

Uitdagingen Rondom de Inzet van Serious Games

NVVK Congres, 29 maart 2017

Bas Stroeken

Serious Gaming

Geen twijfel: games hebben impact

Games zijn real lifesavers

Serious games gaan vaak over bewustzijn en inzicht als opmaat naar nieuw gedrag. Door de groeiende populariteit van games wordt het effect ervan regelmatig overschat. Bepalende factoren krijgen juist vaak onvoldoende aandacht. Met hulp van ervaringen rondom de Life Savers Game (veiligheid voor de spoorsector) gaat dit artikel in op de succesfactoren van games.

TEKST BAS STROEKEN

Valen zien serious games als het betere alternatief voor bestaande leer middelen zoals e-learning, klassieke training of boeken lezen. Regelmatig wordt de beroemde quote van Confucius ("Be roep niet vergeet, lezie niet en verzie niet, doe en ik begrip") ingezet, als ook mooie plaatjes waar de heraanacties (in digitale games) wordt vergeten met serdigenende alternatieven. Die plaatjes laten games ruimte voor bijel: gaming is veel effectiever! Twee tegenovergestelde krachten drijven het beeld dat games effectiever zijn. Een van die is er de zorg dat het niet games effectiever zijn. Een van die is er de zorg dat het niet games effectiever zijn. Een van die is er de zorg dat het niet games effectiever zijn.

verplichte e-learning programma's (Kosten wat het koste en mogelijk het minimumaantal punten halen) en inspirerende seminars ("Het was echt waardeloos, maar waar reeds seminars"). Anderzijds wordt de overtuiging dat de populariteit van games zo groot is dat het niet anders kan opz moeten wel meer renderen.

Maar, zijn games echt effectief?

De waarheid is dat het ultimate bewijs nog moet worden geleverd. Het is zeker zo dat de gaming-industrie groeit in Nederland en het aantal voorbeelden van succesvolle implementaties groeit ook. Deze groei blijft echter achter bij het enorme aantal jaren geleden voo rnalde tempo'. Ook is het



waar de wetenschappelijke studies naar de effectiviteit van games een mix van (positieve en minder positieve) resultaten laten zien.

Waar doen we het allemaal voor?

Serious games zijn een krachtig middel om een grote Serious massen bewust te maken van en inzicht te geven in een onderwerp. Daarbij dient het bewustzijn als opmaat naar verandering in de echte wereld. De verwachtes verandering is vaak een verandering in gedrag. Omdat het overdering, Gaming speelt een belangrijke rol in een dergelijke verandering. Maar het spel alleen is onvoldoende om een grote verandering te realiseren.

Life Savers Game

ProRail is verantwoordelijk voor onderhouden en bouwen op en rondom het spoor, sam in 2016 het aantal bouw op het maken van een serious game. De game had als doel om een concrete bijdrage te leveren aan de realisatie van de trede d' i' p' racties' op hun veiligheidsalder', en dan van uitgerold over de hele spoorsector in potentie zo's 20.000-30.000 medewerkers van ProRail, als ook is geassureerd aan een scenario waaraan ProRail als regievoerder leidt is gaet.

De bijdrage van de game is geconcretiseerd op de realisatie van vier specifieke doelen:

1. Hoger bewustzijn van belang van veilig werken
2. Meer inzicht in eigen handelen en dat van anderen
3. Appli op collectieve verantwoordelijkheid
4. Aansprekende dialoog en elkaar aanspreken

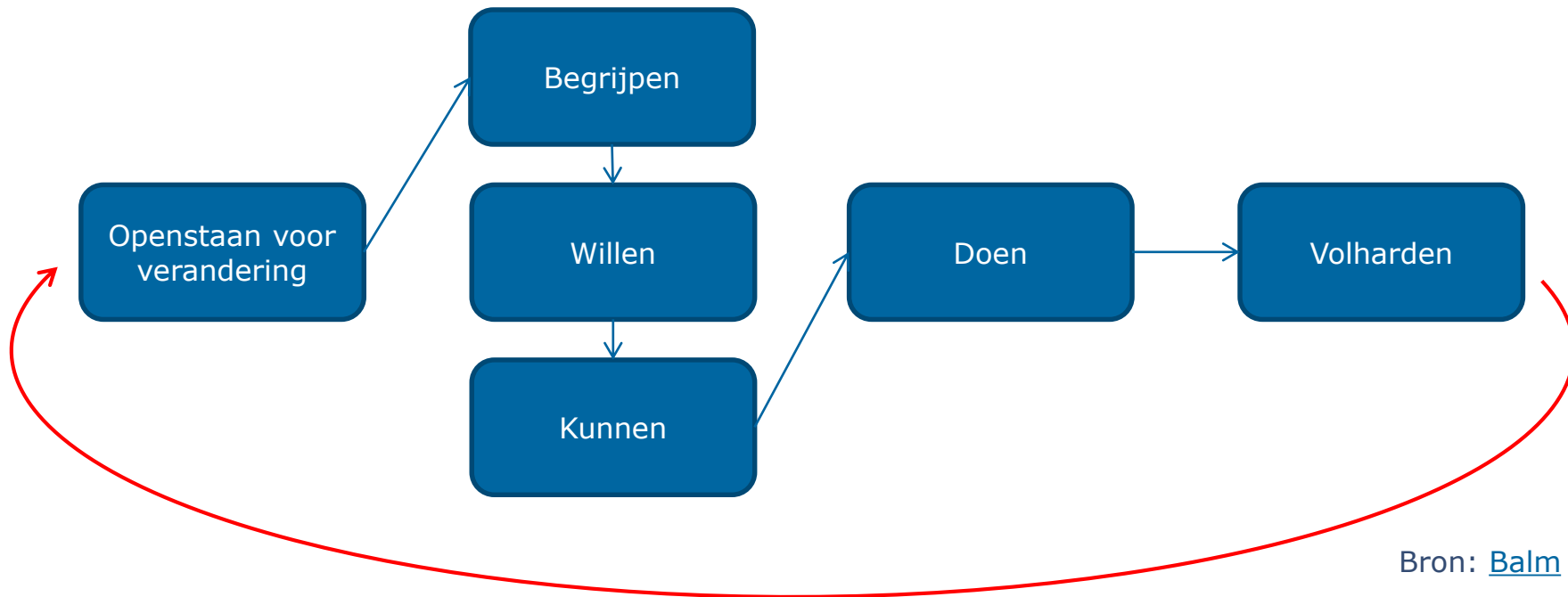
De realisatie in het haalbaarheid van bovenstaande doelen zullen we kort toelichten aan de hand van het game scherm (zie hieronder).



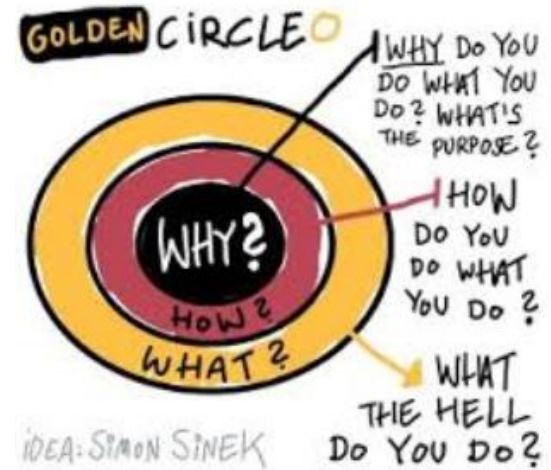
Scherm van een bepaald scenario in de Life Savers Game

msk info - September 2016 nr. 3 17

Gedragsverandering: het model van Balm



Oftewel: eerst why en how, dan what



Case-study: Life Savers Game

The screenshot displays the 'Life Savers Game' interface. At the top, a blue header contains a 'MENU' icon, the text 'Scenario / Drie maal is scheepsrecht', and a 'Controleren' button. Below the header is a row of ten character avatars, each with a green checkmark icon underneath. The main area is a 3D perspective view of a power grid with a yellow maintenance truck and workers on a platform. A text box on the right reads: 'Net na het incident' followed by 'Drie elektrocuties in twee dagen tijd, hoe kan dat? Er staat toch helemaal geen spanning op de bovenleiding?'. In the bottom left, a video call window shows a man speaking. At the bottom center, a row of small thumbnail images shows different scenes from the game. On the right side, there is a 'Achtergrondinformatie bij dit scenario' section with a 'Open informatie' button and a 'Elektriciteit' text block. The bottom right corner shows '1 / 3' and a 'Verder' button.

Scenario / Drie maal is scheepsrecht

Controleren

Net na het incident
Drie elektrocuties in twee dagen tijd, hoe kan dat? Er staat toch helemaal geen spanning op de bovenleiding?

Achtergrondinformatie bij dit scenario

Elektriciteit

1 / 3

Verder

Bewustzijn en inzicht

► *Van trede 3 naar trede 4 op veiligheidsladder:*

- 1. meer bewustzijn belang van veilig werken*
- 2. meer inzicht in eigen handelen en dat van anderen*
- 3. appèl op collectieve verantwoordelijkheid*
- 4. aanmoedigen dialoog en elkaar aanspreken*

► *Les 1: Goede inventarisatie van startpositie*

► *Les 2: Actief betrekken van de doelgroep*

► *Les 3: Regisseer en monitor het spelen*

► *Les 4: Houd focus op het einddoel*

► *Les 5: Wees realistisch*

► *Les 6: Vertaal de verandering naar het individu*

Uitdagingen rondom inzet Serious Games

- ▶ *Les 1: Goede inventarisatie van startpositie*
- ▶ *Les 2: Actief betrekken van de doelgroep*
- ▶ *Les 3: Regisseer en monitor het spelen*
- ▶ *Les 4: Houd focus op het einddoel*
- ▶ *Les 5: Wees realistisch*
- ▶ *Les 6: Vertaal de verandering naar het individu*

Dankuwel

Bas Stroeken
bas.stroeken@atos.net
06 5115 1015

Voor een eenmalige kennismaking met de Life Savers Game, neem contact met mij op!

Voor partijen uit de spoorsector met serieuze interesse, neem contact op met Stichting railAlert!