

De (co-productieve) ontwikkeling van de serious game 'jij & ik' voor volwassen met een LVB



S. Derks^a, A. Willemen^a, M. Wouda^{ab}, M. Meekel^b, P. Sterkenburg^{ac}



VRIJE
UNIVERSITEIT
AMSTERDAM

Faculteit der
Gedrags- en
Bewegings-
wetenschappen

Gericht op het verbeteren van mentaliserende vaardigheden en stressregulatie

^a Ontwikkelingspedagogiek, Vrije Universiteit Amsterdam, Nederland
^b Ons Tweede Thuis, Amstelveen, Nederland
^c Bartiméus, Doorn, Nederland



Achtergrond

- Ontwikkeling mentaliserende vaardigheden bij mensen met een licht verstandelijke beperking (LVB) belangrijk
- Een serious game is een veelbelovende en innovatieve methode om mentaliseren te verbeteren
- Uitdaging om een sociaal valide en gebruiksvriendelijk spel te ontwikkelen
- Doel: het beschrijven van het (co-productieve) ontwikkelingsproces op basis van belangrijke aspecten voor de ontwikkeling en het ontwerp van serious games^{3,4,5}



Karakter Mo wordt gevolgd in de verhaallijn om intrinsieke motivatie, leren en plezier te vergroten

Level no.	Theme of the level	Dimensions of mentalization
1	The self	Cognitions & affections
2	Others	Cognitions & affections
3	Affective aspects	Affections, self & others
4	Cognitive aspects	Cognitions, self & others
5	Explicit functioning	Cognitions, affections, self & others
6	Implicit functioning	Cognitions, affections, self & others
7	Booster level	Cognitions, affections, self, others, implicit & explicit functioning
8	Booster level	Cognitions, affections, self, others, implicit & explicit functioning

De verschillende domeinen van mentaliseren¹ werden gebruikt om de moeilijkheidsgraad geleidelijk te verhogen²



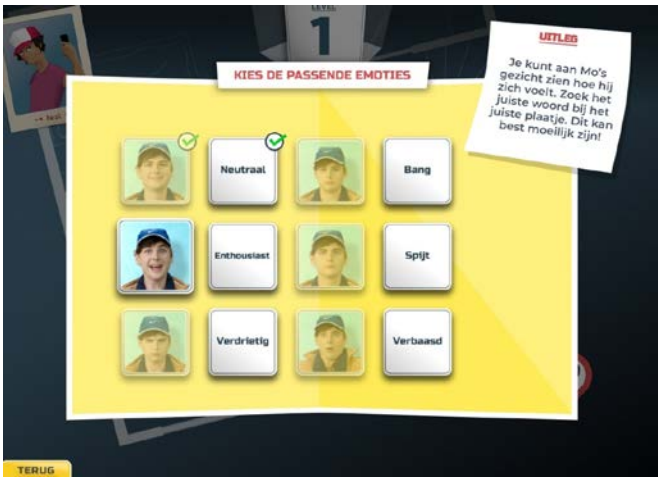
Autonomie en keuzevrijheid in het spel, bv. in vormgeving avatar



Feedback en beloningen verhogen de motivatie en betrokkenheid van de speler

		ROLE IN PROJECT/RESEARCH				
		Listener	Co-thinker	Advisor	Partner	Decision-Maker
Preparation	Co-researchers	X	X	X	X	
	Coordinating researcher	X	X	X	X	X

Co-onderzoekers waren betrokken bij de ontwikkeling van het spel met rollen als toehoorder, meedenker, adviseur en partner



Een gemakkelijk toegankelijk computerspel, aangepast aan de doelgroep

Effect studies: werkt het spel?

Randomized Controlled Trial

Oktober 2018 – Juni 2019

172 volwassenen met een LVB

Status: verwerking resultaten

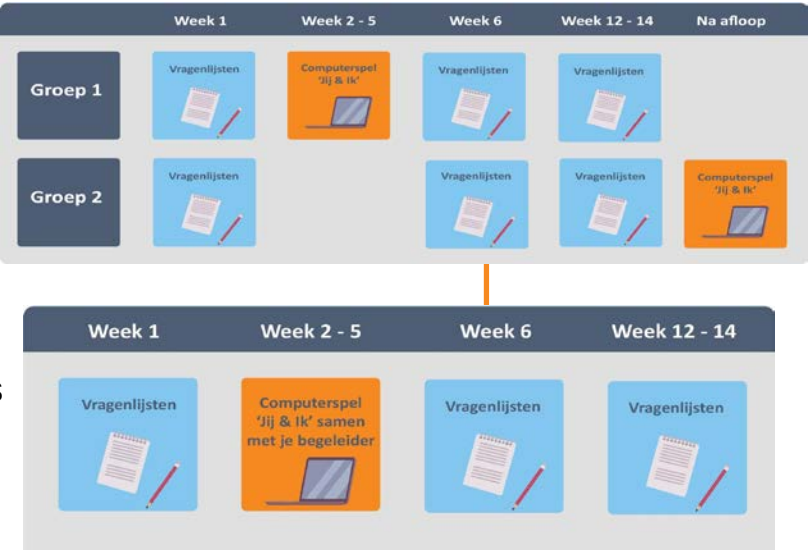
Single arm trial

Februari 2021 – heden

86 volwassenen met LVB en hun begeleiders

Status: op zoek naar deelnemers!

Meer informatie? Klik [hier](#).



Referenties

- ¹Choi-Kain & Gunderson (2008). *Am J Psychiatry*, 165, 1127-1135.
²Derks et al. (2019).. *Trials*, 20, 1-10.
³Sort & Khazaal (2017). *Front. Psychiatry*, 8, 1-6.
⁴Tomé et al. (2014). *Springer*, 34-47.
⁵Whyte et al. (2015). *Autism Dev Disord*, 45, 3820-3831.

