

Aantekeningen - Interview - Iris Soute - 30 maart

Wij: We geven een uitleg van het spel, wat we hebben gedaan, en hoe lang het duurt. We hebben met Emilia gepraat, en onderzoek gedaan naar state of the art.

Iris: Er is een groot gat tussen technische mensen en therapeuten. Technische mensen zeggen dat alles kan, terwijl dat in de praktijk voor therapeuten niet lukt, of niet lukt zoals zij dat verwachten.

Iris: Je kan dit spel ook doen met mensen in plaats van een robot.

Wij: Simulate en stimuleer uitleg. Stapjes opbouwen naar echte wereld. We leggen uit waarom autistische kinderen en dat er veel te verbeteren voor is.

Iris: Samenwerken is voor gewone kinderen ook al lastig. Het is moeilijk om dit te bewijzen of dit werkt of niet, helemaal al op korte termijn. Je kan wel testen of ze het leuk vinden en of het lukt om de puzzel compleet te maken. De impact bij gewone kinderen is per kind dan wel kleiner, maar groter gezien over de maatschappij (society). De impact bij autistische kinderen is dan wel groter per kind, maar is een kleine groep mensen. Ik vraag me af wat de toegevoegde waarde van de technologie/robot is, het kan ook zonder robot.

Wij: We leggen uit dat we als personen ons aanpassen naar aanleiding van hoe het spel gaat, een robot zou dat niet doen. We laten filmpje met Dunya zien.

Iris: Soms verstaat hij de robot niet zo goed. De robot lijkt nog wel meer een persoon voor hem dan voor oudere mensen. Hebben jullie al naar ontwikkelingspsychologie gekeken. We vragen veel van hem, het is wel een 2D tekening die een beeld moet vormen in zijn hoofd, links en rechts is nog lastig. Het niveau van het spel is relatief hoog en moeten we rekening mee houden.

opgenomen vanaf hier

Iris: Hij komt er wel goed doorheen. Net als met dingen van: zie je een weg? Dat snapt hij ook niet. Er zijn nog wel questionnaires om te testen wanneer hij vindt dat het echt een weg is (hoe hij denken benoemt). Of dat hij weet of er een autonoom robot tegenover hem in zit. Maar die zijn niet geschikt voor 7 jarigen. Dus dat is een beetje een probleem. Heb je hem ervoor of erna nog dingen gevraagd? (Alleen erna, over wat hij ervan vond). Abstract denken is heel lastig voor die leeftijd, vaak kan je beter vragen van: wil je het nog een keer doen? Waarom vraag ook erg lastig. Jongetje veel omringd door volwassenen die het beter weten en is daar onbewust mee bezig. Kinderen zijn goed om onbewuste signalen te geven om zin te krijgen. Ze moeten het goede antwoord geven, wat jij wilt horen. Gewone kinderen, autistische kinderen zijn wat eerlijker. Gevoel hebben ze in een testsituatie ook. Vervolgens met zijn tweeën daar zitten. Op deze leeftijd is lastig om dingen te verwoorden. Op een likertschaal invullen. Jongetje heeft geen last van een delay van de robot. Dingen om hem heen zien gebeuren als je in dezelfde ruimte zit, zorgt ervoor dat hij sneller afgeleid is. Jonger dan 7-9 hebben een kleinere woordenschat en slechtere houding. Pubers zijn bewust van de houding die ze hebben. In game design doen ze heel iteratief testen nu, dus regel erbij, testen, aanpassen, etc. Kinderen tussen de 7 en 9 kunnen zich verbaal uitdrukken, jonger kan dat niet echt,

daarboven gaat het puberen.

Wij: denkt u dat dit echt samenwerking kan stimuleren?

Iris: Dat kan ik eigenlijk niet beoordelen want ik ben geen ontwikkelingspsycholoog. Daar moet je ook meer tests voor doen. En ik vraag me nog steeds af wat de toegevoegde waarde is van de robot in zo'n verhaal want je kan het ook gewoon in samenwerking doen met mensen (wie is het doet dat ook). Het is goed dat je het vraag antwoord principe gaat leren. Maar daar heb je die robot niet bij nodig. Je had ook kunnen testen zonder de robot. En je zou ook even moeten praten die gespecialiseerd is in kinderontwikkeling. Het zal in ieder geval geen kwaad doen. Een kaart moet je maar net snappen en lezen is misschien nog niet goed genoeg ontwikkeld. Vooral bij langere woorden. Ook pictogrammen hebben ze niet altijd gezien, dus het is de vraag of ze dat wel begrijpen. Je kan dit ook vragen aan een docent van groep 3 of groep 4, wat ze van dit spel vinden. De robot werkt wel bij autistische kinderen, alleen daar zijn technisch gezien nog veel problemen. Ik vind het spel leuk, maar nu vooral zonder robot. Hoe het nu is heeft het met robot geen marktpotentie. Wel potentie als het meer ontwikkeld is maar kost veel tijd en veel geld. Er is niet heel veel geld voor autistische kinderen vanuit de zorg. Dit werkt ook alleen bij hoog functionerende autistische kinderen, en niet bij laag begaafde. Dit zou dan als extra therapie zijn, maar dat is te duur voor scholen om dat te kopen. Als het spel ontwikkelt zodat twee kinderen het kunnen doen wordt het educatief. Dan kunnen of twee kinderen het doen met een juf erbij. Er moet nog goed gekeken worden naar de hele business case. Op deze manier zie ik wel toegevoegde waarde. Maar voor de robot moet het eerst bewezen zijn voordat deze wordt toegevoegd aan het spel.

Wij: Zou een Virtual Agent ook helpen i.p.v. een robot?

Iris: Ja dat zou ik zeker wel onderzoeken. Daar kan je ook face tracking software op zetten. En dat kan ook autonoom. Kinderen voelen zich niet vaak ongemakkelijk bij deze techniek. Wat je ook kan doen als je wil testen of een kind het begrijpt als je het spel uitlegt, laat het kind het aan een ander kind uitleggen die er later bij komt. Er is in ieder geval wel veel ruimte voor future research over dit spel en de mogelijkheden ervan.