

HEALTHY STORYTELLING



Hoe **storytelling design** kan helpen om overgewicht en obesitas te verminderen

Het Healthy Storytelling project is gefinancierd door **NWO-ZonMw** en heeft de volgende partners:

TU Delft

(Design onderzoek)

Niko Vegt

Annemiek van Boeijen

Valentijn Visch

Erasmus MC

(Obesitas onderzoek)

Liesbeth van Rossum

Radboud Universiteit

(Storytelling onderzoek)

Wilbert Spooren

Universiteit Leiden

(eHealth onderzoek)

Andrea Evers

Gemeente Rotterdam

(Lekker Fit Programma)

Katerina Polychronakis

Centrum Gezond Gewicht

(Belangengroep)

Tessa Kouwenhoven–

Pasmooij

Annemieke van der Zwaan

Pharos

(Gezondheidskennis laaggeletterden)

Chandra Verstappen

Stichting Over Gewicht

(Belangengroep)

Sietske Helder

&RANJ

(Game design)

Michaël Bas



Introductie	04
Demonstrators	06
Inzichten	12
Het gebruik	19
Publicaties	20



Figuur 1 - Een impressie van de eerste co-creatie sessie, waarin kinderen meedenken over wat zij met de Torrie zouden willen doen.

Introductie - Wat, waarom & hoe?

Overgewicht en obesitas komen steeds vaker voor in onze maatschappij. Dit zorgt ervoor dat mensen minder gezond zijn, dat zij sneller andere ziektes krijgen en dat de kosten voor de gezondheidszorg oplopen. Overgewicht komt relatief vaak voor onder mensen met een lage sociaaleconomische status (SES) en draagt bij aan de groeiende gezondheidskloof in de maatschappij.

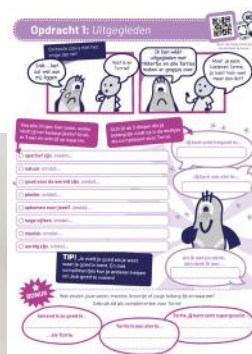
Het terugdringen van overgewicht en obesitas zou mooi zijn, maar dat is lastiger dan gedacht. Het wordt namelijk niet alleen veroorzaakt door een ongezonde leefstijl maar ook door heel veel andere factoren, zoals genetische aanleg, ziektes, hormonale verstoringen, bijeffecten van medicijnen. Vaak zijn deze oorzaken niet bekend bij zowel mensen met overgewicht als ook omstanders.

Voordat je iets aan overgewicht kunt doen, is het eerst nodig om de mensen met overgewicht en obesitas te *bereiken* en met hen te *praten over gewicht*. En ook dat blijkt lastiger dan gedacht. Dit komt onder andere omdat veel mensen zich schamen voor hun overgewicht en er daarom niet over willen praten. In dit project hebben we onderzocht hoe interactieve storytelling en eHealth precies hiervoor kunnen zorgen: *het bespreekbaar maken van overgewicht*.

Voor dit project is een Research-through-Design aanpak gekozen en daarbij is nauw samengewerkt met obesitas patiënten, -behandelaars, en mensen die laaggeletterd zijn. Daarnaast zijn er diverse partijen betrokken: buurthuizen, ziekenhuizen, een serious game ontwerpbedrijf, een gezondheidscommunicatiebureau, en wetenschappers vanuit verschillende disciplines: design (TU), obesitas (EURMC), storytelling (RU) en psychologie (LU).

Dit project heeft het volgende opgeleverd:

- 1) Een **theoretisch model** dat beschrijft waarom interactieve storytelling kan bijdragen in obesitas-gerelateerde preventieve eHealth interventies: Welke storytelling elementen, zoals fictieve personage, discussies, dagboeken, zijn voor obesitas preventie geschikt en waarom?
- 2) Een **ontwerpmethode** om interactieve storytelling toe te passen: Welke ontwerpaanpak is geschikt om storytelling in eHealth te laten aansluiten bij de diverse wensen, motivaties, capaciteiten en culturele achtergronden van mensen.
- 3) Drie **'demonstrators'** die laten zien hoe een op storytelling gebaseerd ontwerp toegepast kan worden in preventieve eHealth.



Figuur 2 - Overzicht van de verhaalelementen in het Torrie-project.

Leerkracht: *'Het leukste is wat mij betreft de speelsheid en het verhaal, waar de kinderen helemaal in opgaan. De energie is heel leuk om mee te werken.'*

Moeder: *'Ik heb gezien dat mijn kind heel erg verzorgend is. Zo'n Torrie, die heeft gewoon een beetje een andere aandacht nodig. En dat heeft hij heel mooi overgenomen in het dagelijkse leven.'*

Kind: *'Ik vind de opdrachten erg leuk! En ook het Torrie-paspoort met de stickers die ik heb gekregen! Mijn Torrie heet 'Poemavlekje' en houdt niet zoveel van broccoli.'*

Kind: *'Als je iets wil pakken uit de koelkast, dan zie je het lijstje en denk ik oh dat ga ik niet eten ik moet gezond blijven, ik ga iets anders eten.'*

Kind: *'Ik mis hem. Op de laatste dag ging de Torrie huilen, omdat hij wegging.'*

Demonstrator - Torrie

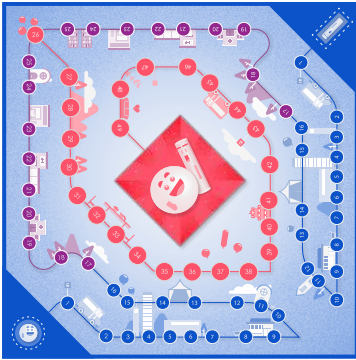
De Torrie demonstrator is een spel dat als lespakket voor een basisschool in groep 5 - met kinderen tussen de 7 en 9 jaar - kan worden opgenomen.

Het doel van dit spel is het 1) bereiken en 2) betrekken van kwetsbare groepen en het 3) informeren en overbrengen van gezondheidskennis.

Het spel begint met een audiofragment dat op het smartboard in de klas wordt afgespeeld. Dit fragment gaat over het fictieve eiland Tortor en vertelt aan de kinderen dat er een reiskoffer vol met Torries (knuffelachtige kind wezens van het eiland Tortor) in de klas is aangekomen. De Torries komen naar de kinderen om te leren hoe je gezond kunt leven. Een week later arriveren de Torries daadwerkelijk in de klas en ieder kind krijgt er eentje onder zijn of haar hoede. De kinderen krijgen 5 weken lang, iedere vrijdag, speelse opdrachten over 5 gezonde leefstijlthema's; voeding, beweging, verleiding, slapen, en sociale gezondheid. Deze opdrachten doen de kinderen samen met de Torrie, hun ouders, verzorgers of andere huisgenoten. Op maandagen worden de uitkomsten en ervaringen besproken in de klas. De Torries hebben ook een paspoort bij zich, waarin de kinderen hun ervaringen tekenen, schrijven en stickers verzamelen als beloning voor het maken van de opdrachten. Ook ontvangen zij postkaarten en audiobberichten uit Tortor. Na 5 weken gaan de Torries terug naar hun ouders op Tortor eiland. Tenslotte krijgen de kinderen een flyer mee naar huis waarin alles wat ze over gezondheid hebben geleerd is samengevat. Met twee vrolijke Torrie-magneten kan de flyer op de koelkast worden geplakt, zodat ook andere huisgenoten nog aan het project en de 5 gezondheidsthema's worden herinnerd.

Dit spel is in directe samenwerking met kinderen ontwikkeld waarbij de kinderen in co-creatie sessies ideeën voor opdrachten, voor het verhaal en voor gezondheid hebben aangedragen. Het effect van het spel is vervolgens getest in 3 klassen op 3 verschillende scholen in kwetsbare wijken in Rotterdam.

Het spel vraagt weinig tijd van de leerkracht; op vrijdagen introductie van de opdracht en maandagen een reflectie van ieder 15 minuten. Door het spel leren de kinderen niet alleen voor de Torrie te zorgen, maar ook voor zichzelf en voor hun huisgenoten. De meeste kinderen gaan helemaal in het verhaal op en vinden het leuk om mee te spelen.



Figuur 3 - Impressie van de ontworpelementen in het Bal & Spriet project.

Speler: 'Ik vond het spel leerzaam omdat het spel deed nadenken over situaties waar ik normaal niet over nadacht.'

Speler: 'Het spel zet je aan het denken. Ik was niet altijd eerlijk tijdens het spel. Maar is dat erg?'

Speler: 'Het spel gaat niet alleen over Bal maar ook over Spriet.'

Speler: 'Nu (na het spel) zitten we meer met elkaar te praten.'

Demonstrator - Bal & Spriet

De demonstrator Bal & Spriet is een spel dat het gesprek over gewicht op gang brengt en de spelers bewust maakt van vaak impliciete vooroordelen en stigma's rond gewicht.

Het spel bestaat uit een opvouwbaar speelbord met daarop een QR-code waarmee spelers de bijbehorende app kunnen downloaden. De app neemt de spelers mee in het spel: een verteller legt het doel en de regels van het spel uit en beschrijft situaties met opdrachten die via de digitale dobbelsteen op het speelbord worden gepasseerd.

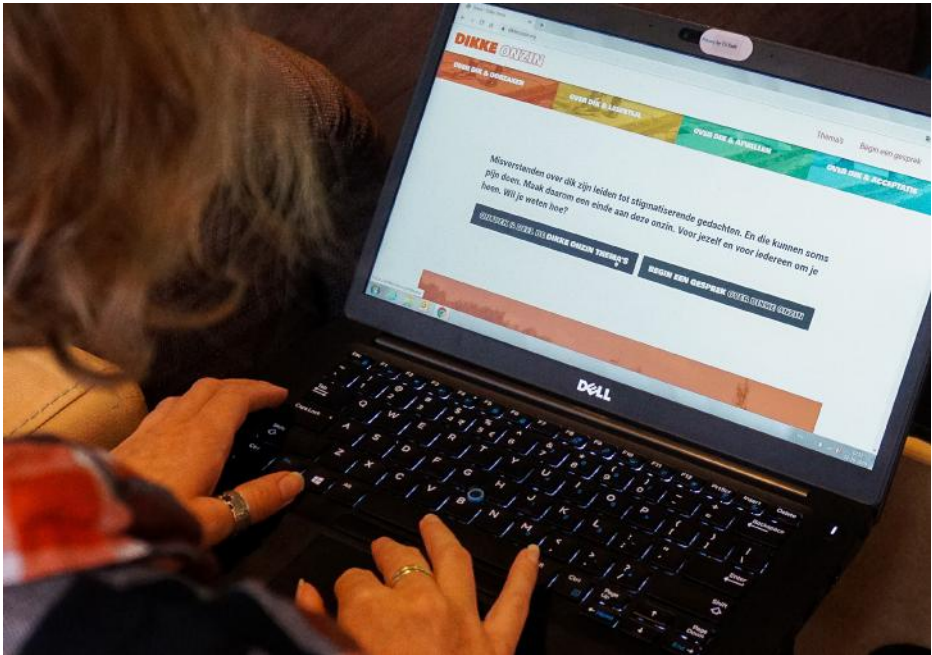
Het verhaal in het spel draait om twee fictieve karakters, Bal en Spriet, die elkaar tegenkomen en een romantische relatie aangaan. Een speler, of team van spelers speelt met de Bal pion, en een andere met Spriet. Halverwege het spel trekken de spelers samen op. Gedurende het spel worden de deelnemers geconfronteerd met stigmatiserende situaties die met gewicht te maken hebben. Je ziet bijvoorbeeld iemand met overgewicht wachten op de lift. Wat denk je? A. De trap nemen zou juist gezond voor hem zijn. B. Hij zal wel last van zijn knieën hebben. Na deze keuzes vervolgt het spel met het geven van eigen meningen in gewicht gerelateerde sociale situaties.

De verhalen uit dit spel zijn middels een Research-through-Design aanpak verzameld en aangepast aan de hand van gesprekken met mensen uit buurthuizen, mensen met obesitas / overgewicht en overgewicht specialisten.

Het spel brengt door middel van interactieve stories het gesprek op gang over, vaak impliciete, vooroordelen en stigmatiserend gedrag.

Praten over Gewicht is door middel van dit spel getest in verschillende buurtcentra in Utrecht en Rotterdam.





Figuur 4 - Beeld van de startpagina van Dikkeonzin.org

Dikke ONZIN DE GESPREKSSTARTER

Handig knipvel uit voor een gesprek over de Dikke Onzin. Het moet en plan en samen een veilig moment voor je.

Probeer alstublieft vast te leggen de informatie op de website te vinden. Dit kan goed van pas komen tijdens het gesprek.

Point De Gespreksstarter uit zodat jij en deze mensen in kennis worden tijdens het gesprek. Hij is ontworpen voor een veilig gesprek.

Beantwoord en bespreek alle vragen van De Gespreksstarter. De kaart die website gebruiken om nog iets terug te zeggen. Veel plezier!

<https://dikkeonzin.org/voorzet>

1. OVER DIK EN OORZAKEN

Om te kijken wat de oorzaken van Dikke Onzin die jij je het meest interessant vinden en bespreken:

AANLEG ZELDZAME AANDOENING HORMONEN MEDICATIE MENTALE FACTOREN LEEFSTIJL

Bespreek de situatie en probeer samen tot een conclusie te komen (indien mogelijk)

ELK PONDJE GAAT DOOR HET MONDJE

Oorzaak —————> Effect

Geef elk individueel antwoord op de vraag en leg aan de kaart uit waarom:

JE MAG MIJ VRAGEN HOEVEEL IK WEEG:

Nee, nooit

Ja, geen probleem

Anders: _____

JE MAG MIJ VRAGEN HOEVEEL IK WEEG:

Nee, nooit

Ja, geen probleem

Anders: _____

<https://dikkeonzin.org/leeftijl>

2. OVER DIK EN LEEFSTIJL

Om te kijken wat de oorzaken van Dikke Onzin die jij je het meest interessant vinden en bespreken:

OPVOEDING SOCIALE OMGEVING FINANCIEN TOEGANG TOT KENNIS TRAUMA EN STRESS

Bespreek de situatie en probeer samen tot een conclusie te komen (indien mogelijk)

JE HEBT JE GEWICHT ZELF IN DE HAND

Oorzaak —————> Effect

Geef elk individueel antwoord op de vraag en leg aan de kaart uit waarom:

JE MAG MIJ KRITIEK GEVEN OP WAT IK EET:

Nee, nooit

Ja, geen probleem

Anders: _____

JE MAG MIJ KRITIEK GEVEN OP WAT IK EET:

Nee, nooit

Ja, geen probleem

Anders: _____

<https://dikkeonzin.org/afvallen>

3. OVER DIK EN AFVALLEN

Om te kijken wat de oorzaken van Dikke Onzin die jij je het meest interessant vinden en bespreken:

VALSE HOOP GROTERE HONDER VERTRAAGDE STOFWISSELING BEWEGEN

MADOPERATIE GEHEUEN VAN VETCELLEN

Bespreek de situatie en probeer samen tot een conclusie te komen (indien mogelijk)

AFVALLEN IS EEN KWESTIE VAN ZELFDISCIPLINE

Oorzaak —————> Effect

Geef elk individueel antwoord op de vraag en leg aan de kaart uit waarom:

JE MAG MIJ TIPS GEVEN OM AF TE VALLEN:

Nee, nooit

Ja, geen probleem

Anders: _____

JE MAG MIJ TIPS GEVEN OM AF TE VALLEN:

Nee, nooit

Ja, geen probleem

Anders: _____

<https://dikkeonzin.org/acceptatie>

4. OVER DIK EN ACCEPTATIE

Om te kijken wat de oorzaken van Dikke Onzin die jij je het meest interessant vinden en bespreken:

MOOI ZIJN GEZOND ZIJN NORMAAL ZIJN GELIEFD ZIJN KANS HEBBEN

Bespreek de situatie en probeer samen tot een conclusie te komen (indien mogelijk)

SLANK ZIJN MAAKT GELUKKIG

Oorzaak —————> Effect

Geef elk individueel antwoord op de vraag en leg aan de kaart uit waarom:

IK MAG VAN MIJN LICHAAM HOUDEN:

Nee, ik moet eerst afvallen/aankomen

Ja, mijn lichaam is goed zoals het is

Anders: _____

IK MAG VAN MIJN LICHAAM HOUDEN:

Nee, ik moet eerst afvallen/aankomen

Ja, mijn lichaam is goed zoals het is

Anders: _____

5. WOORDEN

Spreek samen af en vul in:

WIJ GEBRUIKEN DE VOLGENDE TERMEN NIET:

Dik

Te dik

Overgewicht

Melk

Slank

Osoep

Overbas

Fats

Zwaar

Te zwaar

Volvank

Figuur 5 - Het gespreksformulier, onderdeel van Dikkeonzin.org

Demonstrator - Dikke Onzin

Overgewicht en obesitas trekken vaak een flinke wissel op een relatie. Het onderwerp wordt door de partners gemeden om ruzie te voorkomen, met als gevolg dat de relatie niet de gewenste vertrouwelijkheid heeft en dat er regelmatig goedbedoelde maar verkeerd uitpakkende dingen worden gezegd. Om te begrijpen hoe storytelling kan worden ingezet om deze stellen te helpen is de demonstrator Dikke Onzin ontwikkeld.

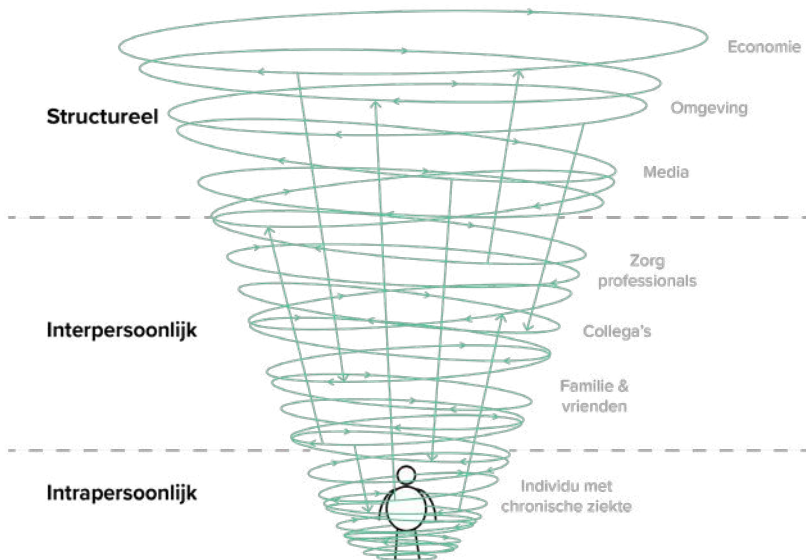
DikkeOnzin.org is een website voor iedereen en voor mensen met overgewicht en obesitas in het bijzonder. De website is ontwikkeld door Sam van Eijk als onderdeel van haar afstudeerproject.

Het blijkt dat onder mensen met overgewicht regelmatig zelfstigma voorkomt, wat is gebaseerd op misvattingen rond gewicht. Op de website Dikkeonzin.org kun je daarom allereerst informatie vinden over overgewicht: de oorzaken, de relatie met leefstijl, met afvallen, en de acceptatie.

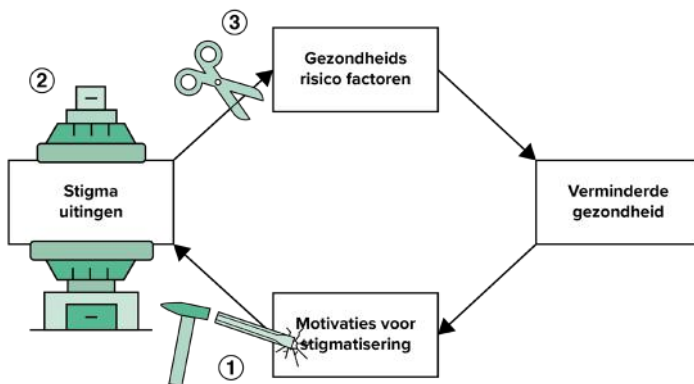
Deze informatie is samen met Centrum Gezond Gewicht van de ErasmusMC geschreven. Daarnaast bevat de website podcastverhalen van bekende ervaringsdeskundigen met overgewicht.

De kern van de website is de ‘**gespreksstarter**’. Dit is een interactief proces waarbij je met behulp van een (te downloaden) gespreksformulier je partner op een veilige manier kunt uitnodigen om over gewicht te praten. Dit proces bestaat uit:

- Het delen van kennis over gewicht (oorzaken, leefstijl, afvallen, acceptatie),
- Het bespreken van vooroordelen (in hoeverre is ieder het eens met ‘slank zijn maakt gelukkig’ en waarom).
- Het bespreken van omgangsvormen tussen de partners (je mag mij tips geven om af te vallen: nooit, ja, anders...)
- Het afspreken van woorden die liever niet worden gebruikt (bijv. dik, fors).



Figuur 6 - Mensen met overgewicht ervaren onderling samenhangende vicieuze cirkels van stigmatisering, beïnvloed en veroorzaakt door verschillende actoren op structureel, interpersoonlijk en intra persoonlijk niveau. De interactie tussen vicieuze cirkels op verschillende niveaus compliceert stigmaproblemen en inspanningen om gewicht te verliezen.



Figuur 7 - Model over het doorbreken van stigma ten aanzien van overgewicht, gebaseerd op publicatie.

Inzichten - Stigma verminderen

Mensen met overgewicht en obesitas zijn omgeven met stigma's. Stigma's leiden ertoe dat deze mensen worden gepest, buitengesloten of anderszins benadeeld in hun leven. Zij worden bijvoorbeeld lui gevonden, omdat ze te weinig bewegen, of dom, omdat ze niet zouden weten wat gezond is. De stigmatiserende oordelen zitten op verschillende niveaus verborgen; in zichzelf en de directe omgeving (interpersoonlijk), maar ook op maatschappelijk niveau (structureel). Zo'n stigma wordt lang niet altijd besproken met betrokkenen waardoor het ook niet ontkracht kan worden. Het is juist vaak impliciet aanwezig in het afkeurende gedrag van anderen naar diegenen met overgewicht. Als dit maar vaak genoeg gebeurt, zullen mensen met overgewicht de vooroordelen overnemen en zichzelf stigmatiseren (intrapersoonlijk) wat de eigenwaarde en zorg voor eigen gezondheid vermindert.

Stigma's zijn sterk verankerd in een discourse, bijvoorbeeld in impliciete waarden in de samenleving die tot uiting komen in communicatie en gedrag. In onze paper over stigma betogen wij dat storytelling een bestaand discours kan veranderen door de vertelactiviteiten binnen het discourse te beïnvloeden. Storytellingstechnieken kunnen ervoor zorgen dat het gesprek gevoerd wordt. Impliciet gedrag wordt een expliciet gesprek, waardoor vooroordelen genuanceerd kunnen worden. Daarnaast worden empathie en bewustwording vergroot. Door het perspectief van de ander in te nemen leert de verteller die ander en ook zichzelf beter kennen. De vicieuze cirkel kan doorbroken worden door 1) met educatie misvattingen rond vooroordelen aan te tonen, 2) empathie te creëren waardoor stigma-uitingen verminderd worden, en door 3) stigma slachtoffers te helpen in de omgang met stigmatiserend gedrag.



Inzichten - Interactive storytelling model

Interactieve storytelling bestaat uit het vertellen, het luisteren en het reageren op verhalen. Verhalen kunnen zich afspelen in de werkelijke non-fictie wereld (zoals dagboeken), in een fictie wereld (zoals sprookjes), of ertussenin (zoals sommige verhalen op sociale media). Wat verhalen delen is dat zij over karakters gaan en dat er iets gebeurt. Verhalen kunnen dus over heel veel dingen gaan, lang of kort zijn, en ook veel verschillende media gebruiken zoals een stem, film, of tekstberichten. Er wordt vaak een onderscheid gemaakt tussen de verhalen zelf en de zogenaamde 'master narratives'. De master narratives worden gezien als de algemeen gedeelde verhalen, geloven, waarden, en gedragingen die een cultuur typeren. Voorbeelden zijn: een gedeeld verhaal over het thema democratie, duurzaamheid, geloof in zelfredzaamheid en dus ook een gedeeld verhaal over overgewicht. De master narrative van overgewicht kan stigmatiserend gedrag versterken.

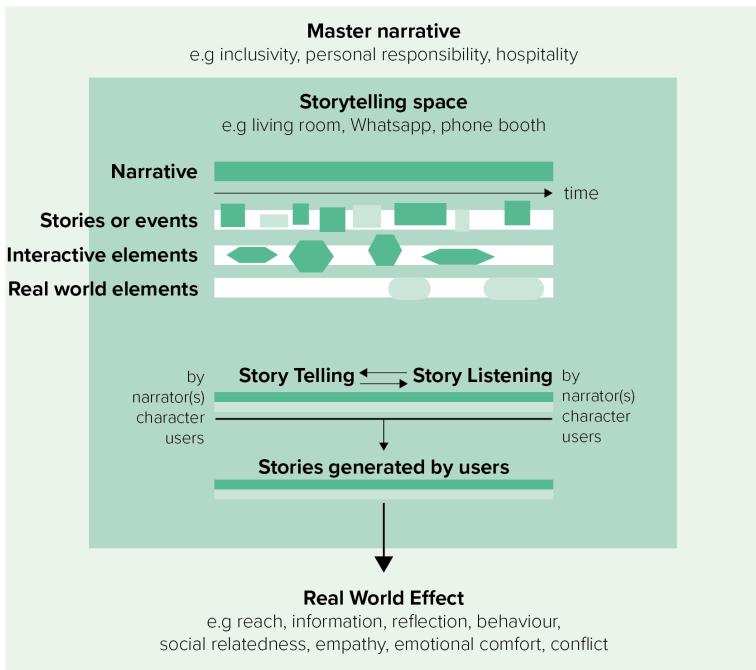
De menselijke interactie met verhalen heeft veel effecten. Zo kun je door het vertellen of schrijven van een verhaal meer inzicht in jezelf krijgen. Het verhaal helpt je gedachten en gevoelens te ordenen en daar zo meer grip op te krijgen. Door het luisteren naar verhalen kun je leren hoe je je kunt inleven in anderen, empathie ontwikkelen, en het kan je ook helpen om de wereld om je heen beter te begrijpen. Door te reageren op verhalen, en al dan niet actief of passief deel uit te maken van de ruimte waarin de verhalen worden uitgewisseld, de 'storytelling space' - zoals bijvoorbeeld in briefwisselingen of What's App berichten - kunnen meningen worden gevormd en ontwikkeld.

Ook al zijn veel verhalen geheel of gedeeltelijk fictief. Het ervaren van de effecten vindt plaats in de zogenaamde 'echte' wereld, het zijn dingen die je merkt en die niet fictief zijn. Fictieve verhalen

kunnen dus je ‘echte’ wereldbeeld veranderen en betekenis geven. In andere woorden, ervaringen van een fictiewereld hebben een effect op ervaringen van de ‘echte’ wereld. Dit is precies waarom ‘interactive storytelling’ van belang is en waarom het kan worden ingezet voor concrete maatschappelijke doelen, zoals preventieve gezondheid in gedrag of kennis en stigmavermindering. In het onderstaande Interactive Storytelling model is schematisch weergegeven hoe interactieve storytelling voor een effect kan zorgen.

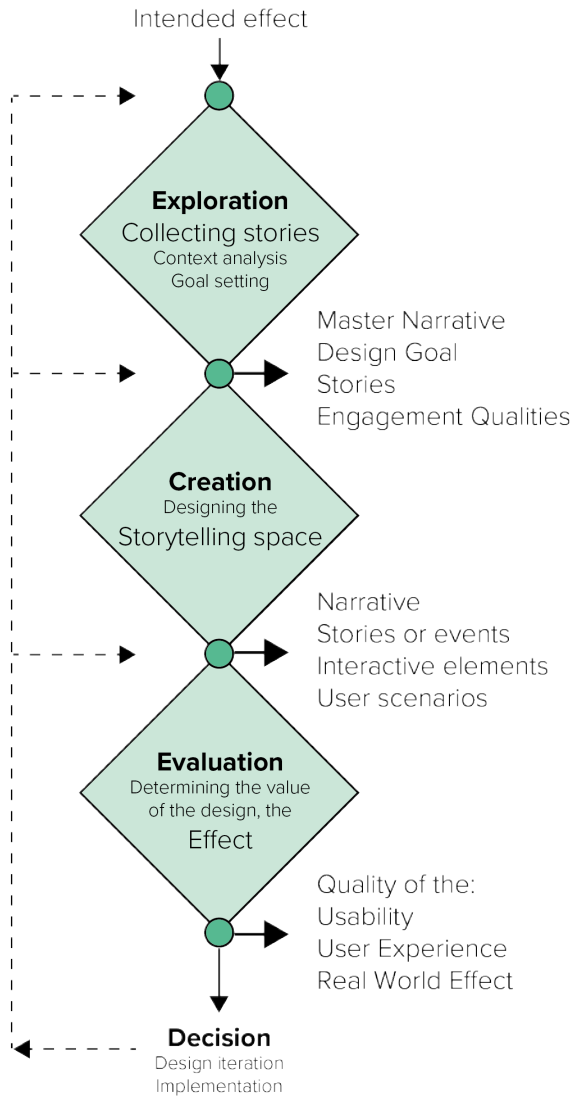
Legenda Real world 
 Story world 

Storytelling Design Model



Figuur 8 - Interactive storytelling model voor ontwerpen, gebaseerd op publicatie.

Storytelling Design Method



Figuur 9 - Ontwerpmethode voor het ontwerpen met storytelling.

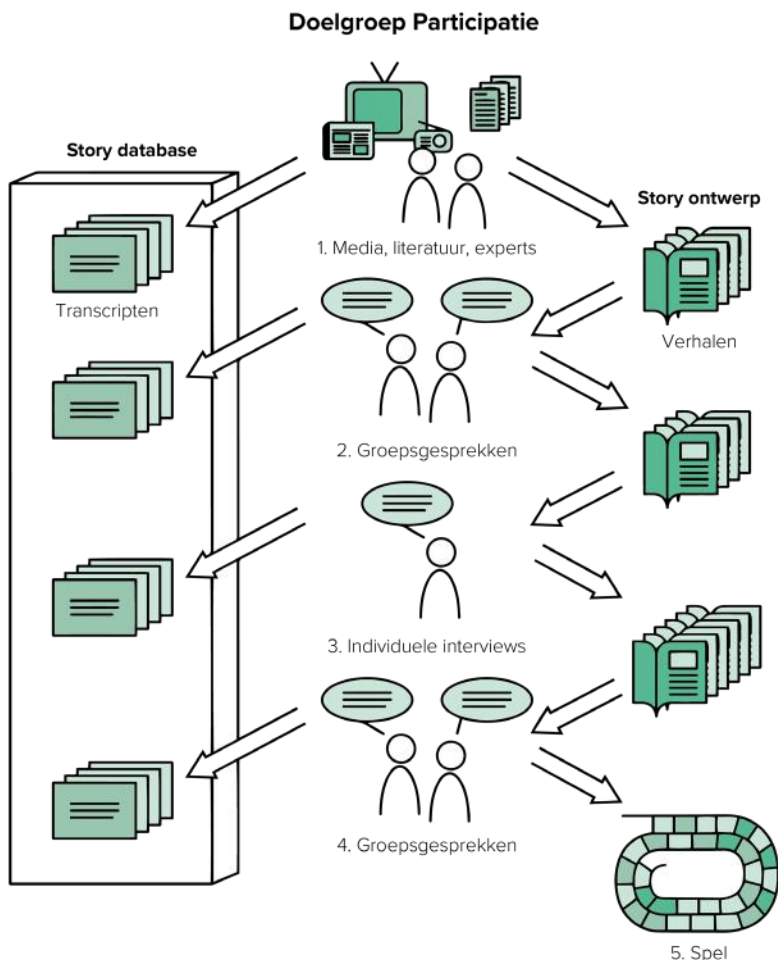
Inzichten - Ontwerpmethode

De Research through Design aanpak, waarin 3 zogenaamde 'demonstrators' zijn ontworpen hebben tot inzichten geleid over hoe met storytelling als element kan worden ontworpen. Globaal zijn er drie fasen en een aantal hoofdactiviteiten die we hier kort noemen.

- 1. Exploratiefase**, waarin het doel gesteld wordt (zoals het beoogde effect 'prate over gewicht' in het Bal & Spriet spel). Daarnaast wordt de context bepaald en onderzocht (de plaats en tijd, de betrokkenen, de culturele achtergrond etc.) en worden verhalen uit de echte wereld verzameld.
- 2. Creatiefase**, waarin ideeën worden ontwikkeld voor verschillende onderdelen: een verhaal (narrative) dat het interactief delen van verhalen verbindt, zoals in het Torrie project het verhaal van de Torries die uit Tortor eiland komen; interactieve elementen (zoals een gespreksformulier in het Dikke Onzin project); echte verhalen (zoals de situatieverhalen in Bal & Spriet); en inhoud (bijvoorbeeld gezondheidskennis op de flyer van het Torrie project).
- 3. Evaluatiefase**, waarin bestudeerd wordt 1) of het ontwerp door beoogde gebruikers wordt begrepen, zoals het is bedoeld, 2) hoe het ontwerp wordt ervaren (user-experience), en tenslotte of het beoogde effect wordt bereikt.

De aanpak is iteratief, d.w.z. dat bevindingen uit evaluaties tot nieuwe inzichten leidt waarmee het ontwerp weer een slag verbeterd kan worden.

Voor het ontwerpen van een storytellingspace onderscheiden we verschillende dimensies die tijdens het ontwerpen moeten worden meegenomen. Eén daarvan is 'narrative freedom'. Dit is de mate waarin er binnen de gedeelde/ontworpen verhalen ruimte is voor eigen interpretatie van de gebruiker. Andere ontwerpdimensies zijn o.a. genre, tijd en taal.



Figuur 10 - Een ontwerpgericht stappenplan voor het verzamelen en interactief delen van verhalen (Collecting stories).

Stap 1: verzamelen en samenstellen van persoonlijke verhalen via media, literatuur, en expertinterviews en verwerken in een vorm die gedeeld kan worden;

Stap 2: eerste set verhalen bespreken en nieuwe verhalen ophalen in een groepsgesprek;

Stap 3: nieuwe verhalen ophalen via één op één semigestructureerd interviews, waarbij de eerder verzamelde verhalen met de geïnterviewde worden gedeeld;

Stap 4: de verzameling verhalen verwerken in een kaartspel of andere vorm waarin de verhalen worden besproken in een groep (focus groep sessie).

Stap 5: een selectie van verhalen uit de echte wereld toepassen in een interactief storytelling ontwerp (zoals het Bal & Spriet spel).

Het Gebruik - Nu en in de toekomst

Het doel van het Healthy Storytelling project was het ontwikkelen van kennis die ingezet kan worden ten behoeve van obesitas preventie. De theoretische bouwstenen, het verklarende model en de methode, zullen worden verspreid onder wetenschappers, studenten en belangengroepen. Wij zullen het model en de methode gebruiken in vervolgonderzoek. We hopen dat deze kennis andere wetenschappers helpt met onderzoek doen over storytelling en gezondheidszorg en dat ontwerpers onze inzichten en methodes kunnen toepassen.

De demonstrators zijn als werkend prototype ontworpen en de effecten zijn, vooral indicatief, onderzocht. Hiermee hebben wij de stap naar een implementatie en een mogelijke grootschalige effectstudie voorbereid. Wanneer (maatschappelijke of onderzoeks) partijen dit willen voortzetten kunnen zij contact opnemen met Valentijn Visch: V.T.Visch@tudelft.nl.

Tenslotte lijken de resultaten van dit project niet alleen toepasbaar voor obesitas preventie maar voor vele andere maatschappelijke doelen die kampen met taboes, stigma's en ongelijkheid. Zo zou interactieve storytelling op een vrijwel identieke manier ingezet kunnen worden om bewustzijn en begrip te stimuleren over verschillen in gedrag en opvattingen van bijvoorbeeld gender, armoede, cultuur, immigratie, religie, politiek en gezondheid.

Publicaties

De volgende wetenschappelijke en populaire publicaties zijn of zullen binnenkort verschijnen:

Vegt, N.J.H., Visch, V.T., van Boeijen, A.G.C., & Spooren, W.P.M.S. (2021). 'Er is nog één smal stoeltje vrij. Wat doe je? – Spel maakt stigmatisering van overgewicht bespreekbaar'. *Onze Taal*, 90 (1), 18-20.

Vegt, N.J.H., van Boeijen, A.G.C., Spooren, W.P.M.S., Evers, A.W.M., van Rossum, E.F.C., & Visch, V.T. (verwacht). Can storytelling erase stigma's? A framework for designing interactive storytelling spaces that reduce health-related stigma.

van Boeijen, A.G.C., Visch, V.T., & Vegt, N.J.H. (verwacht). Storytelling as a design element for healthcare.

Vegt, N.J.H., Visch, V.T., van Boeijen A.G.C. et al. (verwacht). Hosting the Torries. A case study on increasing health literacy through interactive narrative in low SES families.

Visch, V.V., Vegt, N.J.H., van Boeijen, A.G.C., & Verstappen, C. (verwacht). Playing Ball & Stalk to discuss obesity stigmatization.

Websites:

van Eijk, S. (2020). www.dikkeonzin.org

Healthy Storytelling (2021). www.healthystorytelling.nl

Afstudeerrapport:

Eijk, van, S. (2019) Big Fat Nonsense – A discussion tool to reduce weight-related stigmas in the direct social environment. Master thesis, faculty of Industrial Design Engineering, Delft.



Met dank aan...

Dock Rotterdam

Huis van de wijk Oud-Charlois:
Farish Bhaggoe, Eddy Coutinho en
bezoekers

Huis van de wijk Carnisse: Pamela
Maduro en bezoekers

Dock Utrecht

Buurtcentrum De Speler:
Tamara Erkelens en bezoekers
Buurtcentrum Oase:
Radj Ramcharan en bezoekers

Stichting ABC

Taalambassadeurs - Ab Spoor, Ben en
Sieneke Loef en Fatiha Essalmy

Lekker Fit programma gemeente Rotterdam

Dennis van der Stelt

Rode Kruis Ziekenhuis Beverwijk

Tim Molenaars en cliënten

Gezondheidscentrum Schalkwijk

Sabine Vuister
Martin Mensink

Basisschool De Vier Leeuwen

Harm Weggemans
Esther van Dijk en de kinderen uit
groep 6

Industrieel Ontwerpen - TUDelft

Sam van Eijk
Yanni Mei
Irene Kingma
Geinterviewden (anoniem)
Freek Trimbach

St. Augustinusschool Rotterdam

Yannick Alsemgeest
Mariska Blok en de kinderen uit groep 5

De Kameleon Rotterdam

Sven Verberne en de kinderen uit
groep 5

Mariaschool Rotterdam

Max Spiering
Kyla Vermeulen en de kinderen uit
groep 5

&RANJ Serious Games

Lis Oldewarris
Dennis Haak
Marijn Willemse

Musicus, Componist & Tekstman

Guus Westdorp

By-wire.net

Marina Toeters

Media & Design

Myron Wouts

Figuranten video's

Elif, Lua, Sol, & Alba Vieira
David Klein
Nadège Heyligar
Rune Veraart

Partners



Gefinancierd door



Colofon

Technische Universiteit Delft
Faculteit Industrieel Ontwerpen
Landbergstraat 15
2628 CE Delft
Contactpersoon: Valentijn Visch: V.T.Visch@tudelft.nl

AUTEURS

Niko Vegt
Annemiek van Boeijen
Valentijn Visch

LAYOUT

Sam van Eijk

REFERENTIE

Visch, V.T., Vegt, N.J.H., van Boeijen A.G.C. (2021).
Healthy Storytelling: Over het voorkomen van overgewicht. Delft: Technische Universiteit Delft – faculteit Industrieel Ontwerpen.

Dit boekje is onderdeel van een onderzoeksproject van de TU Delft in samenwerking met &Ranj, Erasmus MC, Universiteit Leiden, Radboud Universiteit, Pharos, Stichting Overgewicht, Centrum Gezond Gewicht en Gemeente Rotterdam, en is gefinancierd door ZonMw.

©2021.

- HEALTHY STORYTELLING -