



Focus Group Startup

Amber Meijers, Carmen Engelen,
Janneke van Veltom, Julie Olree
ICT & Media Design Semester 6

Table of Contents

Introductie	3
Vorbereiding.....	4
Focus group	5
Discussie.....	5
Conclusie.....	8

Introductie

Door middel van het verzamelen van meningen en ervaringen bij het onderwerp via discussies, willen we dieper ingaan op onze doelgroep. Deze groepsdiscussies worden ook wel focusgroepen genoemd. Een groep van ongeveer vijf personen wordt uitgenodigd om deel te nemen, waarbij we een onderwerp/vraagstelling centraal zetten. Hierbij willen we de discussie aanwakken bij onze doelgroep om zo nieuwe inzichten te krijgen, met name op het gebied van het zoeken van de diepere laag. Waarom voelt onze doelgroep knelpunten en wat kunnen wij doen om dit te verbeteren.

Vorbereiding

Ter voorbereiding aan de sessie worden er een aantal mogelijke vraagstukken uitgeschreven, om zo de groep de kans te geven om een discussie te starten vanuit hetzelfde vertrekpunt. Bij stilval van de discussie omtrent het huidige onderwerp, wordt er een nieuwe discussie aangewakkerd met het volgende vraagstuk.

Vraagstukken & thema's

Onzekerheid over het spelen door onbegrip van ADHD-symptomen

Doel: waarom wil je D&D spelen/met welk doel speel je D&D

De hoeveelheid regels van TTRPGs (in dit geval D&D) en hoe deze worden aangereikt

Het mogelijk buitengesloten voelen vanwege ADHD/neurodiversiteit

Het bewaren van het overzicht gedurende een sessie (denk hierbij aan character traits, maar ook concentratie wanneer iemand anders aan de beurt is)

Kansen voor tools/handvaten bij D&D of andere TTRPGs

Focus group

In verband met corona is de focus group iets anders gegaan dan verwacht. De personen met wie deze focus group is uitgevoerd hebben toestemming gegeven tot een spraakopname, maar geen toestemming om deze te delen. De focus group wordt uitgeschreven vanuit deze spraakopname.

Voor deze focus group hebben naast Janneke (J), 5 mensen deelgenomen. Deze personen worden gedurende de uitwerking benoemd met hun voorletter. Een overzicht van de uitgenodigde personen;

M - ADHD & dyslectisch

L - ADHD

S - ADHD & PTSS

A - ADHD & dyslectisch

B - Autisme

J greep in op momenten dat het stilvalt of de discussie over het vraagstuk zodanig is geweest dat het beter is om door te gaan.

Discussie

Om de discussie aan te wakkeren, starten we met de vraag "Voel je onzekerheid tijdens het spelen door onbegrip van ADHD-symptomen?" M start de discussie met aan te geven dat hij geen onzekerheid voelt tijdens het spelen: "Je leert vanzelf hoe het werkt, dat heeft me wel een lange tijd gekost, maar nu ik het snap vind ik het vooral gewoon leuk om te doen". Zowel S als A geven juist aan dat het hun wel onzekerheid geeft "Mensen vergeten vaak dat ADHD'ers ook sneller last hebben van dyslectie. Alle informatie wordt aangeleverd in grote tekstuele boeken, daardoor vergeet ik het snel of weet ik het niet op het moment dat ik het nodig heb". S: "Ik heb geen dyslectie, maar ik speel nog niet zo heel lang. Bij elke zet die ik maak, denk ik te lang na of gebeurt er iets waardoor ik afgeleid raak. Als ik te weinig prikkels krijg, vergeet ik dat ik meedeed." B: "Als DM is het ook lastig om in te grijpen wanneer zoiets zich voordoet. Ik wil helpen, maar ik weet niet hoe, en wil ook de rest van de sessie niet langer ophouden doordat iemand er meer moeite mee heeft." M; "Maar als je het langer speelt dat weet je toch beter hoe het werkt?". L: "Ja dat klopt, maar als je naar 1-2 jaar nog steeds niet goed snapt en het lastig vindt, dan stop je vaak eerder. Ik heb in het verleden toen ik 15 was "L is nu 22 jaar" eerder Dungeons & Dragons gespeeld. **Alleen ben toen gestopt omdat de rest van mijn campaign na 1,5 jaar nog steeds niet accepteerde dat het bij mij wat lastiger was om te spelen en omdat ik steeds te horen kreeg "dat ik me beter had moeten voorbereiden" of "als ik het niet kan waarom ik dan meedoe".** Je moet dan ook de kans krijgen om langer te spelen en het te leren. Ik speel nu in totaal ongeveer 3 jaar, en snap nu de basics wel goed "L speelt ongeveer 1-2 x per maand een volledige dag".

J: "En met welk doel ben je opnieuw begonnen aan Dungeons & Dragons"

L: "Ik wilde bewijzen dat ik het wel kan, en werd gevraagd om mee te doen door anderen die al langer speelden. Toen ik hen uitlegde van de situatie van toen ik jonger

was, en dat ik daardoor niet wilde meedoen, stelden ze me gerust en haalden ze me over wel mee te doen. Mijn huidige doel bij D&D is nu om meer te durven en kunnen tijdens een turn, en laten zien dat je ook met neurodiversiteit kan meespelen." J: "Voelt iemand anders zich ook zo of spelen jullie allemaal met een ander doel?". A: "Ik sluit me aan bij laten zien dat ik het wel kan, en daarnaast ook het meer durven doen tijdens een sessie. **Als ik het in een sessie durf, doe ik dat misschien ook sneller in het dagelijkse leven.**" B: "Ik heb niet echt een doel, ik vind het vooral leuk om mee te doen en als DM met unieke puzzels e.d. aan te komen". S: "Mijn doel is vooral mee blijven doen en angst om mee te doen met nieuwe dingen te overwinnen". M: "Ik heb net als B niet echt een doel, maar vind het wel een fijn idee om andere te helpen die minder lang spelen." A: **"Ik vind het ook prettig dat er mensen als B, L & M zijn.** Meestal weten hun hoe het voelt om te staan op het punt waar ik nu ben, en daardoor zijn ze vaak behulpzamer." L: "In die eerste campaign waar ik het over had miste ik echt iemand die me aan mijn hand vast hield en me mee het spel in begeleidde. Dat wil ik voorkomen bij anderen." M: "Overigens, die onzekerheid die jullie voelen voelde ik eerst ook." B: "Alleen wij hebben al meer tijd gehad om dingen uit het spel te leren en ermee aan de slag te gaan." S: "Ik ben ook zelf blij dat ik niet in een volledig nieuwe campaign ben gestapt, als in met allemaal beginnende spelers. Doordat ik met ietwat ervaren spelers speel, krijg je het voor mijn gevoel ook sneller door."

J: "Heeft de hoeveelheid regels van Dungeons & Dragons en hoe deze worden aangereikt invloed gehad op het begrijpen van het spel?"

S: "Als je daarmee bedoeld of ik het net zo snel door had gehad in een campaign met alleen maar nieuwe mensen dan ja, heeft de hoeveelheid zeker invloed. Ik hoefde nu niet de hele boekwerken te lezen maar werk per character, gezien deze toch weer eigen wensen en eisen heeft. Hierdoor heb ik maar van 3 races en 3 classes kennis, maar de kennis die ik heb onthoud ik tenminste goed." A: "Daarop Inhakend, **ik heb dus geprobeerd om voor ik mee ging doen alle boeken door te nemen, daarmee heb ik veel tijd verspeeld, gezien ik er vrij weinig van heb onthouden.** Ik heb ook geprobeerd om via YouTube gameplay te kijken, dit was al wel beter, maar nog steeds geen succes." M: **"Wat S aangeeft, het is zoveel tekst. Als ik ergens niet goed in ben, is het veel tekst lezen en ook nog eens onthouden.** Het is heel erg chaotisch hoe de regels worden aangereikt. Ik heb meer geleerd van het constante spelen en ook wat S benoemd; de karakters waarmee ik speel; dan van de tekstuele boeken." B: "Als DM raad ik het ook af om de boeken te gaan lezen, uit mijn ervaring hebben de meeste binnen mijn campaign's" meer aan individuele sessies en karakterdevelopment. Op die manier kan ik ze helpen en aansturen, maar spelen ze wel zelf." L: "Dat met de karakterdevelopment werkt altijd het beste voor mij." S: "Wat doe je tijdens zo'n individuele sessie/ karakterdevelopment?" B & L leggen hun ervaringen en aanpak uit.

J: "Hebben jullie je ooit buitengesloten gevoeld vanwege je ADHD/autisme/dyslectie?"

A: "Ja, mensen vergeten of weten niet dat dyslectie vaak voorkomt bij mensen met ADHD. Daardoor heb ik wel opmerkingen gehad, waarna ik zelf vaak ben weggegaan." M: "Hier sluit ik me volledig bij aan". L: **"Zoals ik eerder al aangaf kreeg ik in**

het begin heel vaak nare opmerkingen. Deze lieten mij ook niet welkom voelen." B & S hebben geen aanvullingen op het bovenstaande.

J: "We hebben het hier al een klein beetje over gehad, maar hoe bewaren jullie overzicht tijdens een sessie. Bijvoorbeeld je concentratie wanneer iemand anders in turnorder bezig is"

M: "Ik probeer vooral mijn eigen move voor te bereiden, zodat ik weet wat ik moet doen. Mocht er dan iets onverwachts zijn, hebben ze wel gezien dat ik bezig ben geweest met mijn turn maar nu dus nog even tijd nodig heb. Maar tijdens andere momenten ga ik op zoek naar andere prikkels. Nu lukt dit niet altijd en verlies ik zeker wel eens het overzicht, maar binnen mijn campaign maakt er nog iemand heel wat notes. Die mag ik dan altijd gebruiken, dat werkt heel prettig." B: "Ik ben vaker DM dan dat ik speel, hierdoor moet ik wel concentratie en overzicht houden als ik wil weten waar de anderen mee bezig zijn. Daarnaast ben ik altijd goed voorbereid, of althans bijna altijd." A: **"Ik probeer een andere prikkel te zoeken, momenteel werkt spelen met iets in mijn handen of ondertussen een beeld tekenen van de situatie erg goed."** M: "Als in je tekent daadwerkelijk wat er gebeurt?" A: "Ja." M: "Kun je wat laten zien?" A: "Sure, ik ben alleen niet heel denderend, ga even wat zoeken." L antwoordt: "Ik probeer met een fidget toy of note taking overzicht te maken en maak vooral schematische notes i.p.v. hele lappen tekst." S: "Ja ik doe eigenlijk niks anders dan wat al is genoemd, vooral bezig met mijn eigen karakter en notities maken".

J: "Alright, ik heb nog een laatste vraagstuk voor jullie. Waar zien jullie kansen voor tools/handvaten bij Dungeons & Dragons of andere TTRPGs.

L: "Opzich zou een andere aanlevering van de informatie fijn zijn, als in **minder tekstueel en meer plaatjes**". S: "Een makkelijkere manier om overzicht te houden." A: "Ja bij bijvoorbeeld notes." S: "Of je karakter, turns, campaign." B: "Meer dingen voor DM, bijvoorbeeld automatische battlemaps, manieren hoe je andere kan helpen, **goed overzicht krijgen van de timeline**, unieke dingen die in een sessie kunnen worden toegepast." L: "Schematische weergaves van sessies, zodat ik beelden heb van situaties." M: **"Ik vind spells altijd lang duren in combat omdat er altijd wel iemand is die niet weet wat die doet**, misschien kun je daar iets op verzinnen. **En in raak mijn notes meestal kwijt** dus een tool hiervoor zou fijn zijn, mogelijk uitgebreid met meerdere zaken als character sheets of schematische weergaven." S: "Early game kan duidelijker of een legenda voor je sheet.

Conclusie

Binnen de groep is er veel empathie voor elkaar. Ze begrijpen elkaar goed en voelen de ruimte om hun mening en ervaring te delen. Wat betreft de vraagstukken zijn de belangrijkste elementen uit de discussie uitgetypt tot het verhaal. Hieronder nog enkele belangrijke zaken uit deze focusgroep:

De onzekerheid tijdens het spelen door onbegrip wordt gemengd aangepakt. De gene die al langere tijd spelen, voelen dit in een mindere mate, maar hebben dit afhankelijk van hun campaign wel of niet gevoeld. De nieuwere spelers voelen de onzekerheid meer dan de al wat langere spelers.

Voor de een is het doel om te bewijzen dat je als neurodiverse persoon ook mee kan doen, ongeacht of je de beperking ziet of niet. Ook staan gezelligheid, uniek zijn en angst overwinnen centraal als doelen.

De hoeveelheid regels en hoe deze worden aangeleverd is een discussiepunt met weinig discussie, gezien de focus group het er al snel over eens is dat de boeken een te grote bom aan informatie is. Het bekijken van gameplay & het gewoon spelen van het spel wordt eerder gekozen om het spel te begrijpen.

Het buitengesloten voelen is vooral voor degene met dyslectie een ding. Mensen vergeten vaak of weten niet eens dat mensen met ADHD een grotere kans hebben op het krijgen van dyslectie. Daarnaast zijn er eerder in de focus group al enkele pijnpunten over het welkom voelen benoemd.

Voor het overzicht te bewaren wordt note taking veel genoemd. Daarnaast helpt het hen om een of meerdere extra prikkels te krijgen, door bijvoorbeeld fidgets, tekenen (situatie schetsen), en moves voorbereiden.

Als laatste zijn er voor de tools verschillende dingen genoemd. De belangrijkste hieruit zijn hier opgesomd;

- Andere manier van aanlevering informatie
- Makkelijkere manier voor overzicht (bv voor notities, karakter, turns, campaign)
- Meer dingen voor DM, bijvoorbeeld automatische battlemaps, manier hoe je andere kan helpen, overzicht krijgen van timeline, unieke items voor sessies
- Schematische weergaven (beelden van situatie) tijdens sessies
- Iets verzinnen voor spells in combat (er is altijd wel iemand die niet weet wat een spell doet)
- Note taking app zodat je je notes niet kwijtraakt waar je ook andere zaken in bijhoudt
- Duidelijkere early game
- Legenda voor je sheet