


Volume 15, 17 Nov 2015

Publisher: Uopen Journals

URL: <http://www.ijic.org>

Cite this as: Int J Integr Care 2015; WCIC Conf Suppl; [URN:NBN:NL:UI:10-1-117306](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:nl:ui:10-1-117306)

Copyright: 

Conference Abstract

A serious game on job quality of care professionals / Un juego serio en la trabajo de los profesionales del cuidado

Ezra Dessers, KU Leuven, Belgium

Sam Pless, KU Leuven, Belgium

Leen De Kort, KU Leuven, Belgium

Geert Van Hootegem, KU Leuven, Belgium

Correspondence to: **Ezra Dessers**, KU Leuven, Belgium, E-mail: ezra.dessers@soc.kuleuven.be

Abstract

Background: Integrated care relies on the efforts of committed and healthy care professionals. Karasek's Job Demand / Control model predicts the possible impact of job characteristics on job quality. People from practice, such as care professionals, tend to find this conceptual model rather abstract. Gamification may help to educate care professionals in the model by letting them experience jobs with differing characteristics in a game context.

Literature: Gamification is the use of game thinking in non-game contexts. The resulting 'serious games' are simulations of real-world events. Although a serious game can be entertaining, its main purpose is to educate its players. Karasek's model predicts that job quality results from the joint effects of workload (i.e. job demands) and autonomy (i.e. job control). Job quality depends on the balance between job demands (implying control needs) and control capacity.

The game: The game was developed with two requirements: the activities in the game should be health care related, and the game should have a duration of maximum 30 minutes. The game is about dressing toy dolls, which represent care clients. Four to twenty players are divided over four tables. At each table, one of the job types identified by Karasek's model is simulated: (1) 'passive': low demands, low control; (2) 'low strain': low demands, high control; (3) 'high strain': high demands, low control, and (4) 'active': high demands, high control. Job demands are manipulated by controlling the number of dolls at the table. Job controls are manipulated by (lack of) strict clothing rules and (lack of) access to extra clothing in a storage. During the debriefing, players are asked after their experiences in terms of results, encountered problems, frustration, enjoyment, boredom etc. By doing so, players reconstruct the model themselves which helps them to understand the underlying principles. The game will be played at the Active Assisted Living Forum (Ghent) and at the Festival of Connecting (Leuven) in September 2015. The results of these tests will be presented at WCIC.

Discussion: Serious games have been used in a health care setting for various purposes, from education of care professionals to policy exploration by managers. With regard to Karasek's model, two games are often played in Flanders (Belgium) and in the Netherlands: the Paper

Lantern Factory, and the Tzatziki Game. However, these game simulate manufacturing processes, which makes it difficult for health care professionals to translate their game experiences to their own field of work. Moreover, the versatility of these games is limited because of their duration (2+ hours). We therefore developed a short, care-related game. The game is appealing because of its simplicity, and offers starting points for further interventions in the organization of work. The main purpose of the game is obviously not to simulate the average health care job as realistically as possible, but to let players experience differences between job characteristics in a setting that relates to their own field of work.

Conclusion: Gamification can be a tool to educate care professionals on the relation between job characteristics and job quality.

Acknowledgements: This research is part of CORTEXS, a multidisciplinary research project studying integrated care in Flanders, Belgium (www.cortexs.be), and KIO, an interuniversity consortium studying innovations in elderly care in Flanders. The KIO consortium consists of Mark Leys & Lien Pots (OPIH-VUB), Ellen Gorus & Charlotte Brys (GERO-VUB), Ezra Dessers, Geert Van Hootegeem & Leen De Kort (CESO-KUL), Marc Jegers & Lukas Verstelee (iCher), Patricia De Vriendt (GERO-VUB, Arteveldehogeschool) & Juul Lemey (Arteveldehogeschool), Bart Jansen (ETRO-VUB), Bart Mistiaen & Bart Grimont (HOWEST). CORTEXS and KIO are financed by the Flemish Agency for Innovation by Science and Technology (IWT).

Conference abstract Spanish

Antecedentes: La Atención Integrada se basa en los esfuerzos de los profesionales comprometidos e el cuidado. La demanda de empleo de modelo / control de Karasek predice el posible impacto de las características del trabajo en la calidad del empleo. La gente de la práctica, como profesionales de la atención, tienden a encontrar este modelo conceptual más abstracto. La ludificación puede ayudar a educar a los profesionales de la atención en el modelo dejándolos empleos de experiencia con diferentes características en un contexto de juego.

Literatura: La ludificación es el uso del pensamiento con juego en un contexto de no juego. Los resultados 'juegos serios' son simulaciones de eventos del mundo real. Aunque un juego serio puede ser entretenido, su objetivo principal es educar a sus jugadores. El modelo de Karasek predice que los resultados de la calidad del empleo de los efectos conjuntos de la carga de trabajo (es decir, solicitudes de empleo) y autonomía (es decir, el control de trabajos). La calidad del empleo depende del equilibrio entre las demandas de empleo (lo que implica necesidades de control) y la capacidad de control.

El juego: El juego fue desarrollado con dos requisitos: las actividades en el juego debe estar relacionado con el cuidado de la salud, y el juego debe tener una duración máxima de 30 minutos. El juego se trata de vestir muñecas de juguete, que representan clientes de atención. Cuatro de veinte jugadores se dividen en cuatro mesas. En cada mesa, uno de los tipos de trabajo identificadas por el modelo de Karasek se simula: (1) "pasiva": baja demanda, bajo control; (2) "bajo presión": baja demanda, alto control; (3) 'alta tensión': las demandas de alto, bajo control, y (4) "activa": altas exigencias, alto control. Solicitudes de empleo son manipulados por el control del número de muñecas en la mesa. Controles de empleo son manipulados por (falta de) las normas de vestir estricto y (falta de) el acceso a ropa extra en un almacenamiento. Durante el interrogatorio, los jugadores se les pide después de sus experiencias en términos de resultados, los problemas encontrados, la frustración, el disfrute, aburrimiento, etc. De esta manera, los jugadores reconstruyeron el modelo que les ayuda a entender los principios subyacentes. El juego se jugará en el Foro Activo de vida asistida (Gante) y en el Festival de Conexión (Lovaina) en septiembre de 2015. Los resultados de estas pruebas se presentarán en WCIC.

Discusión: Serios juegos se han utilizado en un establecimiento de atención de salud para diversos fines, desde la educación de los profesionales de la atención a la exploración de la política por los administradores. En relación con el modelo de Karasek, dos partidos se juegan a menudo en Flandes (Bélgica) y en los Países Bajos: la fábrica de linterna de papel, y el Juego Tzatziki. Sin embargo, estos juegos simulan procesos de fabricación, lo que hace que sea difícil para los profesionales de la salud para traducir sus experiencias de juego a su propio campo de trabajo. Por otra parte, la versatilidad de estos juegos es limitado debido a su duración (más de 2

horas). Por lo tanto, desarrollamos un juego corto, relacionados con el cuidado. El juego es atractivo debido a su simplicidad, y ofrece puntos de partida para otras intervenciones en la organización del trabajo. El objetivo principal del juego es, obviamente, no para simular el trabajo promedio de atención de la salud lo más realista posible, pero dejar que los jugadores experimentan diferencias entre las características del trabajo en un entorno que se relaciona con su propio campo de trabajo.

Conclusión: la ludificación puede ser una herramienta para educar a los profesionales de atención sobre la relación entre las características del trabajo y la calidad del empleo.

Agradecimientos: Esta investigación es parte de CORTEXS, un proyecto de investigación multidisciplinar que estudia la atención integrada en Flandes, Bélgica (www.cortexs.be) y KIO, un consorcio interuniversitario estudiar las innovaciones en el cuidado de ancianos en Flandes. El consorcio KIO consta de Marcos Leys y Lien Ollas (OPIH-VUB), Ellen Gorus y Charlotte Brys (GERO-VUB), Esdras Dessers, Geert Van Hootegem y Leen De Kort (CESO-KUL), Marc Jēgers y Lukas Verstele (ICHER), Patricia De Vriendt (GERO-VUB, Arteveldehogeschool) y Juul Lemey (Arteveldehogeschool), Bart Jansen (ETRO-VUB), Bart Mistiaen y Bart Grimonprez (HOWEST). CORTEXS y KIO son financiados por la Agencia flamenca para la Innovación por la Ciencia y la Tecnología (IWT).

Keywords

serious game; job quality; care professional / juego serio; calidad de empleo; cuidado profesional

PowerPoint presentation

<http://integratedcarefoundation.org/resource/wcic3-presentations>