes voor een a-ritmisch kind. Dat kan je dat kan je heel lang oefenen met iets dat je leuk vindt op YouTube. Ja.

I Ja dus inderdaad eh en op de website zelf natuurlijk

R Ja DDR, dat dansen op zo'n mat, dat is geweldig. Je rolt hem uit, je plukt hem eh je zet hem in je laptop of computer en eh iedereen eh ze vinden het ook allemaal leuk. Ja.

I Ja dus dat is zegmaar eh puur vanuit jullie om dat te stimuleren door ze aan te geven van hier kan je zoiets vinden?

R Ja. Ja dat wordt wel eh, wij hebben daar wel eh ja de kennis in natuurlijk. Maar dat eh, dat gaat ook met (.) eh dat heet geocaching. Dat eh en zelfs dat kan je doen. Dan heb je een app op je telefoon en daarmee kan je echt over de hele wereld kan je schatkisten vinden. Hier in X liggen er ook drie. In iedere plaats liggen er wel een paar en ja dat motiveert toch wel weer tot het maken van kilometers. Er zijn heel veel eh,

ja zombie run is er, dan loop je gewoon door de straat maar dan zie je op je app in de straat dan zie je zombies lopen. Doodeng, maar sommigen vinden dat echt heel erg leuk en daar moet je voor wegrennen. Maar dat kan je ook motiveren met een krijtje, een speurtocht maken. Ook dat vinden ze leuk. Hè we vergeten heel veel dat eh (.) dat kinderen ouderwetse spelletjes ook leuk vinden. Eh wij springtouwen heel veel.

I Oké.

R Eh de kinderen die springtouwen heel veel, totdat ze zelf iets vinden (.) eh wat ze elke dag zouden willen doen om te bewegen. Want elke dag moet er bewogen worden Als je dan ziet dat een meisje van 10 hier aan tafel zit met een moeder die heel goed kan springtouwen maar dat in al die 10 jaar nog niet heeft laten zien (.) en zo'n meisje helemaal enthousiast raakt en ze gaan dat met z'n tweeën doen, ja dat is een heel ouderwets spelletje maar eh net zo leuk op dat moment als eh een heel mooi computerspelletje.

I Ja oké. (.) Eh, dus eigenlijk moet ik het zien dat jullie indirect wel bezig zijn met dat eh dus naast inderdaad de traditionele spelletjes

R Ja en dat jaren geleden kreeg iedereen voor sinterklaas een Wii en ja de één doet het heel fanatiek en de ander gaat zitten tennissen op de bank. Het is maar net hoe het thuis gestimuleerd wordt om dat te doen.

I Ja. En ehm is er zegmaar ook de intentie om eh (.) van andere of nog meer ICT-oplossingen gebruik te maken of misschien zelfs wel serious games?

R Eh ja in ieder geval om het te adviseren, om daaraan eh (.) om daar naar te gaan kijken of eh in te loggen, lid te worden of eh iets. Ja.

I Oké. En ik vraag me ook zegmaar af in hoeverre mensen überhaupt weten wat een serious game is. Dus eh zou u mij misschien kunnen vertellen wat u zelf weet van het concept?

R Wat een serious game is?

I Ja.

R Nou ik zie het altijd als eh (.) denk ik hoor, dat het eh ehm educatie en animatie bij elkaar is. Dus eh, eh dat je dat je er wat van leert, over jezelf leert ehm (.) maar daarbij je wel serieus moet inzetten. En dat het afhankelijk is van je eigen kunnen of hoe vaak je het doet, dat je ziet dat je beter wordt er in. Klopt dat of niet?

I Ehm (.) nou ja ik heb eh het is inderdaad wel een combinatie van eh (.) educatie of in ieder geval het serieuze element van ja dat kunnen verschillende doelen zijn natuurlijk en ehm ja en in principe zou het er hetzelfde uit kunnen zien als gewoon een commerciële eh game.

R Ja.

I Dus eh zoals de Sims, of ik zeg maar wat. Ja dat kan van alles zijn. Dus in principe is dat eh overlapt het wel, alleen zit er dan een element in met een ander doel. En bij heel veel commerciële spellen is dat dan ja ontspanning of of ja (.) er zitten natuurlijk wel specifieke doelen weer in een spel, maar het heeft niet eh het doel om iemand iets echt specifiek te leren. Dat zou een bijkomstigheid kunnen zijn, maar daar richten ze zich dan niet op. En ehm in Amerika is er bijvoorbeeld een game ontwikkeld voor kinderen met kanker. Ik weet niet of u dat spel kent?

R Nee.

I Het heet *Re-mission* en eh (.) daar is ook onderzoek naar gedaan. Is een Amerikaans onderzoek. En eh in dat spel eh waren eigenlijk verschillende ja soort levels, dus je kon verschillende eh (.) levels kiezen en die pasten heel erg bij het kind. Dus de vorm kanker die ze hadden en wat voor stadium etcetera. En ehm ja op een virtuele manier moesten kinderen dus eh die kanker eigenlijk te lijf gaan. En uit dat onderzoek bleek ook dat kinderen meer gemotiveerd waren om eh ja trouwer te zijn aan hun behandeling en dat ze ook begrepen dat het ook van belang was om bijvoorbeeld eventuele bijwerkingen van medicatie eh (.)

R Beter te kunnen incasseren ofzo?

I Ja en ook wisten dat het van belang was, om dat te vermelden, omdat dat allemaal elementen waren die in die game zaten.

R Ja. Ja.

I Dus dat is dan een voorbeeld van zo'n eh, waarbij dat het uitgangspunt is. Maar visueel is, ziet het er hetzelfde uit bijvoorbeeld als een ja als

R Als een spel. Als ieder ander leuk spel.

I Ja.

R Waardoor je gemotiveerd bent, eh wordt op één of andere manier om toch door te gaan. Ja. Ja.

I Eh (.) en ik vraag me dan zegmaar af nou ja in principe adviseren jullie nu wel enigszins alleen nog niet specifiek naar serious games?

R (.) Nee. Het boek over jezelf is eigenlijk één groot serious game, maar op een hele humoristische en (.) optimistische manier worden kinderen enorm gewezen op de tegenslagen die gaan komen. Die hebben ze zelf ook al geoefend op andere manieren. Eh dus eh ergens voor doorzetten van eh hoe is het dan om door te zetten met een spreekbeurt. En hoe is het dan om door te zetten om op een verjaardag nee te zeggen tegen eh tegen iets. Is dat hetzelfde gevoel of eh (.) eh iets (.) Uiteindelijk is het één grote serious game waar de kinderen mee bezig zijn. (..) Het is heel heel eh ja de ene keer is het leuk en de andere keer is het doorzetten. Dat eh, en we proberen ze daar wel op te wijzen. Er is niet een eh echt een programma eh waar wij de kinderen naar doorverwijzen om te zeggen van nou dan moet je dat doen eh

I Nee. (.) Oké. En eh kunt u mij misschien vertellen wat zegmaar de eh (.) belangrijkste motieven zijn om om die games wel of niet zegmaar onderdeel te maken van

R Als het aansluit op ons programma. (..) Eh dat ten eerste. Ehm (...) als het echt, ja het moet gewoon echt het moet echt leuk zijn. Dus ook de humor er in, het eh (.) eh het optimistische erin. (..) Ehm (..) ja en als het gewoon, ja dat het gewoon eigenlijk te combineren is met de eh, het is gewoon niet makkelijk omdat wij eh in alle fronten jammer genoeg eh afwijken van hetgeen wat vaak andere programma's doen of van hetgeen wat al bestaat, waardoor er dus verwarring is eh voor eh voor de kinderen. Want als je dit programma doet, dan moet je echt niet luisteren naar andere dingen, want dan eh dan raak je in verwarring. Dus eh, dus eigenlijk als het op één lijn zou zitten en als het de kinderen echt zou motiveren. (.) Als ik er beter over na zou kunnen denken zou ik dat misschien beter kunnen beantwoorden, wat ik eh ja.

I Want eh, inderdaad dat het zegmaar beter zou motiveren, denkt u dat een game dat zou kunnen?

R (..) Ja. (.) Ja. (.) Want waarom laat je eh een laat maar zeggen iets wat het nodig, ik vind, wat ik wel heel leuk vind is eh dan liep ik met mijn nichtje en die had toentertijd zo'n eh nieuwe (.) Nintendo en toen zei ze tegen mij van ga je mee een stukje lopen. En ik zei van ja is goed want we zaten toch in Frankrijk en het was daar heel erg mooi. Dus wij heel erg klauteren en lekker lopen en na een uur zegt ze, kijkt ze op die Nintendo en zegt ze ja het zijn genoeg stappen. Dus had ze weer genoeg stappen op te spelen. Dat eh, ja dat vond ik best wel eh, dat vond ik best wel frappant, want zij zou niet uit zichzelf gaan lopen en we hadden het wel heel erg leuk. (..) En jouw vraag was, waarop ik dit antwoord gaf?

I Nou ja of u denkt dat inderdaad

R Ja dus ik denk wel dat er motiverende elementen eh, zeker eh zeker zijn (..).

I (.) Dus als ik het goed begrijp ziet u er wel een voordeel van om zo'n game inderdaad te adviseren als die aansluit op de eh huidige methode eigenlijk? Zoals jullie het nu eh

R Ja. Ja. (.) Ja als je met een diertje heel de dag zit te verzorgen wat eh genoeg eten en genoeg bewegen en

genoeg spelen, zo kan je natuurlijk ook eh, zo kan je het natuurlijk ook met jezelf doen.

I Ja, dus eigenlijk inderdaad eh de huidige ideeën en kennis die jullie nu zegmaar overbrengen, zou dan in zo'n game moeten zitten. En dan zou het wel een motivatie zijn om mee aan de slag te gaan

R Ja. Ja of iets waar je echt goed voor wil zorgen maar dat je daar dan zelf voor moet ondernemen hè, dat je niet zelf op je zelf betreft maar eh bij wijze van een meisje die eh virtueel een heel lief paardje heeft, wat alleen maar goed verzorgd wordt als zij eh zoveel heeft bewogen of als zij dat heeft gegeten. Dat dat dan indirect te maken heeft met dat beestje waar zij virtueel heel veel van houdt. Dan eh, dan eh ja dat is zorg dragen voor eh indirect voor je eigen gezondheid. En ik heb er eigenlijk nog niet genoeg over nagedacht, ik weet ook niet hoeveel invloed dat heeft op eh op stress of spanningen ofzo. Als je dat eh

I Als je daar de hele tijd mee bezig

R Ja als je daar de hele tijd mee bezig moet zijn. Want eh, kan je misschien zoiets wel willen verzorgen maar je moet van je moeder dit en je moet je huiswerk maken en je moet nog daar naar toe en naar de oppas en je komt maar niet achter die computer maar je weet dat je paardje daar gewoon helemaal vet en dik en eh vies staat te worden. Ja ik ben heel benieuwd eigenlijk welke, welk ding echt zou helpen. Dat het en plezierig is en motiverend zonder dat eh, ja zonder dat er bepaalde stress ofzo oplevert.

I Ja. Dus eh stel er zou zo'n game zijn zegmaar, die aansluit op de kennis die jullie op dit moment overdragen en de ideeën die jullie zegmaar ehm, dan eh (..) dan zou u van te voren inderdaad dat zien hoe, op wat voor manier, u zou eerst willen weten van hoe ja hoe werkt dat dan precies? Of eh

R Ja het zou, ik heb er wel eens meer over nagedacht. Het zou heel erg leuk zijn als heel het programma X in plaats van eh misschien in een boek, dat dat dus ook eh een spel zou zijn van A tot B. Met eh met bewegende elementen er in, want nu is het natuurlijk heel eh ja een boek op papier, er is zoveel meer mogelijk eh waarin je eh (..) ja interactief nog meer zou kunnen doen met filmpjes er tussen, met eh leuke statistiekjes er tussen, met een eh met een groeicurve die je kan laten bewegen. Dat eh, ik weet zeker dat er veel meer is. Ja. Dus ik, ja het zou wel heel leuk zijn als het hele programma gewoon veel meer armen, beentjes en voetjes eh zou krijgen. Ja.

I En ehm, omdat u zegt van ik weet zeker dat er heel veel meer is. Is dat puur budgettechnisch

R Ja.

I dat dat zegmaar niet aanwezig is?

R Ja dat klopt.

I Oké. (..) En ehm (..) ik vraag me dan ook af zegmaar of er binnen die eh (..) eh nou ja naast dat er dan misschien geen budget voor is, op wat voor manier ehm ja of er bijvoorbeeld vaak veranderingen worden doorgevoerd binnen het programma?

R Heel veel. Ja. (..) Ja. Daarom is het eh, anders hadden wij eh alle werkbladen ook al wel eh lang geprint. (..) Maar er staan hier twee printers, omdat ik per week wel wat verander en dat moet dan op X locaties, we hebben gelukkig een goede server die dat gelijk aanpast en eh dat iedereen als ze het uitprinten dat de consulent zelf zegt van 'o het is veranderd' of dat ze het doorgekregen hebben met een alertje van eh, let op nu is dat en dat in week dat veranderd. Joh er verandert heel veel in de kennis over vetten, over suiker (..) over eh nieuwe zoetstoffen eh, dan eh (..) ja moet een kind weer zoveel bewegen, dan is dat bewegen weer goed. Eh. Dus daar passen we het echt gelijk op aan.

I Ja. En heeft dat ook eh, dus dat heeft inderdaad te maken met wat gebeurt er, wat voor veranderingen zijn er

R Ja en de eigen bevindingen, want eh wij hebben natuurlijk (..) wat heel erg fijn is, er komen echt duizenden kinderen bij X en al die kennis wordt gedeeld, op een kennisplatform. En als daar iets uit komt rollen dat de consulenten van X de diëtisten en kinderartsen allemaal eh (..) er vier per week of (..) zoveel per maand eh tegen hetzelfde aan lopen, dan gaan wij echt op zoek (..) om van die dynamische kennis waar

we nog geen plekje kunnen geven, statistische kennis kunnen maken en dat wordt dan gelijk weer teruggevoerd in het boek. (.) Ja. Dus dan zou ik een hele doos met printwerk voor iedereen weg kunnen gooien, omdat dat verandert. (.) En dat heeft ook met de verandering van de tijd te maken. Ja. Is echt eh, is echt een eh, ik wilde een voorbeeld er van geven wat ik nu even niet eh, niet zo goed weet. Nou heel vaak als er een nieuw product op de markt komt. (.)

I Ja.

R Ja.

I Oké. Ja. En ehm (.) ehm (..) inderdaad, wat ik zei, stel dat er nu zo'n game ontwikkeld is en ik eh zou zeggen van, maar ehm aan wat voor voorwaarden zou het volgens u moeten voldoen om er eventueel mee te eh gaan starten of experimenteren?

R (.) Eh regelmaat. Dat ze binnen het gezin echt af kunnen spreken van eh (.) eh dan en dan (.) ja 'moet' je bijna, zonder dat die druk er is. Maar dan en dan spreken we af eh dat je daar mee werkt eh. Dus dat het niet eh ja elke dag zou moeten, maar dat (.) eh ja dat er wel inderdaad echt een regelmaat in zit. Ehm (.) dat het optimistisch is. (..) Ehm, dat het toch wel dichtbij het realistische staat en niet dat er gedacht wordt van eh nou het is een kindje dus we gaan gelijk met beertjes en troeteltjes en dat soort dingen eh, dat soort dingen werken. Ehm (...) hoe moet ik dat nou zeggen, ja ik vind het altijd zo zonde. Er is nu ook een super heerlijke, goede limonade en dan wordt er gelijk gekozen voor zo'n vreselijke beer die eh die maakt de website open, zit zo'n ontzettende beer je aan te sturen. Ehm ik heb nu, gisteren ook een stukje geschreven over mijn eh verbazing van eh hoe goed kinderen zijn in eh uiterlijke verzorging.

I Hmm hmm.

R Eh in het nieuwste van het nieuwste weten en hebben. (.) Ehm ik was op de eh hogere school (.) en die zijn natuurlijk wel ouder, maar die meiden en die jongens zien er allemaal uit alsof ze naar een feest moeten. En het is gewoon een doordeweekse dag. Dus dat eh misschien rolmodellen eh fashion, trend eh eh verweven worden met de trend voor eh van eten. Het kan niet zo zijn dat eh, nou ja dat is eh, ik heb eh ik deed net mijn computer dicht voor dat stukje, ik moet dat nog inleveren voor een blog, hoe kan het zo zijn dat een (.) jonge een kwartier eerder opstaat om zijn gelkapsel goed te doen en een meisje echt met bling bling oorbellen, jij ook, als je op zo'n school ziet dan zie je allemaal fladdertjes en allemaal twinkeltjes op de muren van eh, van sieraden, van mobielhoesjes en alles is tot in de puntjes verzorgd als je dat vergelijkt met vroeger, enorm. Maar de verzorging voor binnen (.) dat heeft geen trend. Of er is de trend dat ze kiezen, bewust kiezen voor iets ongezonds. En waarom heeft een eh energiedrankje zo veel invloed, net zo veel invloed als eh (.) als dat een hele tijd geleden iedereen een Blackberry wilde, onder de echt jongeren van de 18/19 jaar, omdat ze konden pingen. en nu kan iedereen Whatsappen. Ehm dat er rolmodellen bij gehaald horen, van mij part mensen waar eh kinderen zich aan ophangen, jongeren zich aan ophangen en om die niet te laten, niet alleen te laten zien wat ze eh wat ze dragen, maar ook wat ze doen om er zo uit te blijven zien. He dat gaat niet vanzelf. (.) Hoeveel zet iemand zich daar voor in? Daar mogen jongeren zich best wel beter in verdiepen. (.) Want ze zijn er toch vatbaar voor.

I Ja. (.)

R Maar ja naar de buitenwereld eh wordt alleen gezegd wat ze aan hebben en niet wat ze gesport hebben om dat strak aan te kunnen hebben. (.) Ja.

I Oké. Ja. (.) Ehm. Even kijken, volgens mij heb ik wel alle belangrijkste dingen wel die ik graag nog wilde weten gevraagd.

Bijlage N - Transcript #11

I Ik ben dus al bij X geweest, van X en eh ja met mijn onderzoek eh ben ik dus eigenlijk aan het kijken wat de mogelijkheden van serious games zouden kunnen zijn. Binnen de behandeling van kinderen met overgewicht. en ja van X heb ik dan al wel een beetje een idee gekregen van de inhoud van het programma. Maar hij heeft natuurlijk vooral over zijn sportbijeenkomsten verteld. Dus het leek me wel leuk om de andere kant er ook bij te halen. Dus ja eh misschien dat u eerst iets kunt vertellen over de voedingsbijeenkomsten?

R Hé en kan jij even wat vertellen, want jij (..) studeert Media & Journalistiek

I Ja.

R En dit is jouw afstudeeropdracht?

I Ja klopt.

R Ik heb even je mailtje er bij gepakt. Dus vandaar. En eh wat is Redmax?

I Eh nou ja dat is dus een bedrijf die eh online oplossingen binnen de eh zorgsector bedenkt.

R En waar moet ik dan aan denken?

I Eh dat kunnen bijvoorbeeld e-health oplossingen zijn. Ik weet niet of u daar mee bekend bent?

R Hmm hmm

I Dus eh, maar ook bijvoorbeeld social media en eigenlijk alle dingen die tegenwoordig allemaal nieuw eh

R Oké.

I Maar zij bedenken juist ja van alles. Ze kunnen helpen bij het maken van een website tot ja eigenlijk alles wat maar met ICT te maken heeft. Maar het kunnen ook ja eh mensen informeren alleen maar via een website of social media

R En wat zijn die serious health games dan?

I Nou ja dat wil ik dan in het gesprek dan nog over hebben. Dus dat komt nog wel aan de orde.

R Oké. En jij wil eerst van mij weten?

I Ja hoe zegmaar, wat zegmaar de belangrijkste onderwerpen of punten binnen dan die voedingsbijeenkomsten zegmaar ja, waar jullie je dan zegmaar, hoe ik me dat voor me moet zien. Wat daar een beetje wordt behandeld in grote lijnen.

R Oké. Nou ik zal je eerst wat vertellen over X, dat is een eh (..) ehm groep die wij eh, een programma wat wij (..) 6 jaar geleden ofzo gestart zijn. Misschien wel langer geleden. Binnen X, heette toen nog anders, maar ondertussen gefuseerd en nu heten we X (..) ehm binnen het hele werkgebied. En wat we hebben gedaan is dat we hebben per locatie gezocht naar een lokale samenwerkingspartner. Dus in woonplaats X ben ik gaan samenwerken met sport en welzijn maar in Woonplaats X bieden we hem ook aan en daar werken we samen met (..) ja eh nou de sport eh, hoe heet het daar. X geloof ik. En eh ja jij hebt mijn collega daar ook over gesproken, X.

I Eh. Ja ik heb haar wel inderdaad klopt.

R Of contact met haar gehad. En we hebben hem in Woonplaats X aangeboden en in Woonplaats X. Dus elke keer zoeken we met een lokale aanbieder en in Woonplaats X is ie nu ingebed in het in het x eh programma. Dus dat is hartstikke fijn. En werken we daar dus al jaren samen mee. En hun doen eh het

sportgedeelte, bemoei ik me verder helemaal niet mee en wij doen het voedingsgedeelte en daar bemoeien zij niet mee. En dat sluit dan wel op elkaar aan, dus dat is op zich prima. Bij ons zijn er eh zes bijeenkomsten voor de kinderen en twee voor de ouders. Plus een terugkombijeenkomst en voorafgaand hebben de kinderen en ouders een intakegesprek en na afloop hebben ze nog een exitgesprek. (.) Ehm en in het intakegesprek wordt met name gekeken ehm (..) wat het probleem is, of er sprake is van overgewicht of dat het subjectief overgewicht is. Want er mogen alleen kinderen meedoen die echt overgewicht hebben. Ehm (..) dat is nog nooit voorgekomen dat het subjectief was, dus maar goed dat is wel goed om even te checken. En we kijken met name bij dat intakegesprek bij naar motivatiemogelijkheden, is iemand in staat om zelf de opdrachten uit te voeren, om met de ouders veranderingen door te gaan voeren thuis. Want het is heel erg zelf werken natuurlijk, zo'n cursus. Ehm (..) dan hebben we zes bijeenkomsten voor de kinderen en de onderwerpen hmm (..) verschillen een beetje, het is kennis en vaardigheden. Eh eh wat kennis betreft hebben we het over eh nou wat is een goed gewicht, wanneer spreek je van overgewicht, eh wat is de energiebalans, hoe kan je daar zelf invloed op uitoefenen, eh wat is gezonde voeding, wat is een gezond beweegpatroon, tussendoortjes, reclame (..) vul me gerust aan (lacht). Ehm moeilijke situaties, ehm (...) die andere mevrouw die eh zelfvertrouwen, stevig in je schoenen staan zegmaar.

I Oké.

R (..) Eh en wat er eigenlijk gebeurt, is dat we per eh bijeenkomst, zeker de eerste drie, behandelen we een onderwerp ehm en aan de hand van het onderwerp gaan de kinderen een veranderplan maken. Dus ze krijgen zo verschillende veranderplannen die ze thuis als het goed is aan de muur hagnen en waar ze mee aan des lag gaan. Dus per onderwerp, kan over de voeding of over het bewegen of over de tussendoortjes. Hè dat zijn eigenlijk de drie plannen die ze maken. En in elke bijeenkomst komen we daar weer op terug en geven we daar weer een eh vervolg op, een aanvulling op. Ehm (..) één bijeenkomst wordt verzorgd door pedagogisch medewerkers, door het X het X in Woonplaats X. En die gaat over stevig in je schoenen staan. Dat is een onderwerp wat bij deze doelgroep wel heel belangrijk is, maar waar we maar heel beperkt tijd voor hebben om dat te behandelen. Dus het is, ja het wordt een beetje aangestipt zegmaar. Je gaat er niet heel veel op in (..), maar de kinderen hebben in ieder geval wel een idee. En wij nemen ook wel weer de ervaringen eh (..) van die bijeenkomst en de pedagogisch medewerker mee in het exitgesprek waarbij we bijvoorbeeld kunnen aangeven van misschien is het toch wel handig om een sociale vaardigheidstraining te doen, of iets in die richting. (..) Dan zijn er twee bijeenkomsten voor de ouders. En eentje gaat over wat vertellen we jullie kinderen nou eigenlijk.

I Ja.

R Dat ze ook weten waar we mee bezig zijn, wat de bedoeling is van die veranderplannen eh wat de bedoeling is van de eh we geven elke bijeenkomst wist u datjes mee en dan worden de ouders geïnformeerd waar we het over hebben gehad. (..) Nou dus hoe de ouders moeten eh, wat hun rol daarin is. En we gaan het dan ook wel hebben over de voeding en in de tweede bijeenkomst, die wordt weer georganiseerd door de pedagogisch medewerker, eh wordt behandeld hoe je je kind kan ondersteunen zonder dat je het gevoel hebt dat je politieagentje bent. Dus dat je niet moet zeggen 'nee, mag niet'. Dat je beetje op een eh, ja hoe doe je dat. Voor heel veel ouders is dat best wel moeilijk, want ze vinden het lastig om hun kind dingen te ontzeggen als het gaat over voeding, maar zien ook wel dat dit ook niet de goede kant op gaat. (..) En dan hebben we nog de terugkombijeenkomst. (Ja, die hadden we woensdag). Maandag toch? (Nee maandag ja, het is vandaag woensdag, ben even in de war. Toen hebben we een aantal spelletjes gedaan. Ouders tegen de kinderen eigenlijk en hopen dat de kinderen winnen, dat ze het meeste weten). We hebben de ouders ook netjes laten winnen hè? We hebben eigenlijk alle onderwerpen weer behandeld, kijken wat er is blijven hangen. En nog een smaaklesje hebben we gedaan. We zijn uit eten geweest bij de McDonald's, dat was dan niet maandag, maar dat is ook één van de bijeenkomsten. Dus leren, dat is ook een bijzondere situatie hè. Dus hoe doe je dat? En hoe kan je dan toch een beetje opletten.

I Oké.

R Een hoop. En dat in zes keer.

I Ja, oké. En en eh want u zei inderdaad kennis en vaardigheden en zoals dat uitje naar de McDonald's is dan bijvoorbeeld vaardigheden?

R Ja het begint dan met een stuk kennis hè. We hebben het dan al een aantal keren gehad over brandstof en de brandstofwip noemen we het dan. Wat er inkomt, moet er dan ook weer uit. (.) En eh, ehm dus in het begin van die bijeenkomsten gaan we het dan weer hebben over eh dat stukje brandstof en calorieën en dat je dat nodig hebt en in een warme maaltijd zit gemiddeld voor een kind zoveel, dan gaan we ze laten zien van nou een menu bij de McDonald's, deze producten hebben ze bij de McDonald's en dit zit er in, dus zoek maar uit, dat je binnen dat potje blijft eh van wat jij nodig hebt voor een warme maaltijd. Dus dat is dan de vaardigheid. Dus ze hebben een stuk kennis van o ja we weten wat calorieën zijn en hoe vertalen we dat dan naar de praktijk. En dan gaan we eten.

I Ja, oké. En en eh hoe heet het, maken jullie ook gebruik van eh, want het zijn dus inderdaad bijeenkomsten dan met nou ja op het einde alleen samen met ouders maar het zijn dus voornamelijk bijeenkomsten waarin dan die kennis eh, hoe moet ik dat zegmaar zien. Wordt daar gebruik gemaakt van verschillende hulpmiddelen? Of of zijn dat opdrachten?

R Ja we zijn vooral heel erg veel met opdrachten bezig. Dus eh we proberen, hè we geven eh een stukje uitleg, een introductie ehm. Bijvoorbeeld de eerste keer ging over, waarin we de brandstofwip behandelen (.) dan eh mogen ze een eh (.) klein stukje chocolaatje, zo'n celebration weet je wel, die ga ik dan uitdelen, ik ga dan trakteren. Wie wil dat, nou iedereen wil dat natuurlijk. Nou dat is prima, maar weten jullie nog van die brandstofwip? O ja, dus dan moet je wel die brandstof weer gaan verbruiken. En dan gaan we kijken van hoeveel, hoeveel moet je daar voor doen. Hoe lang duurt dat? En dan gaan ze dus ook daadwerkelijk touwtje springen, de trap op rennen gedurende vier minuten is dat dan. Dus het wordt meteen in de praktijk gebracht. Dus op die manier. En met moeilijke situaties doen we een ganzenbordspel. En met de tussendoortjes gaan we een collage maken eh van de tussendoortjes. En wat hebben we nog meer gedaan? Een quiz hebben we nog gedaan, dat je weer moest rennen. Eh (..) de producten sorteren. Ja etiketten en producten lezen en daar dan mee aan de slag gaan.

I Oké. Dus inderdaad door middel van opdrachten meteen eh

R Opdrachten, spelletjes en eh knippen plakken. Ja.

I Oké. En ehm (.) ervaren jullie ook eh knelpunten binnen zegmaar X?

R (..) Heel veel (lacht). Maar welke kant zit je op te denken?

I Eh nou ja dingen waar een game eventueel een oplossing voor zou kunnen bieden. Of een andere ICT-oplossing.

R Ja wat ik eh met name bij de kinderen als grootste knelpunt ervaar, is dat het (.) eh wat ik lastig vind is dat wat ze bij ons leren en dan zijn ze er heel enthousiast mee bezig en als je ze er dan weer met ze terug over hebt in de volgende bijeenkomst is het ook wel blijven hangen, dus op zich beklijft het wel, maar ik vind het heel moeilijk om inzicht te krijgen wat ze er in de tussentijd mee doen. En heb ik ook regelmatig het vermoeden dat dat niet zo veel is, wat ze er mee doen. Dus de kennis die blijft redelijk hangen (.), maar het er mee bezig blijven en ook de ouders daarbij betrekken. Ja wat je toch een beetje krijgt is dat de ouders hun kinderen komen brengen en weer ophalen en ze komen dan wel, niet ook allemaal, maar bij die bijeenkomsten van hun en dat is het een beetje. Dus het is heel moeilijk om ook die ouders daar een actieve rol in te geven. In de tussenliggende periode. Dat vind ik een knelpunt.

I Oké dus inderdaad wat doen ze tussen die bijeenkomsten en en hoe gaan die ouders daar eh

R Ja en hoe krijgen we die ouders ook actief (.) daarin zegmaar. Dat is een eh

I En dat doen jullie nu door die ouderbijeenkomsten zegmaar eh

R Ja. Ja en en toch inderdaad dat we vragen of ze de kinderen komen brengen en halen dat we ze nog even kunnen aanschieten daarvoor of erna. En met het tussendoor brieven sturen. Maar het is lastig.

I Ja. (..) Oké. En want hoeveel periode zit er zegmaar tussen die bijeenkomsten?

R Ja. Eh. Meestal en week, ligt aan de vakanties. Ja en het was nu natuurlijk dat we het in een kortere

periode moesten plannen. Maar gemiddeld duurt zo'n cursus drie maanden. Maar ook dat is eh, het hangt een beetje van de locatie af waar je zit.

I Ja precies, maar over het algemeen is het dan inderdaad

R Zegmaar drie maanden. Dus dan zit er ene keer een week tussen en dan weer twee weken. En als er dan inderdaad weer een meivakantie is zitten er weer drie weken tussen.

I Oké. Eh en eh ik vroeg me af of jullie ook eh van ICT-oplossingen gebruik maken. Want u zei wel ik stuur brieven (.) worden er zegmaar nog andere dingen gedaan, alleen dan in het kader van ICT?

R (.) Je bedoelt meer dat we het via de mail doen of een website

I Ja ja of eh inderdaad social media of andere dingen

R Nee, daar wordt eigenlijk helemaal geen gebruik van gemaakt. Nee.

I En eh

R Is ook lastig. Ja is ook lastig binnen X, want er is wel een Twitteraccount en volgens mij zitten we ondertussen ook op Facebook. Maar het is allemaal X breed en het is natuurlijk zo'n klein clubje wat je hebt, waarvan je denkt ja (.) daar hoeft niet heel X aan mee te doen.

I Nee precies, maar volgens mij is er wel op de website dan informatie

R Ja. Er staat een vermelding dat het er is.

I Oké. En eh (.) nou ja ik denk dat ik het antwoord al weet, maar jullie maken dus ook geen gebruik van games binnen het eh project?

R Nee. Nou eh ehm (.) we hebben wel eh (..) een aantal opties eh, het Voedingscentrum heeft ook een aantal van die games, dus dat zit wel in ons hoofd van 'dat kunnen we ook wel doen in die bijeenkomst', maar de tijd is ook zo beperkt. Dan moet je én die kennis overbrengen én we hebben nog een opdracht en dan is het wel zo van en als er dan nog tijd over is, maar ja dat is er gewoon nooit. Die dag moet nog komen, dat er tijd over is. (En het moet ook wel te realiseren zijn op de locatie waar je een computer kan installeren, of een laptop of meerder, ik weet niet hoeveel kinderen dat tegelijk kunnen doen). Ja dat is zeker waar.

I Ja. Maar zou het dan niet, omdat u inderdaad zei van het grootste knelpunt is van, wat doen ze in die tussentijd, zou het dan inderdaad meer als eh opdracht moeten zijn, dan iets wat tijdens die bijeenkomst gebeurt. Want het kan natuurlijk op verschillende manieren ingezet worden zo'n game.

R Ja je zou dus eigenlijk inderdaad willen zien van wat doen ze nou in de tussentijd, hoe kan je ze thuis nog op de een of andere manier daar actief mee krijgen. Wat je ook op afstand (.) nog kan terugzien. Zo van hé, Pietje heeft wel ingelogd maar Jantje eh die ga ik eens even bellen hoe het er mee staat.

I Ja klopt, want daar had ik het met X inderdaad over, dat hij ook zei dat je met de Wii heb je dat wel. Dat je bijvoorbeeld ook moet aangeven wat je leeftijd is en wat je gewicht is en dat zie je ook van hé ik ben een week niet op de Wii geweest, dus daarin zei hij inderdaad hetzelfde dat je het in ieder geval kan zien wat ze daadwerkelijk hebben gedaan. Stel je spoort ze aan één keer per week daar iets mee te doen zegmaar.

R Ja. (.) Wat wij natuurlijk ook heel erg proberen is ze eh toch eh ja de clubs in te krijgen. Omdat het juist kinderen zijn die op eigen initiatief weet je wel, als ze het thuis moeten doen, ja dat gebeurt drie keer. En die komen ook niet uit een milieu waarin dat heel erg gestimuleerd wordt vaak hè. Vaak hoor, ook weer wel, maar als je als je natuurlijk een (.) een club om je heen hebt, een groep mensen die aan het sporten is, een vereniging een voetbalvereniging of korfbal, dan heb je toch die sociale druk en controle (.) ehm waardoor je makkelijker gaat. (Is misschien ook wel dat veel kinderen die zitten veel achter de computer en tv enzo en dan zeggen wij juist van dat moet je minder gaan doen en dat is dan een beetje gek om dat te gaan stimuleren van ga even ons spelletje doen, want dan moet je achter de computer. Want dan ben je

een beetje (.) ja niet consequent). Dubbel in je boodschap

I Ja dat is zo. Ehm en dan vroeg ik me inderdaad af van, wat weet u zelf van het concept serious gaming?

R (lacht) helemaal niks. Nee, ik heb geprobeerd er wat van te vinden op de website, maar daar kwam ik niet door. Dus eh nee echt geen idee.

I En en wat zijn uw verwachtingen, als u denkt inderdaad, wat komt er naar boven als ik zeg serious gaming?

R Ja toch een beetje dat Wii eh idee.

I Dat daar een doel zegmaar achter zit of?

R (..) Ja nou ja voor voor deze doelgroep denk ik dan van ja het zal wel iets met bewegen en eh zo. Ja nee ik weet niet zo goed.

I En heb jij enig idee?

R (Dat je er iets van leert denk ik ja. Niet zo, want er zijn heel veel spelletjes van schieten en dat soort dingen. Maar dit is meer iets waar je meer informatie uit krijgt, net zoals dat je op school leert zou je daar ook dingen uit kunnen leren denk ik). Hmm ja dat is wel een goede.

I Ja in het onderwijs wordt het ook wel al veel meer ingezet. En daar zit ook meer

R Ik ben al heel oud (lacht). Ik weet dat niet meer.

I Nee maar daar is het zegmaar wel inderdaad dat bijvoorbeeld het puur is om eh te leren rekenen of puur om taalkennis te vergroten. En ehm een voorbeeld uit de gezondheidssector is in Amerika, hebben ze een game ontwikkeld voor kinderen met kanker. En eh dat spel had ook verschillende levels en die zijn dan aangepast aan eh wat voor vorm of wat voor stadium iemand heeft. En ehm (.) ja qua eh vormgeving zou het hetzelfde kunnen zijn als gewoon een commerciële game. Dus ja van alles wat op de markt is eigenlijk, zo ziet het er dan ook gewoon uit. En eh daar hing ook een heel onderzoek achter en daaruit was gekomen dat die kinderen eh meer gemotiveerd waren om eh die behandeling echt te volgen, om daar trouw aan te zijn. En ehm ook dat ze meer beseften dat het van belang was om eventuele bijwerkingen van hu medicijnen te melden, omdat dat waren zegmaar onderdelen die in die game waren gestopt. Op een manier dat het niet direct was van o dit is speciaal voor mij, maar meer van dat ze dat dus leerden omdat ze dus virtueel moesten dingen kapot schieten bijvoorbeeld of dus dat was zegmaar een onderzoek waarbij dat succesvol is geweest. Heeft u misschien meer een beeld van wat het zou kunnen doen.

R (Want zo'n spel, hoe ziet dat er uit, is dat dat je dan een poppetje bent?)

I Ja dit spel is dan een eh spel waarbij je virtueel in een soort bloedbaan terecht komt, dus het heeft wel een link met de realiteit zegmaar. En ja (.) er wordt dan eh (.) eh de behandeling wordt dan ja in een spel eigenlijk vormgegeven

R opdrachten uitvoeren?

I Ja en dat je dingen kapot moet schieten is dan het bestrijden van. Maar dat kan op heel veel verschillende manier zijn, het hoeft niet perse dat het alleen voor kinderen met kanker hoeft te zin. Maar omdat zij daar dan zegmaar in het echte leven ook mee te maken hebben, werd dat zegmaar zo gespiegeld aan het echte leven. Waardoor ze dat besef ook zegmaar hadden. (..) Ehm maar met mijn onderzoek ben ik dus inderdaad ook aan het kijken van ja hoe hoe wordt dat zegmaar binnen de gezondheidssector dan eigenlijk ja, kennen mensen het? En eh

R Maar zijn er al van dat soort spellen dan? In Nederland?

I Ehm, nou ja zoals het Voedingscentrum (.) is beetje twijfel of dat echt serious games zijn, maar ehm want daar wordt natuurlijk ook wel, is wel het doel

R Ja.

I om kinderen bewuster van eetkeuzes te maken. Maar die zijn dan wel heel specifiek inderdaad, wat ik net zei, net als met onderwijs van dit gaat over rekenen en als je dat wilt leren ga je dit spelletje doen. Terwijl een serious game ook wel eh voor iedereen zou kunnen zijn. Waarmee

R Voor de lol is zegmaar?

I Ja. Dus dat zowel eh het educatieve deel als het entertainment zegmaar van belang zijn. Ehm er zijn wel spellen, maar het is nog wel heel beperkt.

R Oké.

I Maar ehm (.) ja ik vroeg me dan zegmaar af wat dan de belangrijkste motieven zijn dat games helemaal geen onderdeel zijn eh van de behandeling van kinderen met overgewicht. Dus ik denk dat dat bij jullie voor is van eh

R Ja. Zijn die spellen er? Nou ja ik ken ze gewoon niet. Maar ja je geeft ook aan dat het ook heel beperkt is, dus in die zin vind ik het dan ook niet zo raar dat ik ze niet ken.

I Maar inderdaad, als je denkt van o ik ben er heel erg van, of ik weet dat die dingen er zijn dan is het weer een ander. Maar eh vooral

R Nee ik ken ze gewoon niet (.) ehm ik denk dat dat de belangrijkste reden is. Ja. (.) En ja onbekend maakt onbemind. (.) Dus dan weet ik ook, dan kan ik ook niet eggen hoe ik dat zou toepassen in mijn behandeling. Of het nou een groeps iets is of ja ik zie kinderen ook vaak individueel op spreekuur, dus daarvoor zou het net zo goed gelden. Dus daar kan ik geen zinnig woord over zeggen, hoe ik dat zou kunnen toepassen.

I Nee. Maar ehm (.) stel dat u zou mogen beslissen of zo'n game wel of niet, stel er is een game op de markt speciaal voor kinderen met overgewicht en eh, als u zou mogen beslissen of zo'n game zou worden ingezet in de behandeling, wat zouden dan zegmaar factoren zijn, afwegingen zijn om zoiets wel of niet toe te passen?

R (..) Ehm dat is een goede vraag (...). Ja met name bij de behandeling van overgewicht eh, wat X net ook al zei, waar wij natuurlijk tegenaan lopen, is dat die kinderen vaak veel beeldbuisuren maken. Dus dat je dat eigenlijk wil beperken, dus dat er wel iets actiefs in moet zitten. Of dat het gewoon stopt na een kwartier of een half uur of eh, hè dat dat op een of andere manier dat je er niet achter kan blijven zitten. (.) Het moet dus in korte tijd een hoop kunnen doen, of er moet iets actiefs in zitten. Dat zou ik een hele belangrijke vinden. Eh, dat het eh dat er weinig of geen kosten aan verbonden zitten, voor de ouders. Dat is altijd een grote drempel. (..) Ja, wat zou ik nog meer belangrijk vinden. (Ik denk eigenlijk dat het wel een beetje, goed aan kan sluiten op wat je nu doet. Dat je eh, ja kijk elke organisatie doet zo'n X anders, maar dat (.) dat het toepasbaar zou zijn in de informatie die je al geeft). Ja. Maar dan zou je meer dingen moeten weten om dat te kunnen doen. Maar ja anders denk ik niet dat je er gauw voor kiest, als je zegt van ja dat kom ik zelf ook niet aan om dat soort dingen te behandelen. Ja dat je er op de een of andere manier kan aangeven van nou dit stukje, dit onderwerp wil ik er wel in hebben en dat onderwerp niet of nog niet eh. Ja. Dat is inderdaad ook belangrijk. Ik zat er nog eentje te bedenken terwijl jij zat te praten. (...). Goh ik weet het niet meer (...). Nee, geen idee. Kom ik misschien zo nog op.

I (.) Ehm dus in inderdaad of het aansluit op de huidige behoefte qua informatie die jullie geven of onderwerpen die jullie zegmaar behandelen.

R O ja wat ik dan, maar dat is wat ik net op het begin al zei, dat je het ook kan gebruiken als behandelaar om op afstand te monitoren eh wat (.) het kind in kwestie nou eigenlijk wel of niet doet. Of de ouders.

I Oké. En ehm, dus dat is eigenlijk een beetje van eh de resultaten kunnen zien van wat doen ze nou echt en en

R Ja. (..) Nou dat is net een beetje inderdaad als bij die Wii waarbij je kan zien hoe vaak heeft iemand dat gedaan eh, ja dat je op die manier toch een beetje een idee hebt van wat gebeurt er. Is iemand bezig met zijn afspraken? Of kan je op de één of andere manier je eigen plannetje erin verwerken in dat spel. Van mijn plan was om dit of dit te gaan aanpakken, dat je dat er in kan verwerken en dat je dat op die manier kan monitoren.

I Ja. En eh als ik het begrijp inderdaad, zijn het ook vaak kinderen die al heel veel achter de computer zitten. Maar op die manier eh zou het dus eigenlijk wel heel goed aansluiten bij hun ja behoeften eigenlijk. Zo'n game.

R Hun belevingswereld hè. Hun behoeften vind ik niet zo. Als we al hun behoeften gaan eh (..) eh aan toegeven, dan eh (lacht).

I Nee maar hoe ze nu al

R Ja hoe ze nu al bezig zijn. Maar het is wel een heel heikel punt he. En ook waar ouders heel erg tegenaan lopen van hoe krijgen we ze weg bij die computer. Dus eh ja dan is het echt zo'n dubbele boodschap. Het moet wel echt een toegevoegde waarde hebben en niet nog meer de beeldbuisuren gaan opvoeren.

I Nee dus als het inderdaad een combinatie zou zijn van én kennis over voeding én het bewegingsaspect, dan zou het juist een eh (..) ja die uren die ze dan dus al aan gamen besteden, zouden dan effectiever worden besteed zegmaar.

R Ja. (..) (Of ze doen dat er extra bij). Ja dat is het gevaar, dit is de opdracht en dit is serieus. Ja ik moet dit erbij doen. Ja, maar ja dat is dan aan ons om dat dan weer met ouders te bespreken. Maar ja dat is het gevaar inderdaad, dat ze zeggen van ja dit is voor school of dit is voor hè, dit moet. Maar dat is misschien ook belangrijk dat het echt leuk is om te doen en dat het het andere spel kan vervangen. Want ja als je dat doet, dan heb je natuurlijk evenveel beeldschermuren.

I Ja dat bedoelde ik inderdaad met, als het er te dik bovenop ligt van dit moet ik doen omdat dit speciaal voor mij is, en als het zegmaar voor alle kinderen zou zijn maar waarmee je dus bewuster wordt van de dingen die je doet of die je zou moeten veranderen, dan zou het inderdaad een ander effect hebben, want dan kies je er voor omdat het een leuk spel is.

R Ja.

I En nu zit er onbewust een doel in

R In plaats van ik moet leren rekenen voor school. Ja.

I Dus dan zou het inderdaad een effectief middel kunnen zijn.

R Ja.

I Om eh om het juist tegen te gaan.

R Ja

I Oké. En ehm (..) eh op wat voor manier eh blijven jullie zegmaar op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen eh of blijven jullie überhaupt op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen van ICT-oplossingen?

R (..) Eh hoe blijven wij daar van op de hoogte, het welbekende blad. Er staat niet heel vaak wat in over ICT, meer boeken enzo. Maar nee als het gaat over mijn vakgebied dan hè, (..) ja (..) we hebben verschillende tijdschriften waarop we geabonneerd zijn, ook digitale tijdschriften waar ik informatie over krijg. Ehm als het gaat over eh binnen X dan krijg ik dat of via mijn manager of via intranet te horen. Dus op die manier eh, maar gezondheidszorg breed, niet. Nee, niet eigenlijk. Dus het gaat dan wel specifiek over mijn vakgebied.

I Ja. En ehm (..) ehm worden er vaak veranderingen binnen het programma toegevoegd? OF is het vaak eh

R Binnen X?

I Ja.

R (..) Ehm (..) ja voortschrijdend inzicht hè. (..) Dus ehm ja wij hebben ook wel programmaatjes gewoon aangepast aan onze eigen kinderen hè, dat is het leuke van X ja en het leuke van een klein groepje. Ja het is redelijk flexibel maar op zich komen dezelfde onderwerpen altijd wel terug. Maar ja in de loop van de jaren ehm nu hebben we bijvoorbeeld weer heel veel geleerd over smaaklessen, nou ja leuk, doen we dat er ook in. Dus dat proberen we altijd wel een beetje, ook mee up to date te blijven. Maar het blijven altijd wel een beetje dezelfde onderwerpen.

I Ja precies, maar dat is ook inderdaad dan het programma denk ik.

R Ja. Dus de basis blijft wel hetzelfde, alleen de manieren eh ja om één ding uit te leggen, hebben we ondertussen wel vier of vijf manieren aan opdrachtjes en dingen. Dus je kijkt wat het beste bij het clubje past. Ja.

I Ehm (..) Dan heb ik nog een laatste vraag.

R Ja.

I Stel dat er zo'n game inderdaad is ontwikkeld en die is op de markt en eh (..) eh wat zijn zegmaar volgens u ehm voorwaarden om met zo'n game te beginnen of te experimenteren?

R (..) Wat een moeilijke vragen stel je zeg. (...) (Je moet op een of andere manier eerst weten dat het er is, dus dan moeten ze ook ons benaderen of ergens zien dat wij het kunnen lezen. Anders weet je niet dat het er is. En ik denk dat het, het zou leuk zijn als ze zeggen van je kunt het gratis uitproberen en als het wat is dan kun je hem voor langere tijd eh (..) aanschaffen zal ik maar zeggen. Ik weet niet hoe dat werkt). Ja en maar eh (..) voor ons geldt dan ook weer van, is het compatible met alle eh ICT dingen die wij hebben. Want ik geloof nou niet dat wij als X heel erg voorop lopen met die dingen. Er zijn wel tablets ergens in de omloop ondertussen. Ehm (..) ja weet je het belangrijkste is denk ik dat het, dat het makkelijk en snel te gebruiken is. Dat ik er niet eh drie nachten voor op hoeft te zitten om de gebruikshandleiding eh te lezen en te snappen hoe het werkt en hoe ik het kan gebruiken. Dus dat het gewoon niet te ingewikkeld is. Dat is, dat zou voor mij een hele belangrijke zijn. Dat je er gewoon niet teveel tijd aan kwijt ben, dat je het gewoon echt eens een keer inderdaad, of het nou bij zo'n club of individueel op mijn spreekuur, want dat zou voor mij ook zeker nog meerwaarde zijn, als ik het ook gewoon voor de individuele cliënt kan gebruiken. Maar dat ik het gewoon eens, gewoon eens kan uitproberen zegmaar zonder dat ik daar eerst een eh week studie voor nodig heb.

I Dus inderdaad zelf het spel eh

R Ja.

I is inzien hoe het eh

R Ja en gewoon eens met een cliëntje proberen en te kijken van wat gebeurt er nu en dat je ook wel dus inderdaad ergens een back-up hebt van jongens en nu krijg ik nu deze informatie, wat doe ik daar dan eh, wat zegt dit nou eh en wat kan ik daar dan mee?

I Ja. Precies. Oké.

R Dat zou voor mij een belangrijke voorwaarden zijn.

I Oké. Ehm ja volgens mij

R Was dat de laatste vraag zei je net.

I Ja heb ik wel alles gevraagd.

Bijlage 0 - Transcript #12

I Nou ja ik ben met mijn onderzoek dus aan het kijken wat de mogelijkheden van serious games zouden kunnen zijn. (.) In ja eh verschillende programma's eigenlijk. Ik heb eh, ja ik heb met verschillende behandelaren of of mensen die betrokken zijn op een andere manier dan bij behandelprogramma's zegmaar gesproken. En eh ja ik kijk dan eerst een beetje naar wat voor aspecten komen er eigenlijk in die programma's terug. Dus misschien dat u daar mee kan beginnen om iets over te vertellen.

R Ja. ehm ik zal eerst even toelichten wie ik ben, dat zet misschien ook meer perspectief want ik weet helaas niet, ik denk dat ik niet alle vragen kan beantwoorden. Ik eh ben projectleider voor X in woonplaats X en wat ik voornamelijk doe is dat die keten van zorg op elkaar is afgestemd. En eh een onderdeel is van daaruit natuurlijk het doorverwijsaanbod. En ik heb al in woonplaats X rondgekeken maar eh er zijn, we hebben natuurlijk wel een hoop programma's maar we hebben niet echt gameprogramma's daar aan vastgekoppeld. Dus ehm (.) ik ik redeneer gewoon vanuit wat wij hebben en en moet je maar kijken of het bruikbaar is of niet. (..) Ehm en je vraag was eh welke variabelen wij op insteken bij die programma's.

I Ja.

R Wat natuurlijk, de zorgstandaard proberen we aan te houden. Die zegt, insteken op bewegen, voeding en opvoeding, dus dat zijn wel onze pijlers. Maar je merkt dat de manier waarop je dat kan doen natuurlijk heel anders is. Ehm (.) bij bewegen kan je door de fysio laten doen maar ook door een sportinstructeur. Maar goed dat is bewegen. En diëtetiek eh je kan een dieetplan maken maar je kan dat bijvoorbeeld ook, je kan dat combineren met opvoeding. En voornamelijk met jongere kinderen zijn veel opvoed gerelateerde kwesties ook voedingskwesties hè. Ik wil niet eten, of bijvoorbeeld ook eh ik krijg mijn kind niet in bed, waarvan we weten dat slaap ook gerelateerd is aan eventueel overgewicht en leerprestaties. (.) Dus ehm (.) we zetten eigenlijk op eh ik weet niet of je die kent, x. De factoren, een afkorting van alle factoren waar op ingezet wordt. Die kan je ook Google-en maar dat is bijvoorbeeld slapen, opvoeding, bewegen, omgeving, maar ook zakgeld, zoete dranken, tv kijken eh portiegrootte eh van eten, zijn hele belangrijke dingen. En eh, afhankelijk van de interventie proberen we die aan te spreken. Maar het is niet zo dat alle factoren altijd in alle interventie worden gewaarborgd. Ehm (.) en een kind komt meestal binnen, misschien had ik daar mee moeten beginnen, bij X, daar wordt het gesignaleerd. En X heeft het overbruggingsplan, met drie opvolgende overgewichtconsulten. Tijdens die consulten wordt eh in overleg met de ouders een aantal onderwerpen besproken. Ehm en de onderwerpen die besproken worden, hangt eigenlijk heel erg af van de onderwerpen waar de ouders of het kind aangeeft problemen mee te hebben. Als ik hier als moeder ergens kom en ik zeg van nou ik heb heel veel problemen met eh, met eh nee zeggen tegen mijn kind, dan zal het meer gaan over het nee zeggen op momenten dat koekjes en snoepjes enzo gevraagd worden, dan dat het misschien gaat over buiten spelen. Dus dat is heel erg afhankelijk daar van. (..) En zo zijn de programma's zegmaar ook ingevuld. Maar de hoofdonderwerpen blijven natuurlijk altijd hetzelfde. (.) Ehm ik zit even te denken, want op dit moment hebben we niet echt gaming er aan gekoppeld, waar ze wel steeds meer naar kijken is, in Groot-Brittannië heb je MEND, en dat is een intensief begeleidingsprogramma waarbij je nog twee jaar daarna de nazorg hebt. En die nazorg proberen ze heel erg via media te doen. Dus via gaming of of Facebook en Twitter (.) omdat dat natuurlijk een hele hippe manier is, maar ook omdat het een een (.) eh intensiteit makkelijker te bepalen is. Het is heel erg de regie in eigen hand. En daar zijn we wel naar aan het kijken, want eh om te kijken of dat ook bij onze aanpak kan passen. (.) Ehm en wat ook helemaal, wat ook natuurlijk helemaal hip is nu, maar ik weet niet of dat helemaal er onder valt wat jij bedoelt, is sociale media, de inzet daarvan. En eh dan ook dingen als X en eh (.) ehm meer dat media er in te betrekken en (.) over het algemeen werkt dat wel redelijk goed. Hoewel harde effectstudies eh er natuurlijk nog niet zijn.

I Nee, daar is het nog te (.) te nieuw voor eigenlijk.

R Het is te nieuw en zeker lange termijn studies hiervan. En het punt is ook dat waarschijnlijk, of dat is een beetje de tendens waar mensen aan denken, is dat alleen zo'n game het niet oplost. Dus dat het onderdeel van de aanpak moet zijn en onderzoekstechnisch is dat heel moeilijk te bepalen, als een aanpak werkt, of dat dan gerelateerd is aan de gehele aanpak of aan welk onderdeel van die aanpak en eh

I Ja precies. (.) Ehm nou ja ik ben inderdaad dus ook in het algemeen aan het kijken, omdat serious games dan misschien nog een te nieuwe fenomeen is. Dus inderdaad ben ik daarom ook benieuwd naar van wat voor hulpmiddelen worden er momenteel ingezet. En zijn dat eh vooral boekjes of folders of of komt daar inderdaad al zoiets als social media om de hoek kijken. Dus ja, daar ben ik dan wel benieuwd naar.

R (.) Ehm ik weet (.) vroeger was het natuurlijk heel veel folders, maar dat is natuurlijk heel erg zenden. Nu is eigenlijk het nieuwe beleid dat we geen folders meer uitdelen. Ehm bij een X heb je de groeigidsen, dus dat is een boekje dat je krijgt met bij een bepaalde leeftijd met alle informatie. Het idee is dat het enige is dat we nog meegeven tijdens een consult. Daar staat alles in, op een begrijpelijke manier en die hebben we ook in het Engels bijvoorbeeld, om dat op maat te maken. Ehm, heb je die wel eens gezien? Die Groeigidsen.

I Nee, heb ik niet gezien.

R We zijn aan het flexen, dus ik weet niet waar ik die van mij heb gelaten. Maar het is zo'n boekje met een hoop informatie en wat we nu aan het ontwikkelen zijn, bepaalde onderwerpen bespreek je tijdens een bepaald consult. Om een beetje die reminder te hebben, is dat we daar tabs aan gaan linken met een logo. Maar de groeigids verwijst wel naar heel veel internetsites. En heel veel ehm nou Voedingscentrum is natuurlijk één van de dingen, daar heb je de caloriechecker en dat soort dingen. Dus er wordt heel veel verwezen naar media. (.) En we zijn een aantal maanden geleden met een stedelijke aanpak begonnen, aanpak gezond gewicht en daarin is die media ook eh, zeker die sociale media een speerpunt. Omdat het ook in JOGG zo was, maar ook omdat de x campagne in woonplaats x die is van start gegaan een aantal maanden geleden. Die zet ook heel erg in op die media exposure, van dat kraanwater en eh op internet dus bijvoorbeeld een eh (.) we hebben dan een rap gemaakt van een jonge rapper die dan een rap maakt over dat kraanwater, met die bidon met dat logo. (.) Nou en dat is dus helemaal uitgerold stedelijk eh (.) op alle scholen wordt dat laten zien. Dus we zijn wel steeds meer bezig met sociale media. Sowieso zijn we er zelf al mee bezig, omdat we contact hebben met professionals daarmee. Maar we willen het steeds meer gaan inzetten als communicatievorm naar je doelgroep toe. En we merken dat wij daar preventief en selectief preventie wel mee bezig zijn, maar dat de behandeling, dus echt de kinderarts, de huisarts en de fysio, dat die daar echt nog een stuk minder mee doen. Maar dat die ook nog niet altijd helemaal voor zich zien hoe die dat moeten doen. En (.) ook al een beetje tijdtechnisch komt dat eh, want dat komt dus onder extra taken of overhead taken en als mensen daar zelf natuurlijk (.) niet precies wat ze daar bij moeten voorstellen of wat ze daar van verwachten, is dat altijd moeilijker om geïmplementeerd te krijgen.

I Ja precies. Ja ik heb natuurlijk zelf ook al wat mensen gesproken en dan merk ik ook wel dat ze wel eh er het ja eh het voordeel van inzien, ze weten überhaupt alle mogelijkheden. Het is natuurlijk toch een beetje inderdaad van extra tijd of behoort niet tot mijn takenpakket. Maar ik merk wel dat het inderdaad eh als er dan onderzoek naar is geweest of iets, dat ze er meer feeling een beetje mee krijgen en denken o ja

R Ja het zijn toch professionals. En we moeten (.) we worden ook, ik denk dat het goed is hoor, daar niet van, maar we worden natuurlijk gestimuleerd om evidence based of in ieder geval practice based te werken en als je dan met wat nieuws komt dan heeft dat gewoon tijd nodig om eh (.) om dat in te zinken van, om mensen te oriënteren, is dit wat ik wil, wil ik hier op inzetten. Maar ik merk in woonplaats x wel, zeker met de nieuwe aanpak, dat we heel veel nieuwe invalshoeken aan het ontdekken zijn. En dat er ook wel mogelijkheden zijn om om die gewoon uit te testen. Maar ook om te kijken van, werkt dat of niet. (.) En het hangt ook heel erg van je doelstelling natuurlijk af. Bijvoorbeeld bij die X campagne, natuurlijk is je doelstelling dat meer mensen of ja meer kinderen kraanwater gaan drinken. Maar één van de doelstellingen is ook gewoon naamsbekendheid met het idee dat als je het niet weet, je gedrag ook niet kan veranderen. En (.) dan is de drempel om media in te zetten, of sociale media, is al wat lager. Omdat dan bekendheid dan wel makkelijker bereikt kan worden als doelstelling. Dus het hangt er ook een beetje vanaf waarvoor je het in wilt zetten. Ja en die zorgprofessionals zullen dat natuurlijk heel erg inzetten voor gedragsverandering en natuurlijk gewichtsreductie of -stabilisatie. En dat is natuurlijk best een harde maat om aan te voldoen in dit stadium. (.) Ja.

I (.) Ja precies. Dus ehm (..) ehm zegmaar voor nu, om even te kijken, is het dus vooral inderdaad dat daar wel meer mee wordt eh ja gekeken van wat werkt er eigenlijk en wat zouden we zelf kunnen doen

R Ja we zijn aan het kijken wat we zouden willen, maar we hebben nog niks echt gedaan zegmaar (.)

I Oké dus het is nu een indicatie van eh we zouden er nu, meer de intentie om eh

R Ja. Dus bijvoorbeeld die X campagne is natuurlijk wel van start maar echt van in de zin van, we hebben ook overal linkjes naar het Voedingscentrum en en noem maar op, maar echt een (.) programma voor

kinderen met overgewicht waarin het geïncorporeerd is of ondersteunend als natraject, dat hebben we nog niet. En in het buitenland hebben we wel een aantal voorbeelden daarvan gezien, dus dat stimuleert natuurlijk wel. Maar dat hebben we nog niet op poten gezet. (.) En eh dan krijgen we natuurlijk ook te maken met dat eh we zitten nu in de fase dat steeds meer mensen dat interessant vinden, maar dat je daarnaast natuurlijk ook met een periode zit van wie gaat dat ontwikkelen, wie gaat dat doen, wie gaat zorgen dat dat de componenten die zouden werken daarin zitten. (.) En (.) dat is natuurlijk tegenstrijdig, omdat die grote aanpak er is in woonplaats X, heeft iedereen het natuurlijk heel druk met al die dingen die er dan zijn. Dus dan is het, dan heb je natuurlijk altijd zo'n wensenlijst. Dus we hebben op dit moment nog niks concreets, waarvan ik in ieder geval ben ingelicht.

I Maar zoals ik het begrijp is het wel zo dat dat er wel naar die mogelijkheden in ieder geval

R Ja. En zeker als het zou eh, als er aantoonbaar iets is, dan is dat eh, ja.

I Ja. Want ehm ik vroeg me dan ook af, omdat u zei van eh

R Zeg maar je hoor

I Oké (lacht). Van, we hebben in het buitenland gezien dat vooral het natraject eh er iets is ontwikkeld. Is dat zegmaar nu, denk je dat dat nu een knelpunt is dat wordt ervaren binnen die behandelprogramma's? Dat er zegmaar niks is voor dat natraject?

R Nu wordt dat als heel groot knelpunt ervaren ja. Dat is een van de grootste punten in de probleemanalyse die we gemaakt hebben van hè wat hebben, wat missen we, is ehm (.) dat we eigenlijk de nazorg missen. En die is gewoon nodig. Als je al mensen en kinderen, gezinnen zo ver krijgt dat ze die 10, 12, 3 maanden, 6 maanden, noem maar op hoe lang het programma duurt, als je ze al zo ver krijgt om dat van begin tot eind weet vol te houden, dan is dat vaak niet genoeg om gedragsverandering (.) te blijven behouden hè. Heel vaak is er een terugval en uit steeds meer onderzoek weten we gewoon dat je eigenlijk en dat zegt de Zorgstandaard, dat je eigenlijk ook twee jaar een natraject moet hebben, niet zo intensief als de initiële behandeling natuurlijk, maar wel afbouwend, met terugkommomenten, met ook eh, weet je de mogelijkheid om terug te vallen en weer (.) weer er bovenop te komen hè. Om die barrière te overkomen. En die (.), dat is er nu niet. Wat nu gebeurt met ene kind is als een programma is afgelopen en ze hebben het tot het einde gevolgd, dan stopt het vaak. En we hebben wel programma's die dan graag een kind willen eh terugverwijzen naar een sportschool. (.) Maar eh, en daar doen ze ook heel erg hun best voor, absoluut, maar als een kind overgewicht heeft gehad, en dat is gepest jarenlang tijdens de gym en als het dan tijdens dat programma genoeg is afgevallen, dan wil het echt niet naar een sportschool. Dat zijn competitieve instellingen waar vaak hele eh actieve populaties zitten en soms ook (.) van een achtergrond die deze problematiek wat minder kennen. Dus we zijn ook actief bezig om tot een soort eh terugvloei-traject te komen, waarin tussen de interventie en de sportschool nog een fase zit waarin een soort eh (.) beweegprogramma-achtig iets is, speciaal voor die doelgroep, die dat terugtraject nodig heeft om hun te begeleiden, om hun aan de hand te houden. Maar ook merken we, dat is ook één van de dingen waarvan we denken dan sociale media zouden dat ook wel wat meer kunnen onderbouwen. Wat meer eh (.) die bewustwording kunnen kweken en wat meer bij de les houden klinkt een beetje negatief, maar actief participerend blijven houden.

I Ja dus eigenlijk een soort herhaling eigenlijk

R Van wat je hebt geleerd ja. En in Groot-Brittannië vanuit het MEND programma weten we bijvoorbeeld dat, daar hebben ze speciaal Facebookgroepen met echt terugkom momenten online. En toen ik dat voor de eerste keer las, toen dacht ik van zou dat het hem dan echt doen. En nu blijkt het dat het heel succesvol is, juist omdat het is toegesneden voor die jonge doelgroep waarvoor het bedoeld is.

I (.) Ja omdat het Facebook is

R Ja en er zijn ook, er worden ook afspraken gemaakt. Er zijn ook momenten dat iedereen dan op dat moment daar dan ook zit. Dan heb je je terugkom moment gevangen in zo'n sociale setting, een sociale media setting. Dus vanuit daaruit weten we dat dat daar heel veel enthousiasme voor is.

I Oké.

R En dat dat ook gewoon kan werken. Hoewel ze daar ook wel mee bezig zijn voor de onderbouwing voor dat, voor die specifieke pijlen. Maar eh (.) ja dat zijn wel indicaties.

I Ja en het is dan inderdaad een in principe zelfde sociale setting als dat ze in een groep zouden bijeenkomen of of

R Ja. Ja.

I Alleen dan online inderdaad.

R En er zit natuurlijk wel, je wilt graag een moderator er bij om te voorkomen dat eh (.) dat het onderwerp de andere kant op gaat. Je wilt wel een beetje zicht houden op wat er gezegd wordt en gedaan. Maar goed, zo een vorm is natuurlijk heel discussieerbaar. Je kan het aanpassen en ik geloof ook dat in MEND, dat dat verschillende vormen heeft in Groot-Brittannië, hoe je dat opzet, afhankelijk van in welke groep je mensen, kinderen wilt. (.) Dus eh dat zal ook verschillen. Maar het geeft wel aan dat het iets eh iets nieuws is (.) ehm wat het ontdekken waard is zal ik maar zeggen.

I (.) En ehm, heb je zelf ook enig idee wat serious games zijn?

R (..) Ehm (..) ik hoor heel graag wat jij er van weet. Ik heb, ik moet zeggen dat ik me er niet heel erg in verdiept heb. Ehm (..) en nadat we het interview hebben afgesproken, ook niet heel erg de tijd heb gehad om in te lezen. Maar ik dacht dat zal wel goed komen, want als ik het weet,

I Nee ik ben vooral aan het peilen wat dan wel eh

R Nou ik weet niet of het is wat jij bedoelt maar er is een tijdje geleden een aanvraag geweest vanuit de VU, om een eh game te testen als afvalprogramma. Dus thuis zegmaar eh (.) ik weet niet meer precies wat het was, maar de gaming, echt het gamen als programma, op een bepaalde manier verwerkt. Ehm maar dat is eigenlijk het enige wat ik er van weet.

I Oké. Nou ja ehm, het is zegmaar in principe zou het qua game zelf zegmaar zou het er hetzelfde uit kunnen zien als een commerciële entertainment game

R Als een Wii eh

I Ja het kan van alles zijn inderdaad, dat is maar net wat voor dingen je kiest. Je kunt er speciaal één voor jongens maken wat bijvoorbeeld een ding met schieten is. Alleen is het dan puur dat er een doel achter zit. Bijvoorbeeld in het onderwijs worden er ook wel speciale games ontwikkeld om eh taalkennis over te brengen of rekenen of of of zulke dingen. Dus dan kan het heel specifiek worden gemaakt. (.) En ehm ja er kan ook een doel achter hangen om inderdaad puur alleen iets te leren of ja

R En serious gaming is dus gaming met een doel, onafhankelijk welk doel (.) eventjes. En ehm (.) is het dan ook zo dat ehm dat bijvoorbeeld de Wii, zoals we het nu kennen. Dat dat al een serious game is? Want je hebt natuurlijk al bepaalde programma's waarbij je moet sporten

I Ja bijvoorbeeld de Wii Fit zou al naar een serious game neigen, omdat het daar wel eh het fitte dan het doel eigenlijk is. Dus dat je er inderdaad mee in beweging, dus dat zou wel een vergelijking kunnen zijn

R Ik hoor dat je twijfelt

I Nou ja omdat het eh (.) in die zin niet direct is ontwikkeld om eh (.) zeg maar het entertainment gehalte moet niet boven het eh sporten staan. Maar het is nu zeg maar, het is een beetje, die lijn is een beetje eigenlijk dun waardoor het niet echt helemaal volledig.

R Ja want je zou het natuurlijk, je doel zou natuurlijk best wel bewegen kunnen zijn en je zou op het zelfde eindproduct kunnen uitkomen.

I Ja daarom. (.) Het zou wel een serious game kunnen zijn. Alleen is die denk ik niet zo op de markt

gebracht, waardoor

R het niet direct een serious game is

I Ja. Maar ehm (.) Ja bijvoorbeeld voor kinderen is het ook, het is natuurlijk weer heel anders als je een spel ontwikkeld dat gericht is op taalkennis te vergroten en dat kinderen dat op school moeten doen en weten dat dat eh ja, dat dat het doel is zeg maar. (.) Dan eh

R Ja moeten ze weten wat het doel is?

I Nee. Maar als het puur alleen over rekenen of taal gaat, dan zou dat er te dik bovenop kunnen liggen bijvoorbeeld, waardoor dat niet perse meer motiveert, om het heel erg leuk te vinden.

R Ja dat is het die natuurlijk van sociale marketing nu hè, dat dat meer wordt ingezet. Dat je niet perse je doel hoeft vrij te geven om het wel te kunnen bereiken met je doelgroep.

I Ja, dus ehm bijvoorbeeld in eh, voor de gezondheidssector zou het dan een goede oplossing kunnen zijn om een game te ontwikkelen die niet perse alleen voor kinderen met overgewicht is, omdat die kinderen zich dan er te bewust van zijn o ik krijg dit bij wijze van mee of het wordt me aanbevolen om dit spel te gaan spelen en dan weten ze eigenlijk dat het is om te gaan bewegen of om bepaalde dingen over voeding te leren.

R Ze zijn vaak niet dom hè (lacht).

I Nee dus daarom is dat ook, daardoor bedoelde ik net van ja dat doel moet er dan wel inzitten en dat is het belangrijkste, maar uiteindelijk ja (.) is dan dat entertainmentgehalte ja, ze moeten het eigenlijk wel leuk vinden. Anders maakt het niet uit wat je maakt.

R Nee het moet wel leuk zijn, ja.

I Ja en eh in Amerika is er bijvoorbeeld een game ontwikkeld voor kinderen met kanker. Dat is dan een serious game waar ook onderzoek naar is gedaan specifiek. En ehm (.) ja die zag er ook ja het was gewoon echt een spel. En (.) er waren zeg maar verschillende levels gemaakt, dus die sloten echt aan op eh het stadium of soort kanker dat een kind had.

R Maar wat werd er dan gecommuniceerd over die kanker?

I (.) Eh nou ja eh het was zeg maar zo, ze hebben onderzocht of kinderen die, er kwam uit het onderzoek dat kinderen die eh dat spel wel speelden, dat zij meer gemotiveerd waren om eh om hun behandeling te volgen, want ze eh ja bijvoorbeeld dingen die ze niet zo leuk vonden of of maar door dat spel beseften ze dat het heel erg van belang was om dat ja te doen. En ook dat het bijvoorbeeld heel erg belangrijk was om eventuele bijwerkingen van hun medicatie te vertellen. Dat waren dan elementen die er bijvoorbeeld waren ingestopt. Maar vooral was het eigenlijk voor die kinderen echt een spel en dat ze eigenlijk niet helemaal door hadden dat het speciaal voor hun was gemaakt. Dus dat is dan eigenlijk zo'n voorbeeld van, ja kinderen worden daardoor dus wel gemotiveerd omdat dat element er in zit. En het stukje kennis van, het is belangrijk om (.) ja als je hier en hier last van hebt, dus eigenlijk ja was het een soort van ehm (.) virtuele weerspiegeling van hun eigen hun eigen leven zeg maar. Dus ja dat is dan een voorbeeld van Amerikaanse game en Amerikaans onderzoek, dat dat dan heeft aangetoond dat dat in dat geval zegmaar werkte.

R Ja kan werken ja.

I Ja dus eh dat zijn dan elementen. (..) Ehm even kijken hoor. Ja en en in het onderwijs wordt het dan heel expliciet eh ja game is expliciet ontwikkeld voor zulke dingen.

R Ja ik kan me voorstellen dat je rekenen en taal wel redelijk eh

I (.) Ja dat je dat wel door hebt inderdaad.

R Ja zeker wat oudere kinderen ja.

I Ehm (..) Ja en ehm ik zit even te kijken hoe dit eh, ik ben dus ook omdat er dus wel het aanbod van serious games is niet heel groot op dit moment, omdat het nog best wel nieuw is en het natuurlijk ja, het wordt een beetje gezien dat het heel veel geld kost omdat mensen denken dat het dan specifiek op hun programma natuurlijk moet aansluiten en en de wensen en eisen die zij natuurlijk hebben. Waardoor het heel ja, veel geld kost om te ontwikkelen. Ehm, maar ja toch zijn er best wel al mogelijkheden of of ja zoals ik net zei van die andere game, er wordt eigenlijk bijna nog niks binnen de gezondheidssector wordt eigenlijk niet veel gebruik gemaakt. En ja ik ben eigenlijk wel op zoek naar wat zegmaar de belangrijkste motieven daarachter zijn van, waarom? Kennen ze het gewoon niet? Is dat het eerste punt of zit er zegmaar meer achter? Ik weet niet, omdat je net ook zei van

R Ja ik denk zelf ook dat het nog iets nieuws is wat nog niet iedereen kent. (..) Ehm het is niet een bekende aanpak. Het is niet zo dat je van de overbuurvrouw hoort van goh ik heb dat serious gamen gevolgd, dat was het weet je. Ik denk ook niet dat eh heel veel programma's die draaien daar ook niet eh over nagedacht hebben. Ik denk ook dat het een stukje eh (.) ehm sceptisch mensen daar in staan. Eh omdat natuurlijk wel (.) hangt natuurlijk af hoe je je game inzet en bewerkt, maar het is natuurlijk je kan ook het idee hebben van komt het dan in plaats van een programma. Kan dat dan even effectief zijn? En ook een serious game roept bij mij heel erg op dat je het in je eentje doet hè, thuis of eh noem maar op. Terwijl je dit eh juist een tijd is waarin we meer zelfredzaamheid willen stimuleren en mensen meer met elkaar willen laten kennis maken. En zeker kinderen eh met overgewicht en obesitas die zitten psychisch sociaal is daar wat aan de hand hè. En op het moment dat die in een groepsproces komen met kinderen die (.) eh dezelfde eh dingen meemaken, is dat voor hun emotionele ontwikkeling ook eh vaak heel goed. Dus dat misschien. En ik denk dat het ook is, en dat is gewoon puur wat op dit moment in heel veel dingen speelt (.), je moet je voorstellen dat het voor een programma eh in de eerste lijn wordt maar gedeeltelijk vergoed door de zorgverzekeraar, dus de programma's die er zijn, daar wordt bijna permanent verlies op gedraaid door de aanbieders. En dan is de ontwikkeling of uitbreiding van iets eh met wat je überhaupt al niet goed kent, is gewoon een stap te ver. Ehm en ze moeten dan natuurlijk ook zelf er achter staan, weten hoe het werkt (.), dat onderbouwen en zeker als je nou ja zo'n Facebookgroep moet je wel een beetje in de gaten houden wat daar gebeurt. Dus ik denk dat dat het een combinatie van al die dingen is. Dat het niet perse dat ene ding is. (..) Maar toen ik eh twee jaar geleden begon met dit werk, toen merkte ik ook dat er veel meer weerstand was, dat mensen heel erg in hun eigen niche keken. Nu ben ik twee jaar verder, ik heb twee jaar heel veel lopen praten met mensen, nu merk ik ook dat mensen veel makkelijker verder kijken dan hun eigen verantwoordelijkheid, veel meer de connectie zoeken met elkaar. Dus ik kan me heel goed voorstellen dat dit ook een onderwerp is, omdat het nu zo nieuw is, dat mensen gewoon, soms hebben mensen gewoon tijd nodig om ergens aan te wennen.

I Ja.

R Dat als je over twee jaar hetzelfde zou vragen aan mij, dat ik misschien zou zeggen ja maar iedereen wil dat nu. (..) En dan krijg je al die nadere bezwaren natuurlijk dat sommige mensen ook sceptisch zijn en dat je met tijd zit en ontwikkeling. En ehm (.) maar goed dat zijn ook vaak dingen (.) eh waarin je afwegingen moet maken. Want helaas kost alles geld. En alle dingen die we wel doen kosten dat ook, dus je moet soms ook beslissingen nemen. Maar (.) een combinatie van die dingen denk ik. Ik denk niet perse één (.) dat zou eh wel het makkelijkste zijn natuurlijk (lacht).

I Ehm want inderdaad, dat niet verder kijken eh moet ik dat zien als inderdaad een een diëtiste die op de hoogte blijft van wat nieuwe producten zijn of

R Nou ehm (.) in dit geval bedoel ik bijvoorbeeld dat eh het meest duidelijke voorbeeld is tussen de huisarts en de kinderarts en eh de kinderarts die ehm (..) of dat kan ook iedere ander professional zijn hoor. Maar de huisarts stuurt een kind door naar de kinderarts want die heft een obesitas graad 3 en dan heb je een comorbiditeitscheck om te kijken of je risicofactoren hebt hè. Wordt naar de kinderarts gestuurd, die doet die check, of in ieder geval je hoopt dat ie die check doet. Maar de huisarts stuurt dat kind door met een verwijzing van alstublieft gaat u naar de kinderarts. En de huisarts denkt van, ik heb al meer gedaan dan van mij verwacht wordt. Ik heb het signaleerd, ik heb het bespreekbaar gemaakt en ik heb doorverwezen, schouderklopje. Maar de vraag of dat kind ooit aan gaat komen bij de kinderarts, dat weet natuurlijk niemand. En de huisarts denkt, ik heb doorverwezen dus ik heb mijn ding gedaan en de kinderarts weet niet dat dat kind überhaupt gaat komen. Dus dat kind valt dan een beetje tussen wal en

schip als het niks doet. En daarmee bedoel ik, dat iedereen heel erg in zijn eigen hoek blijft zitten met wat hij zelf doet. En nu merk je dus steeds meer dat de huisarts en kinderarts beiden zeggen van nou ik wil op de hoogte gesteld worden wanneer ene kind wordt doorgestuurd, allemaal natuurlijk als de ouders daar toestemming voor geven, dat privacy gewaarborgd wordt. Maar als er iets is dan wil de kinderarts dat graag weten. Maar ook dat een huisarts steeds vaker zegt van nou ik heb een kind doorverwezen, ik hoor van de kinderarts heel graag of het dus is aangekomen ja of nee. en of de kinderarts misschien, wat daar uitkomt en of die kinderarts misschien weer terugverwijst naar de huisarts. Dat kan ook, dat een kinderarts die doet die testen en stel dat het kind verder helemaal niks heeft en mocht de kinderarts, sommigen hebben een eigen programma, sommigen niet, en stel dat hij geen eigen programma heeft, dan verwijst hij hem terug naar de huisarts. Dan zit de huisarts daar weer mee, dan heb je ook kans dat zo'n gezin denkt van ik ben begonnen bij de huisarts, daar gebeurde niks en nu moet ik weer terug naar de huisarts, laat maar zitten dat doe ik zelf wel. En in het verleden was het meer zo dat mensen dan keken naar van wat moet ik doen en daar een beetje in bleven zitten. Nu is het steeds meer zo dat mensen de reikende hand bieden, dat ze elkaar echt opzoeken halverwege. (.) Eh en dat houdt soms in dat je ook dingen moet kunnen afstaan aan een ander en er in moet vertrouwen dat die ander het doet. En dat is soms wel eens pittig. Maar daar staat wel tegenover dat je dan zo'n gezin of zo'n kind beter, veel beter kan helpen. Dat je eigenlijk dan pas (.) stuurt op de zorg die het nodig heeft. Veel meer vraaggericht

I Ja.

R eh inzetten. En we merken nu dat dat steeds meer zo ver is. We zijn nu al bezig met bespreken in Amsterdam om een pact op te stellen rondom de afspraken die zorgstandaard tot uitvoer kunnen brengen. En ik ben daar twee jaar geleden, hadden we dat idee ook en ik kreeg het gewoon niet van de grond omdat mensen daar gewoon eh niet (.) ja niet, nog te veel problemen zagen. En nu zien mensen veel meer de urgentie en hebben ze zoiets van ja we zien nog steeds de problemen maar we geloven er in dat we die samen kunnen oplossen. Dus mensen zijn veel welwillender daar in. En dat is misschien wat met dit dezelfde ontwikkeling moet gaan doormaken. Dat mensen moeten gewoon ergens zien dat het werkt, moeten ergens zien dat het voor hun ook toepasbaar kan zijn. (.) En dan eh, want eh de markt is namelijk groot genoeg. En uiteindelijk wij zetten daar heel erg op in hè, aanbod versterking, gaten vullen, problemen oplossen, maar uiteindelijk zal er altijd een doelgroep zijn waarvoor dit op maat wel misschien weer beter is.

I Ja. Ja. (.) Ja dat hoor ik inderdaad ook wel van de mensen die ik heb gesproken, dat het is van ik kijk eigenlijk voornamelijk naar wat ik eh

R Ja.

I wat ik zelf doe. En ja dan zitten ze wel soms in van die intervisiegroepen of iets waar ze wel met mensen eh over bepaalde dingen hebben, maar dat zal vast ook niet over

R Nee en intervisiegroepen zijn vaak ook (..) wordt ook vaak wel over gesproken vanuit de eigen bril. En nooit vanuit de bril van wat heeft het gezin nu nodig. En kijk zorgverleners zijn over het algemeen mensen die dat beroep hebben gekozen omdat ze daar hart voor hebben, negen van de tien keer zijn dat niet mensen omdat er een goede boterham mee te verdienen is. Wat niet uitsluit dat het wel kan hoor, maar eh (.) dus het zijn vaak mensen die vaak echt wel het beste willen. Maar als je gewoon een drukke baan hebt en je werkt al meer uren, dan is het soms moeilijk om dat (.) over de heg te kijken. En ik merk nu nu dat we twee eh, eigenlijk al twee jaar lang bezig zijn, dat we nu ook steviger kunnen inzetten vanuit die gemeentes. Er zijn ook wel dingen verandert, kunnen we ook wat steviger inzetten, mogen we ook meer zelf de regie pakken en onze visie presenteren, dat ook veel meer mensen aangeven ook behoeften hebben om gestuurd te worden hierin

I Hmm hmm.

R Dus ik denk wel dat we daar komen. Ik zeg niet dat het aan het eind van het jaar allemaal zo ver is. Maar ik denk wel dat we steeds meer stappen maken om daar te komen.

I Ja. Ja en omdat jullie dan inderdaad meer kijken van wat zijn dan die mogelijkheden, zou dat sneller of makkelijker landen bij andere mensen bijvoorbeeld?

R Misschien wel. Op zich zitten we er heel open in. Als gemeente X is het natuurlijk ehm, we hebben gaten geconstateerd en die moeten we vullen. En die willen we adequaat mogelijk vullen. (.) En eh overheidstechnisch gezien kan je dat zelf niet altijd doen omdat je dan concurrentiepositie inneemt ten aanzien van zorgaanbieders. Dus wat we ook heel vaak doen, als we een gat zien en het valt binnen onze financieringsstroom want dat is natuurlijk ook nog eens. Je hebt, wij financieren niet de zorg, dus als het binnen onze ontwikkeling valt en onze financieringsstromen, dan kan je ook een offerte schrijven en kijken of het binnen komt. (.) Maar dan hangt het wel er vanaf waar partijen zelf mee komen. En bij een offerte wordt er gewoon gekeken van wat is het bereik, hoeveel kost het, behaalt het de doelstellingen die ik heb gesteld, dat soort eh, past het bij wat de doelgroep eigenlijk wil of nodig heeft.

I Oké.

R Ja. En nu gebeurt het allemaal nog niet, maar in de toekomst zou het misschien wel kunnen.

I Eh. Even kijken hoor (..). Ja want bij bijvoorbeeld mensen die echt kinderen behandelen, ben ik dan ook aan het kijken van ja op wat voor manier kijken ze dan tegen zulke veranderingen of of ja ontwikkelingen eigenlijk aan van inderdaad social media wordt eigenlijk ook vrijwel niet ingezet.

R Niet, nee.

I En en ja daar ben ik dan wel van, ja zien ze dat dan wel als voordeel, is het puur van ik zou niet weten hoe ik het moet inzetten of of

R (.) Ik heb eh (.) ruim een jaar geleden zijn we begonnen, twee jaar geleden zijn we begonnen met het JOGG en meer dan een jaar geleden hebben we een bijeenkomst gehad over verschillende pijlers met verschillende zorgverleners, over sociale media binnen die pijler. En ik zit natuurlijk in X, dus dat is officieel pijler 5, verbinding en preventie correlatie. En daar zat ik met allemaal zorgverleners inderdaad te kijken van hoe kunnen we sociale media inpassen in behandeling en (.) eh mensen zien het gewoon niet. (.) Heel terughoudend, zeker de eh (.) medische hoek. Die zien daar gewoon niet de meerwaarde van in. Ook omdat het niet aangetoond is natuurlijk, maar ook omdat ze gewoon niet, ze eh niet zien wat het voor meerwaarde heeft buiten wat ze nu al doen.

I Ja. Terwijl inderdaad het dan wel opvallend is dat er dan wel een groot knelpunt wordt ervaren in bijvoorbeeld dat, die nazorg want dat hoor ik eigenlijk ook bij iedereen van ja ik heb wel het idee van (.) doen ze er thuis bijvoorbeeld nog iets mee of of is het echt alleen dat ik ze hier laat bewegen en iets leer. En dus dat vind ik dan zelf wel inderdaad opvallend dat het dan #00:32:56-2#

R Ja maar mensen zien social media misschien niet als oplossing. Want over het algemeen roept het wel het beeld op van kinderen achter een mobiel en een computer. (..) En eh de vraag is natuurlijk of dat dat eh (.) dat als dat hè beeld is dat je er bij hebt, dan zet dat niet aan tot de doelen die je nastreeft met beweging en opvoeding. Dus dat eh ja, (..) maar goed, medische wereld is een bepaalde dat is een bepaalde wereld met een bepaalde mores en bepaalde (.) die die verandert gewoon langzaam. Maar die verandert ook zeker. (.)

I (.) Ja inderdaad, want ik denk dat het uiteindelijk, als er eenmaal onderzoek naar is geweest dat er wel delen bijvoorbeeld kunnen ehm ja, want ik hoor ook vaak dat mensen zeggen ja we hebben inderdaad niet genoeg tijd, we hebben maar anderhalf uur per bijeenkomst of een uur per gesprek ofzo. En en (.) ja terwijl ze dan wel inderdaad denken van nou ja volgens mij zou ik sommige dingen best wel op een manier thuis mee kunnen geven of via een filmpje of ik zeg maar wat. Dat dat inderdaad uiteindelijk dan wel eh, waar ze zelf ja knelpunten in ervaren, dat dat wel een oplossing zou kunnen zijn. En dat hoeft dan inderdaad niet voor alles te zijn, maar het zou wel een onderdeel kunnen vervangen of bij kunnen dragen.

R Ja ik denk wel dat je moet opletten want sociale media, dat het feit dat het er is dat mensen het doen hè. Dus voor die medische groep of voor die professionals moet er wel ehm (.) er moet wel iets zijn waarin je (.) kan zien of een bepaald bepaalde deelnemer ook daadwerkelijk heeft geparticipeerd daarin of niet. Want uiteindelijk blijft het wel een game. Je moet wel een soort achterwacht hebben, even om dat te controleren, heeft dat ook het effect dat we willen.

I Ja precies. Dat is ook wel een soort van vraag ook, wat zij dan zelf ook, waar ze bijvoorbeeld op zouden

letten als er zoiets zou zijn. Van wanneer ga ik dat gebruiken? En dan wordt er inderdaad ook wel genoemd van ja niet zozeer dat er resultaat moet worden gezien wat je zelf ook zei van, waar ligt dan het effect uiteindelijk aan, dat dat uiteindelijk niet misschien het allerbelangrijkste is. Want als kinderen het leuk vinden en ze zijn er mee bezig, dan is dat alleen maar mooi mee genomen. Maar dat het inderdaad dan wel eh een idee, een gewenste voorwaarde zou zijn als als je bijvoorbeeld in een game kan zien dat kinderen er twee keer mee bezig zijn geweest of wat ze er mee hebben gedaan. Of of, en dat heb je bijvoorbeeld bij de Wii wordt dat wel bijgehouden. Dan kan je inderdaad zien van ik ben een week niet geweest en ik heb me een week niet aan mijn schema zegmaar gehouden. Dat dat zoiets dan wel eh

R Ja en dat is natuurlijk, want dat weten we natuurlijk van veel x programma's, vragenlijsten die je dan invult en dan ga je vorderingen bijhouden. Van de terugkom momenten weten we heel vaak dat dat in het begin nog werkt maar in iets langere termijn dat mensen dan afhaken, dat het vernieuwende er dan af is. En ik denk wel dat dat een voorwaarde is, dat als dit ingezet gaat worden dan professionals. Ik moet wel gelijk even duidelijk zijn, want ik werk wel met professionals maar ik doe zelf geen consulten met cliënten he. Dus wat ik zeg dat hoor ik van mensen die dat wel doen. Dat ik denk dat zij wel eh (.) ze vinden het heel erg moeilijk om hun handen ergens vanaf te trekken. Zeker ook X, ik merk dat heel vaak. Het idee om dan iemand los te laten, dat is gewoon moeilijk. En ook als je zoiets inzet, dan laat je het een beetje los. Dus er moet ergens een controlerende factor zijn, waarin zij wel eh (.) gewaarborgd voelen dat ze nog op dat gezin kunnen letten. En eh inderdaad door zo'n weet ik veel, terugkomststatistiek of of dan zie je, dan weet je of iemand nog bezig is of niet of nog participeert of niet.

I Ja voordat je iemand dan ziet en spreekt dat je daar dan ook naar kan kijken van goh

R Ja en het is natuurlijk ook eh, als je eh ik heb geen idee hoe dat er uit ziet maar stel dat je voeding en beweging hebt in zoiets, dat je ook kan kijken van, over het algemeen kiezen mensen voor iets dat ze leuk vinden. Terwijl dat andere misschien meer het probleem is. Ik heb een keer bij een consult gezeten bij een meisje, die had overgewicht, niet heel zwaar en die wilde er wat aan doen. En die wilde meer gaan sporten terwijl ze al heel veel sportte en daar lag het gewoon niet aan. het lag gewoon aan het feit van alle Cola en noem maar op. Dan moet je ook ergens wel (..) eh niet dwingen, maar je moet wel ergens stimuleren dat juist wat ze niet leuk vinden, ook als dat het probleem is, dat dat wel (..) als leuk ervaren kan worden zeg maar. Dus dat soort dingen lijken me wel belangrijk om eh, om jezelf neer te zetten als dit werkt, als een onderdeel daarvan.

I Ja eh ik voer mijn onderzoek zeg maar uit voor een bedrijf in Rotterdam, het heet Redmax. Zij zijn ook eh, je hebt bijvoorbeeld ook een soort bewegingssensoren van als je het bijvoorbeeld op een mobiel laat doen, dat je dan inderdaad kan zeggen van het wordt gecombineerd dat je een deel kan doen zonder je te bewegen en dat je pas verder kan als je een bepaald iets hebt gedaan. En ik begreep dat dat ook in een Nintendo spelletje zit, dat je bijvoorbeeld een bepaald aantal stappen moet zetten. Dus zoiets zou dan wel gecombineerd kunnen worden. En dat je dan op die manier ook ondervangt dat iemand niet alleen doet waar hij zin in heeft.

R Ja.

I Maar dat het uiteindelijk wel leuk is omdat je dan weer verder komt

R Ja dat je onbewust er mee bezig bent. Ja ja en ik denk dat dat wel eh (..) dat dat dingen zijn die je misschien nodig gaat hebben om straks die groep wel te gaan overtuigen dat het werkt. (..) Maar goed dat je die waarschijnlijk ook nodig hebt om het überhaupt te laten werken bij zo'n doelgroep.

I Ja precies dat allebei die elementen er in zitten. En en en ehm, zeg maar als laatste van eh omdat we het nu eigenlijk een beetje hebben van wat zijn voorwaarden wil zoiets landen bij zowel de doelgroep als als ja de zorgverleners zelf, heb je daar nog meer ideeën over?

R (..) Ehm (..), ik denk dat ze gewoon goed geïnformeerd moeten worden, dat er ook, want wij initiëren ook veel nieuwe dingen en er is gewoon altijd een fase dat mensen 100 en 1 vragen hebben dat je gewoon bereidwillig moet zijn om die gewoon 100 en 1 keer te beantwoorden. Om gewoon draagvlak te creëren bij mensen. Eh wat op zich helemaal niet vervelend hoeft te zijn, maar ik denk dat daar ruimte voor moet zijn. En ik denk ook dat je iets qua customize eh moet doen. Iets van het op maat maken. Om de doelgroep denk ik ook eh, bij je te houden. Maar ook als ik in woonplaats X kijk, we hebben zoveel verschillende

programma's, als iets inderdaad wordt ingezet voor nazorg, ehm (.) dan moet dat aansluiting kunnen vinden bij al die programma's. En over het algemeen, of dat merk ik nu heel erg, dat je moet dat top down werken werkt niet, je moet dat van bottom up redeneren. En mensen willen dingen graag eigen maken, ook professionals. Dus die professionals moeten ergens een stempel op kunnen drukken. Ze moeten kunnen zeggen, dit is van mij, dat voel ik. Daar voel ik wat bij als ik dat inzet. En dat klinkt misschien een beetje wazig maar ik denk dat je dat nodig hebt wil je het uiteindelijk goed kunnen uitrollen. Voor alle programma's die er zijn, want er is niet één programma waar je het op kan laten aansluiten. Dat is ook voor de markt uiteindelijk, voor het product ook veel beter. Ja en dan die eh, ja dat bijhouden, dat je dat vingertje aan de hand kan hebben, of dat eh handje aan de pols, vingertje aan de pols. Ik zit even te denken, ja wat verder nog meer (...). Ja (.) inderdaad iets van modules ofzo, dat je afhankelijk van de factoren die een programma eh benoemt, dat kan laten terugkomen in zo'n game. Ik eh (.) ik ken heel veel programma's die juist heel erg inzetten op een bepaalde pijler, die pijler wil je die game dan ook terug kunnen zien. Dat soort dingen.

I Ja of meer dan de andere dingen.

R Ja we hebben nu bijvoorbeeld. (..) Er komt even niet naar boven wat ik wilde zeggen.

I Geeft niet, in ieder geval dat inderdaad de programma's zich niet allemaal, nou ja wel overkoepelend maar dat sommige factoren

R Ja dat je het flexibel moet maken. O ik weet het alweer, het is misschien iets anders maar wij zijn nu bezig met, we hebben één van de uitgangspunten dat professionals excellent moeten zijn in hun uitvoering. Alle professionals en dan moet je ook denken aan bijvoorbeeld de kinderdagverblijf medewerker die dus kinderen de hele dag door kinderen diksap te drinken geeft. Die heeft ook een niveau van basiskennis nodig. Wat we nu aan het ontwikkelen zijn is een training, opgebouwd uit verschillende leermodules, om alle kennis te geven. maar dat bijvoorbeeld een kinderarts andere modules volgt, of extra modules ten opzichte van een kinderdagverblijf medewerker. Zoiets zou natuurlijk met een game natuurlijk, denk ik, want ik ben absoluut niet technisch, ook moeten kunnen dat je modules hebt die je aan elkaar koppelt waardoor je uiteindelijk een product op maat kunt maken, zonder dat je altijd specifiek bij nul ontwikkeling begint.

I Ja of dat je vooraf inderdaad, net als dat je via internet vooraf kennis test.

R Ja inderdaad. Beetje zo'n tele meetidee. En dan dan denk ik dat je mensen ook meer in hun kracht zet en ook mensen eh meer vertrouwen geeft dat het kan werken. En en ja die evidence based, ik zou er wel naar kijken. Ik weet dat het soms moeilijk is, wij zitten er ook altijd mee. Maar ook (.) ehm (.) ook onderzoeken die geen eh van een lichtere onderzoeksvariant, ook die kunnen al helpen om eh om het te verbeteren en eh het aan de man te brengen.

I Oké. Ehm volgens mij heb ik alle belangrijke dingen wel gehad.

R Oké.