

Evaluation after test trials

We asked all our participants to have a short interview with us about their experience with the game and the robot. We conducted the interview in Dutch. Below the demographics of the participants and the most important parts of the interviews.

Demographics

Participant	Gender	Age	Played the game with
1	Female	14	Nao
2	Female	12	Nao
3	Male	7	Nao
4	Female	53	Nao
5	Male	21	Nao
6	Female	20	Participant 7
7	Male	21	Participant 6

Interviews

Voelde je je comfortabel in het bijzijn van de robot?

Participant 1:

Ja, het was niet ongemakkelijk. Ook al had ik nooit eerder iets met een robot gedaan.

Participant 2:

Ja, de robot was rustig, niet zoals drukke mensen.

Participant 3:

Ja, de robot wat niet eng, omdat hij heel grappig praatte en dat was leuk.

Participant 4:

Nee, ik vond het erg ongemakkelijk en ook wat raar.

Ik ben niet gewend om tegen een computer te praten en dat hij iets terug zegt.

Participant 5:

Ja, waarom niet? Hij was wel lief.

Duo

Participant 6:

Nee, hij is iets te menselijk maar ook weer niet écht menselijk. Het feit dat het een robot is die naar je kijkt is een beetje oncomfortabel.

Participant 7:

Ik voelde me er comfortabel bij. Hij keek namelijk alleen maar naar "Participant 6".

Vond je het leuk om een spel te doen met een robot?

Participant 1:

Ja, maar ik vond het wel meer voor kleine kinderen.

Participant 2:

Ja, eigenlijk wel. Ik vind robots zelf al heel leuk, maar soms is het nog een beetje raar.

Participant 3:

Ja, heel erg leuk!

Participant 4:

Zeker. Het was leuk om het te proberen, omdat het zo nieuw is.

Participant 5:

Het ging een beetje moeizaam. Het was grappig om met de robot bezig te zijn, maar het antwoord duurde soms wat lang.

Duo

Participant 6:

Ja, ik vond het wel grappig. Zo'n ervaring ben je niet gewend, dus het had wel iets.

Participant 7:

Het was grappig, want de robot kon ook helpen toen we vastliepen. En daar ontstonden grappige situaties door.

Zou je dit spel liever spelen met andere kinderen/mensen of liever met de robot?

Participant 1:

Ik zou het liever met anderen spelen, omdat ik dat gezelliger vind.

Participant 2:

Ik zou het liever met de robot spelen, omdat ik robots heel leuk vind. Ik zou het liever spelen met de robot dan met kinderen die ik al ken, want die zie ik al vaak. Als ik zou moeten kiezen tussen met de robot of met kinderen die ik nog niet ken, dan zou ik alsnog voor de robot kiezen.

Participant 3:

Ik zou het liever met de robot spelen, omdat hij leuke vragen stelt.

Participant 4:

Ik zou het liever met mensen spelen, omdat ik menselijke interactie belangrijker vind dan met een robot.

Participant 5:

Ik zou het liever met andere mensen spelen, omdat de robot het spel moeizamer maakte voor mij.

Duo

Participant 6:

Ik zou het liever met mensen spelen, omdat ik spelletjes leuk vind om met mensen te spelen.

Participant 7:

Ik zou het ook liever met mensen spelen, omdat mensen veel emoties hebben en je kan lekker hard met elkaar lachen.

Hoe ervaren de je het niveau van het spel?

Participant 1:

Ik vond het niveau wel goed. Het was niet echt moeilijk.

Participant 2:

Ik vond het best makkelijk, maar voor kinderen van 7 tot 9 is het wel een goed niveau.

Participant 3:

Ik vond het tussen makkelijk en moeilijk in.

Participant 4:

Ik vond het een prima niveau voor kinderen van 7 tot 9.

Participant 5:

Ik vond het vrij makkelijk. Misschien zelfs te makkelijk voor kinderen van 7 tot 9. Het sluit misschien beter aan bij kinderen van 5 tot 7.

Duo

Participant 6:

Achteraf was het spel erg makkelijk. Eerst wist ik niet zo goed wat de bedoeling was, maar de robot hielp daarbij en dat maakte het makkelijk. Misschien is het ook wel wat makkelijk voor kinderen van 7 tot 9.

Participant 7:

Ik vond het wel makkelijk. En wel een prima niveau voor kinderen van 7 tot 9.

Ervaarde je het spel als samenwerken?

Participant 1:

Niet echt, het was alleen vragen stellen. Als ik aan samenwerken denk, denk ik meer aan samen opdrachten maken op school.

Participant 2:

Ja, omdat je de robot nodig had om het doel te bereiken.

Participant 3:

Ja, omdat we samen het spel deden en elkaar helpste.

Participant 4:

Ja, omdat je elkaar nodig had om de plattegrond samen na te kunnen maken.

Participant 5:

Nee, ik vond het vrij eenzijdig. Je bent zelf de enige die iets moet doen, dus eigenlijk stel je niet écht omstebeurt een vraag.

Duo

Participant 6:

Ja. En het werd een versnelde samenwerking door Nao.

Participant 7:

Ja, want je speelde het niet in je eentje.

Had je het gevoel dat Nao je aankeek?

Participant 1:

Nee, want ik was vooral aan het focussen op m'n kaart.

Participant 2:

Niet echt, maar al het wel zo was dan had het me niet veel uitgemaakt.

Participant 3:

Ja, en dat vond ik wel fijn.

Participant 4:

Ja, hij volgde me toen ik ging verzitten.

Participant 5:

Ik heb niet echt naar Nao gekeken, maar naar m'n plattegrond.

Duo

Participant 6:

Ja, maar ik vond het niet prettig, omdat hij niet knipperde en dan voelt het extra alsof je wordt aangestaard. Hij keek ook alleen maar naar mij.

Participant 7:

Ik heb niet gemerkt dat hij me aankeek, omdat hij alleen keek naar "Participant 6"

Hoe denk je dat Nao functioneerde? (Wel/niet Autonom?)

Participant 1:

Ik dacht dat hij de dingen zelf zei. (Ze dacht dat Nao autonoom functioneerde.)

Participant 2:

Ik vond dat hij het spel goed speelde. Ik denk dat hij eerst hulp nodig had van anderen en het daarna zelf kon. (eerst niet autonoom, na hulp wel).

Participant 3:

Ik denk dat Nao een beetje werd geholpen.

Participant 4:

Ik vond dat Nao goed functioneerde, maar ik wist wel dat de commando's werden ingetypt.

Participant 5:

Ik wist dat hij niet autonoom functioneerde, maar dat iemand in de ruimte hem bestuurdde.

Duo

Participant 6:

Ik denk niet dat hij autonoom is, maar ik had het wel kunnen denken.

Participant 7:

Ik wist dat hij niet autonoom functioneerde, omdat iemand in de ruimte aan het mee typen was. Verder waren er geen dingen waardoor ik dacht dat hij niet autonoom was. Behalve dat de response soms wat lang duurde, wat bewees dat hij niet autonoom was.

Heb je nog opmerkingen, verbeteringen of dingen die je opvielen?

Participant 1:

Nee, niks.

Participant 2:

Ik vond het grappig om te doen.

Participant 3:

Ik vond het leuk, ik zou het wel nog een keer willen doen. Als het spel meer zoals memory was, dan had ik het nog leuker gevonden. Dat zou het uitdagender maken.

Participant 4:

Het was me niet altijd duidelijk hoe het zat met om-en-om praten.

Participant 5:

Ik wist van tevoren al dat hij niet autonoom was.

Duo

Participant 6:

Het spel had iets leuker kunnen zijn, maar zelf zou ik dan ook niet zo goed weten hoe je het zou moeten veranderen.

Participant 7:

Misschien kan je 1 persoon alle vragen laten stellen en de ander alles laten antwoorden? Ik had het idee dat mijn vragen geen nut hadden.

wat vonden jullie van de rol van Nao

Duo

Participant 6:

Nao maakte het af en toe wat duidelijker. Qua samenwerking had ik meer het idee dat hij de samenwerking overnam. Hij vulde het zelf in, in plaats van dat we het zelf deden. Dus dat was eigenlijk niet zo goed. Ik had het idee dat hij dingen voor zei. Misschien kan hij beter vragen wat voor vragen ik "Participant 7" zou kunnen stellen.

Participant 7:

Het gaf net wat meer duidelijkheid. Maar wat betreft samenwerking vond ik het niet toevoegen. Voor autistische kinderen is het misschien wel handig, maar dan moet het subtieler.