

C//C

2026



EMPOWERING IMMERSIVE CREATIVITY

KEY TAKEAWAYS

CYCLE is a VR poem where dance, poetry, visuals and interaction connect the spectator to the different cycles in their life, while exploring personal and cosmic perspectives.

Matunda Groenendijk &
Amit Palgi



VOORWOORD HELEEN ROUW

Programme director CIIC

Als ik terugkijk op het CIIC-jaarevent 2026, overheerst vooral één gevoel: wat was het goed om zo'n brede en diverse groep mensen bij elkaar te zien. We zijn heel blij dat, nu het programma up-and-running is, er veel interesse is om er deel van uit te maken.

Van artistieke makers tot serious gamers, van onderzoekers en docenten uit het mbo, hbo en wo tot vertegenwoordigers uit musea, de gezondheidszorg en diverse ministeries - alles kwam samen op één plek. Dat is precies waar we het als programmateam voor doen: verbindingen leggen over de sectoren heen, sectoren die elkaar normaal gesproken niet vanzelfsprekend ontmoeten.

Natuurlijk was het fijn om bij te praten met bekenden, maar misschien is het nog wel belangrijker dat er ruimte was om nieuwe mensen te ontmoeten en gesprekken te voeren die je normaal niet zo snel voert, en samenwerkingen aan te gaan die je niet vooraf had bedacht. Juist daar zit de echte waarde.

In het middagprogramma hebben we daar heel bewust op ingezet. Door verschillende richtingen en invalshoeken te kiezen binnen de tracks, wilden we mensen niet alleen inspireren, maar ook in beweging krijgen. Dus niet alleen luisteren, maar ook meedoen, meedenken en samen verkennen waar nieuwe kansen liggen.

Dit document laat zien wat er in de verschillende tracks is opgehaald. Het geeft een mooi beeld van wat er in één middag ontstaat als mensen met elkaar in gesprek gaan: ze komen met oplossingen voor distributie, voor ontwikkelingen in de gezondheidszorg, inclusiviteit in ontwerp of werken met opdrachtgevers zoals gemeenten.

Voor mij voelt het vooral als een uitnodiging om door te gaan met de gesprekken die hier zijn begonnen en om samen verder te bouwen, gebruikmakend van de kansen die CIIC biedt.

Ik wil iedereen bedanken voor de bijdragen, zowel het team dat de dag organiseerde als alle deelnemers.

CIIC 2026 DE KRACHT VAN IMMERSIEVE CREATIVITEIT

Dit document bundelt de kerninzichten, cases en uitkomsten van CIIC 2026. Op 16 april kwamen makers, onderzoekers, organisaties en beleidsmakers rond immersieve creativiteit bij elkaar tijdens een dagprogramma waarin uiteenlopende domeinen samenkwamen; van artistieke praktijk en training tot zorg en publieke toepassingen. Om perspectieven te delen, ideeën te testen en praktische mogelijkheden te verkennen.

De vijf thematische tracks

Het programma was ingedeeld in vijf thematische tracks.

Track 1

Immersieve technologieën als trainingsmethode

Track 2

Artistieke ontwikkeling & distributie

Track 3

Immersieve ervaringen in het Publieke Domein

Track 4

Immersieve ervaringen in de zorg en patiëntgerichte toepassingen

Track 5

Ontwerpen voor inclusiviteit

Elke deelnemer koos één track; iedere track bestond uit drie stappen: inspiratie (internationale voorbeelden en actuele inzichten), uitwisseling (dialoog over gedeelde uitdagingen) en toepassing (concrete mogelijkheden voor samenwerking). Dit format - inspiratie, uitwisseling en toepassing - vormt ook de structuur van dit document: per track presenteren we kerninzichten, concrete cases, belangrijkste lessen en directe aanbevelingen om op door te bouwen. Kortom: dit document wil niet alleen verslag doen van wat er besproken is, maar vooral aanzetten tot vervolgacties; van kleinschalige experimenten tot structurele samenwerking. Zodat de opgedane inzichten daadwerkelijk impact krijgen in praktijk, beleid en onderzoek

TRACK 1 – IMMERSIEVE TECHNOLOGIEËN ALS TRAININGS METHODE

Track leader:

Erik-Jan Bijvank (Scopic Labs)

Speakers:

Matthew Hall (Arbor XR)

Procesbegeleider:

Roland Boer

Track reporter:

Sorcha Ní Bhraonáin

Waarom zorgen pitches over immersieve ervaringen vaak voor een enthousiaste ‘wow’, maar blijft brede adoptie als trainingsmethode vervolgens uit?

Immersieve ervaringen (IX) bieden nieuwe creatieve mogelijkheden om ervaringsgericht leren tastbaar en betekenisvol te maken. Tegelijkertijd blijkt de stap van inspirerende demo naar structurele implementatie binnen organisaties vaak lastig. Tijdens deze track onderzochten deelnemers welke barrières daarbij een rol spelen; van schaalbaarheid en implementatie tot didactiek. Ook discussieerden zij over de vraag wanneer immersive learning daadwerkelijk meerwaarde biedt ten opzichte van traditionele leervormen.

‘The wow that goes nowhere’

Erik-Jan Bijvank (Scopic Labs)

omschreef het probleem als een terugkerend patroon van “the wow that goes nowhere”: indrukwekkende IX demonstraties die uiteindelijk niet landen in de dagelijkse praktijk van organisaties. Matthew Hall (Arbor XR) benadrukte daarom het belang van een bredere businesscase, waarbij niet alleen gekeken wordt naar de ervaring zelf, maar naar de volledige onboarding- en trainingsketen; bijvoorbeeld decentrale trainingen waarmee je bespaart op reistijd en operationele kosten doordat je minder afhankelijk bent van fysieke locaties.

Beide sprekers benadrukten dat duurzame adoptie pas ontstaat wanneer immersieve toepassingen niet alleen inspireren, maar ook aantoonbare operationele en organisatorische waarde leveren.

Platform versus maatwerk

In de groeps gesprekken ontstond een duidelijke spanning tussen speciaal ontwikkelde, op maat gemaakte immersieve ervaringen enerzijds en anderzijds de behoefte aan schaalbare, gestandaardiseerde platforms. Deelnemers vanuit het bedrijfsleven hadden veel belangstelling voor kant-en-klare oplossingen voor corporate opleidingen en training van gestandaardiseerde werkprocessen. Deelnemers uit de onderwijs- en onderzoekbranche wezen er juist op dat



standaardoplossingen tekortschieten bij complexe, mensgerichte of zorggerelateerde scenario's waarin context, interpretatievermogen en fysieke ervaring essentieel zijn.

De track onderscheidde daarom twee trainingscategoriën:

- Tactische/ operationele taken, waarbij herhaalbare simulaties en schaalbaarheid belangrijk zijn;
- Ervaringsgericht/ klinisch leren, waarbij op maat gemaakte, contextrijke simulaties essentieel zijn.

IX werkt het meest effectief wanneer je letterlijk voelt en ervaart wat je leert. Het veilig oefenen van risicovolle situaties, het trainen van lichamelijke reacties en het ontwikkelen van handelingsvaardigheden door herhaling zijn voorbeelden van toepassingen waarin immersieve technologie duidelijke meerwaarde biedt; de kracht van "learning by doing". Voorwaarde is wel dat ervaringen worden ontworpen vanuit concrete leerdoelen en meetbare leeruitkomsten.

Implementatie vraagt om meer dan technologie

De belangrijkste drempels voor implementatie van IX blijken niet alleen technisch, maar vooral organisatorisch en cultureel van aard. Veelvoorkomende valkuilen zijn het aanschaffen van hardware of software zonder docenten of trainers hierin op te leiden en gebrekkige communicatie

tussen afdelingen. Ook zijn er vaak onrealistische verwachtingen over directe resultaten of snelle ROI.

Daarnaast spelen onzekerheid en onbekendheid een grote rol: wanneer heeft het toepassen van IX daadwerkelijk toegevoegde waarde? Welke leerdoelen vragen om immersieve toepassingen en welke juist niet?

Deelnemers benadrukten daarom het belang van kennisontwikkeling binnen organisaties. Stakeholders moeten begrijpen wat immersieve technologie wel én niet kan betekenen. Trainers en inhoudelijke experts moeten actief betrokken worden bij ontwerp- en implementatieprocessen, zodat technologie, leerdoelen en didactiek elkaar versterken.

De waarde van 'backwards design'

Een terugkerend uitgangspunt binnen de track was de zogeheten backwards design-benadering; dat betekent dat je niet de technologie als startpunt neemt, maar het gewenste leerresultaat.

Pas daarna wordt gekeken welke specifieke mogelijkheden van immersieve technologie daadwerkelijk kunnen bijdragen aan dat resultaat. Daarbij hoort ook een nieuwe kijk op evaluatie en assessment. Het meten van competenties en gedrag binnen virtuele omgevingen vraagt om andere beoordelingsvormen, gekoppeld aan realistische scenario's en observeerbaar gedrag.

What a transformative experience!



De gezamenlijke conclusie van de track was helder: IX is geen universele oplossing, maar een krachtige aanvulling wanneer de technologie doelgericht wordt gekoppeld aan specifieke leerbehoeften. Organisaties die meer willen dan losse pilots zullen gericht moeten investeren in use cases met aantoonbare meerwaarde, begeleiding van trainers en de juiste balans tussen standaardisatie en maatwerk.

Belangrijkste inzichten

- Begin niet bij de technologie, maar bij het gewenste leerresultaat. IX heeft vooral meerwaarde wanneer de unieke mogelijkheden direct bijdragen aan het leerdoel.
- Maak onderscheid tussen schaalbare trainingen van gestandaardiseerde werkprocessen en contextafhankelijke, ervaringsgerichte leeromgevingen; beide vragen om een andere aanpak.
- Een overtuigende businesscase ontstaat pas wanneer de volledige leer- en

onboardingketen wordt meegenomen, inclusief tijdswinst, reisreductie, retentie en faalkosten.

- Betrek docenten en L&D als medeontwerpers om pedagogiek, toetsing en technologie vanaf het begin op elkaar af te stemmen
- Train de trainers: reserveer budget en tijd voor de bijscholing van docenten en integratieplanning, niet alleen voor de aanschaf van technologie.
- Ontwikkel heldere beoordelingsmethoden voor competenties die binnen virtuele omgevingen worden getoond, bijvoorbeeld via gedragsmetingen en scenario-gebaseerde evaluaties.
- Vind de juiste balans tussen standaard- en maatwerk: gestandaardiseerde platforms maken opschaling mogelijk, terwijl maatwerk nodig blijft in situaties waarin context en een realistische beleving essentieel zijn.

TRACK 02 — ARTISTIEKE ONTWIKKELING EN DISTRIBUTIE

Track leader:

Paulien Dresscher

Sprekers:

Avinash Changa (We Make VR)

Babette Wijntjes (Vedette)

Vincent Slangen (ENTR)

Procesbegeleider:

Kersti Vervloet

Track reporter

Hilmer Thijs

Wat als de grootste uitdaging voor immersive niet ligt in creatie, maar in alles wat daarna komt?

Nu IX verder professionaliseert, verschuift de aandacht steeds meer naar de systemen en infrastructuren die bepalen of immersive experiences daadwerkelijk kunnen blijven bestaan, kunnen reizen en publiek kunnen bereiken. Hoe kunnen immersive werken duurzaam geïntegreerd worden in onze samenleving, los van festivals, musea en tijdelijke installaties?



Bouwen aan duurzame toegankelijkheid

Met IMPRES adresseert Avinash Changa een fundamentele kwetsbaarheid van immersief werk: de afhankelijkheid van snel veranderende technologie. Waar film en muziek profiteren van stabiele formats, verdwijnen immersive experiences vaak zodra systemen evolueren. IMPRES pleit voor een gestandaardiseerde aanpak voor behoud en distributie, waardoor werken toegankelijk én economisch levensvatbaar blijven op de lange termijn. In deze context wordt behoud niet gezien als iets dat pas achteraf belangrijk is, maar als essentiële voorwaarde om immersieve ervaringen duurzaam toegankelijk, bruikbaar en inzetbaar te houden.

Waar IMPRES zich richt op tijd, richt ENTR zich op plaats. In zijn presentatie verkende Vincent Slangen de ontwikkeling van dedicated ruimtes voor immersive experiences; van mobiele VR-opstellingen tot grootschalige immersive venues zoals een VR-museum in Amsterdam. Daarmee werd duidelijk dat distributie niet alleen een technische, maar ook een ruimtelijke en sociale dimensie heeft. De context waarin publiek immersief werk ervaart, is direct van invloed op de wijze waarop het wordt beleefd, begrepen en gewaardeerd.

De zoektocht naar een gedeelde taal

Tijdens de groepssessies bleek hoe belangrijk taal en definities zijn voor de ontwikkeling van het immersieve werkveld. Spreken we over immersive, IX of XR? Zijn die begrippen uitwisselbaar, of dragen ze verschillende culturele en inhoudelijke betekenissen? Deze vragen beïnvloeden direct hoe we elkaar begrijpen, en welke oplossingen we ons gezamenlijk kunnen voorstellen.

Diezelfde discussie speelde rondom het begrip 'distributie'. Vaak wordt distributie gereduceerd tot technologie - hardware, software of platforms - terwijl het in de praktijk ook gaat over ticketing, onboarding, toegankelijkheid, publieksbegeleiding, culturele context en de inrichting van fysieke omgevingen die mensen uitnodigt deel te nemen aan immersieve ervaringen.

Tussen artistieke integriteit en adaptatie

Een andere centrale vraag was in hoeverre immersief werk aangepast mag worden aan verschillende platforms en contexten. Gaat daarmee de oorspronkelijke intentie van de maker verloren of ontstaan juist nieuwe creatieve mogelijkheden?

Sommige deelnemers benadrukten het risico van inhoudelijke concessies, terwijl anderen adaptatie juist zagen als een logisch verlengstuk van het creatieve proces. Zij beschouwden distributie niet als iets dat losstaat van

Immersive Technologies as a training method

Cool! I can practice my skills without doing any harm!



het werk, maar als integraal onderdeel van de manier waarop het zich in de loop van de tijd ontwikkelt.

Een vergelijkbare discussie ontstond rondom schaalbaarheid. Voor sommigen zit impact niet zozeer in bereik, maar meer in diepgang: het creëren van betekenisvolle ervaringen voor specifieke doelgroepen. In die context is een niche geen beperking, maar een bewuste positionering.

Een gezamenlijke volgende stap

Deze track onderstreepte dat de verdere ontwikkeling van IX vraagt om continuïteit, kennisdeling en gezamenlijke leerprocessen. Maar misschien nog belangrijker: om een gedeelde taal die samenwerking, professionalisering en verdere innovatie mogelijk maakt.

Belangrijkste inzichten

- Denk vanaf de start van het creatieve proces na over distributie, inclusief overdraagbaarheid, de ontwikkeling van verschillende IX versies en presentatiecontext.
- Een gedeelde taal is nodig om vragen en uitdagingen in IX effectiever aan te pakken, maar een vakgebied dat nog in ontwikkeling is, kan profiteren van ambiguïteit zolang het productief blijft.
- Investerings in infrastructuur moeten verder gaan dan alleen technologie en ook rekening houden met de menselijke en ruimtelijke factoren die de publieksbeleving bepalen.
- In plaats van te vertrouwen op één enkel model, zal de toekomst van immersieve distributie waarschijnlijk bestaan uit een combinatie van bestaande culturele instellingen en nieuwe, speciaal daarvoor ontwikkelde locaties, die elk bijdragen aan de manier waarop het medium zich verder ontwikkelt.

TRACK 03 — IMMERSIEVE ERVARINGEN IN HET PUBLIEKE DOMEIN

Track leader:

Ilse Leeninga (Innovally)

Sprekers:

Thomas Le Gras (STIPO)

Procesbegeleider:

Nel Mostert

Track report:

Viveka van de Vliet

Hoe kan IX in een publieke context bijdragen aan meer burgerparticipatie, dialoog en besluitvorming rond stedelijke en sociale vraagstukken?

Vaak worden immersieve ervaringen nog weggezet als hype of trucje, een beeld waar track leader Ilse Leeninga tegenin gaat. “Die fase zijn we allang voorbij,” stelt ze. “Immersieve technologieën voegen juist waarde toe en bieden kansen.”

Inzichten uit de dialoog

Zo is Waterlicht een ‘virtuele overstroming’ waarbij bezoekers door een golvend lichtlandschap lopen dat toont hoe hoog het water kan komen zonder dijken. De Smog Free Tower zuivert de lucht en maakt tegelijkertijd een visueel statement over vervuiling. STIPO, een organisatie die zich inzet voor betere steden, laat burgers met

extended reality (XR) meewerken aan stedelijk ontwerp. Het zijn voorbeelden waarin maatschappelijke vraagstukken en participatie samenkomen via immersieve installaties of interventies die mensen actief betrekken bij hun omgeving.

Democratisering van besluitvorming

De impact van IX hangt sterk af van wie er meedoet en hoe het proces is ingericht. Wanneer bewoners, beleidsmakers en ontwerpers samenkomen in een gedeelde immersieve omgeving, worden perspectieven zichtbaarder en gelijkwaardiger. Dit kan zowel democratisering als versnelling van besluitvorming ondersteunen.

Thomas Le Gras (STIPO) liet zien hoe dit in de praktijk werkt: bewoners stappen via VR een wijk in en werken samen aan scenario’s voor woningbouw, groen en mobiliteit. Door verschillende perspectieven te delen binnen één ervaringsruimte ontstaat meer begrip voor ruimtelijke keuzes en groeit het gevoel van eigenaarschap.

Risico’s en kansen

Tijdens de sessie werd duidelijk dat er nog praktische drempels bestaan. Participatie op grote schaal blijft een uitdaging: niet iedereen is digitaal vaardig, en in VR is deelname per definitie beperkt. Dit roept de vraag op hoe immersieve processen toegankelijker kunnen worden zonder aan diepgang te verliezen.

Dit vraagt om zorgvuldige afwegingen. Wanneer wordt emotionele betrokkenheid manipulatie? Hoe bewaak je de balans tussen sturen en open verkenning? En hoe voorkom je dat bepaalde groepen buiten beeld blijven?

Conclusie

Ervaringen van mensen binnen dit traject laten zien dat immersieve ervaringen in het publieke domein potentie hebben om participatie en besluitvorming te verdiepen, maar alleen wanneer ze zorgvuldig worden ontworpen en ingebed in sociale en institutionele contexten. De waarde van IX ligt niet in de technologie zelf, maar in de manier waarop ze perspectiefwisseling mogelijk maakt en mensen dichterbij elkaars leefwereld brengt.

Zoals een deelnemer samenvatte: “Immersieve technologie is niet bedoeld om anderen te overtuigen, maar om elkaar beter te begrijpen.”

Belangrijkste inzichten

- Brede participatie is een uitdaging. Dit heeft onder andere te maken met digitale vaardigheid van bewoners, maar ook met betrokkenheid en technologische beperkingen.
- Zorg daarom dat een brede representatie aan tafel zit bij het ontwerpen van IX voor het publieke domein om transparantie en toegankelijkheid te waarborgen.
- Ethische kaders zijn essentieel om manipulatie en uitsluiting te voorkomen.
- De waarde van IX in de publieke ruimte ligt in wederzijds begrip, democratisering, dialoog en gedeelde ervaring.



Youssef Louakili
Director-General for Culture and Media at the
Ministry of Education, Culture and Science
(OCW)

OCW
2023

TRACK 04 — IMMERSIEVE ERVARINGEN IN DE ZORG EN PATIËNTGERICHTE TOEPASSINGEN

Track leader:

Dr. Wouter Sluis-Thiescheffer
(HAN University of Applied Sciences)

Sprekers:

Remco Hoogendijk
(Sint Maartenskliniek)
Alex Tavassoli (Enliven Empathy)
Roos Meerman (Fillip Studios)
Mike Verhiel (Psylaris)

Procesbegeleider:

Allard Dericks

Track report:

Nils Adriaans

Hoe kunnen immersieve technologieën patiënten ondersteunen gedurende het hele zorgtraject, met aandacht voor ervaring, autonomie en begeleiding?

Kansen en focusgebieden

Track leader Remco Hoogendijk trapt de sessie af. Hij gidst de deelnemers door de patient journey: perception – recognition – intervention – involvement – care and healing – long-term health management. IX vinden op het moment vooral in het midden al kleinschalig,

maar effectief hun plek. Maar waar nog weinig gebeurt, is aan het begin van de reis (wat is het handelingsperspectief van de patiënt?) en aan het einde. Dat is braakliggend terrein.

Na de talks van Mike Verhiel, CEO Psylaris (“my vision is to revolutionize the accessibility of mental healthcare – met IX op afstand kun je wachttijden enorm verkorten”), Alex Tavassoli, oprichter Enliven Empathy (“drie jaar reguliere therapie kan met VR soms in tien minuten”) en Roos Meerman, Artistic Director Fillip Studios, die o.a. met sensory healing de zorg probeert te verrijken (denk hierbij aan het creëren van alternatieven voor het “reparatiehuis”), gaat de groep met elkaar in gesprek.

Organisatie en infrastructuur als doorslaggevende factoren

Schaalbaarheid vraagt regie. Zorginstellingen hebben één verbindend aanspreekpunt nodig, een IX-liaison, die technische, klinische en organisatorische verantwoordelijkheden aan elkaar koppelt. Daarnaast is een veelgehoorde drempel dat het nog vaak ontbreekt aan de juiste technische infrastructuur. En: wie doet vervolgens

het technisch beheer voor IX in de gezondheidsinstelling? Europese samenwerking rond open standaarden en lokale productie van hardware kan afhankelijkheid van Amerikaanse techreuzen verkleinen en adoptie versnellen.

Implementatie, financiering en opschaling

Praktische adoptie vergt investeringen waar niemand alleen de rekening voor wil dragen. Publiek-private samenwerkingen en subsidies kunnen de eerste adoptiefase versnellen. Voor structurele integratie is het cruciaal dat faciliteiten en personeel intern kunnen werken met IX-methodieken: train-de-trainermodellen en certificering van facilitators maken IX reproduceerbaar binnen organisaties zonder voortdurende externe aansturing.

Ontwikkelingsprincipes en ontwerppraktijken

Koppel onderwijs, creatieve sector en zorgpraktijk vroeg in het proces zodat opleidingen aansluiten op reële zorgbehoeften. De zorg heeft een paar goede voorbeelden nodig om te wennen en ervaring op te doen om weerstand te overwinnen. Enkel technologie zal de zorg niet transformeren, daarvoor is verwondering nodig. Dat gaat mensen over de streep trekken om het echt te omarmen.

Empathie als klinische variabele

Immersieve middelen hebben de unieke capaciteit om emotionele herkenning te creëren waar e learning en rollenspellen daar niet in slagen. Deelnemer Suzanne Visser (Dutch Digital Design en New Dutch Wave) verwoordt het als volgt. “Met IX kunnen we zorgen dat een zorgverlener écht voelt wat een patiënt doormaakt, of dat nou is hoe het is om met PTSS een spreekkamer binnen te lopen, of als kind midden in een vechtscheiding te zitten. En daarmee kunnen we veel gericht behandelen. In mijn ogen is empathie daarmee geen soft skill meer, maar een klinische variabele waar we heel sterk op in kunnen zetten, zowel voor training, preventie en therapie.”

Belangrijkste inzichten

- Er liggen kansen voor IX toepassingen aan het begin (patiëntperspectief) en eind (lange termijn) van het zorgtraject.
- Schaalbaarheid vraagt regie: een IX-liaison in zorginstellingen is nodig om technisch, klinisch en organisatorisch te verbinden.
- Vroege samenwerking: koppeling van onderwijs, creatieve sector en zorgpraktijk vroeg in het proces zorgt voor relevante opleidingen en acceptatie.
- Empathie als klinische variabele: IX kan echte emotionele herkenning creëren, waardoor empathie meetbaar en inzetbaar wordt voor training, preventie en therapie.

TRACK 05 — ONTWERPEN VOOR INCLUSIVITEIT TOEPASSINGEN

Track leader:

Regina van Tongeren
(Unapologetic Impact & AI-Brainlab.nl)

Speakers:

Corine Meijers (Studio Biarritz)
Danny van Zuijlen (Studio Immersief)

Procesbegeleider

Adda van Zanden

Track reporter

Busra Erkara

Wat als we inclusiviteit, in een tijd waarin inclusie en ethische innovatie het technologiedebat domineren, niet langer zouden zien als een verplichting of bedreiging, maar als een creatieve kracht?

Wie bepaalt de norm

Na een introductie door Regina van Tongeren opende Corine Meijers (oprichter van Studio Biarritz) de track met inzichten uit haar eigen praktijk. Over haar aanpak zei zij: “I don’t have a strategy for how to be inclusive, I just do it.”

In haar werk benadert zij thema’s als erfgoed en intergenerationele verhalen, gender- en oriëntatiebias, niet-menselijke entiteiten en

neurodivergente inclusie met grote zorgvuldigheid en respect, waarbij XR wordt ingezet om deze ervaringen invoelbaar, begrijpelijk en overdraagbaar te maken. Een voorbeeld hiervan is Lesbian Simulator, waarin spelers geconfronteerd worden met alledaagse vormen van uitsluiting en stereotypering, variërend van gebrekkige representatie in media tot expliciete discriminatie.

Ontwerpen vanuit andere perspectieven

Na de presentatie namen deelnemers deel aan verschillende speculative design-oefeningen. Daarbij werden zij uitgedaagd om bewust buiten hun eigen referentiekader te denken, bijvoorbeeld: ontwikkel een experience vanuit een genderidentiteit die niet de jouwe is, of: creëer een immersive experience waarin een niet-Westers of ondergerepresenteerd perspectief het uitgangspunt vormt in plaats van een (obligate) toevoeging achteraf. Wat begon als een individuele ontwerp oefening groeide uit tot collectieve brainstormsessies waarin deelnemers kritisch reflecteerden op representatie, vooroordelen en impliciete aannames binnen ontwerp praktijken.

De concepten die daaruit voortkwamen varieerden van genderneutrale retailervaringen tot immersive



storytelling gebaseerd op Senegalese familiegeschiedenissen. Daarmee werd zichtbaar hoe immersive technologie perspectieven en leefwerelden tastbaar en emotioneel invoelbaar kan maken.

Rode kaart

Toen de ideeën concreter werden, werd de zogenaamde red card geïntroduceerd: een reflectietool die deelnemers uitdaagde hun aannames kritisch te toetsen. Hierbij werden vragen gesteld als “Kan deze experience iemand schaden?” en “Wanneer slaat empathie om in toe-eigening?”

Deze ‘rode kaart’ interventies hielpen deelnemers om stereotypen, Westerse perspectieven en versimpelde representaties binnen hun concepten te herkennen, kritisch te heroverwegen en verder aan te scherpen.

Intersectionaliteit als ontwerpprincipe

In het laatste deel van de track werden verschillende thema’s bewust gecombineerd om nieuwe perspectieven te onderzoeken, bijvoorbeeld de kruising tussen erfgoed en niet-menselijke perspectieven.

Danny van Zuijlen liet aan de hand van praktijkcases zien hoe belangrijk taalgebruik is wanneer gewerkt wordt met kwetsbare of historisch gemarginaliseerde perspectieven; niet alleen binnen de immersive experience zelf, maar ook in tentoonstellingscontexten, interfaces en begeleidende communicatie.

Een van de besproken cases, Layering Histories, onderzocht bijvoorbeeld hoe koloniale verhalen op een verantwoorde en ‘meer-stemmige’ manier opnieuw verteld kunnen worden aan de hand van Nederlandse koloniale archieven uit Borneo. Deze verschuiving naar intersectioneel denken inspireerde de deelnemers tot onverwachte verbindingen tussen systemen, verhalen en materialen.

Conclusie

Deze track maakte duidelijk dat inclusiviteit geen vaststaand kader of checklist is, maar onderdeel van een actief en continu ontwerpproces. Een proces dat begint bij de vraag wie en wat centraal staat, dat voortdurend wordt getest via reflectie en feedback, en dat sterker wordt door intersectioneel denken en kritische dialoog.

Immersive technologie biedt daarbij unieke mogelijkheden om empathie, perspectiefwisseling en maatschappelijke verbeeldingskracht op een diepere manier ervaarbaar te maken; mits ontwerpers bewust omgaan met macht, representatie en context.

Belangrijkste inzichten

- Maak expliciet wie of wat de norm bepaalt en weeg dit bewust mee in ontwerpkeuzes.
- Gebruik kritische reflectiemomenten, zoals de red card, om aannames, machtsverhoudingen en mogelijke blinde vlekken zichtbaar te maken.

- Zet taal, perspectieven en ervaringen van betrokken gemeenschappen centraal in alle lagen van het ontwerp- en ontwikkelproces.
- Combineer thema's en perspectieven vroegtijdig om tot minder voorspelbare en meer oprecht inclusieve uitkomsten te komen.
- Benader inclusiviteit als een voortdurend proces van testen, leren en bijsturen in plaats van als een einddoel.



OVERKOEPELENDE INZICHTEN

De waarde en kracht van het toepassen van IX in uiteenlopende domeinen is duidelijk. Tegelijkertijd blijven een kritische blik, het durven kantelen van perspectieven en het benutten van onontgonnen terreinen belangrijk. Vrijwel iedereen pleit voor meer co-creatie en onderkent het belang van interdisciplinaire samenwerkingen als een duurzaam onderling verbonden ecosysteem.

Zo wordt bij Track 1 gesteld: “Als immersieve technologieën worden gepresenteerd om training en onderwijs te vernieuwen, is interdisciplinaire samenwerking essentieel en moet expertise van L&D-professionals, docenten en onderzoekers worden geïntegreerd.” En bij Track 3: “Wil je een buurt ontwikkelen, dan breng je bewoners, beleidsmakers, architecten en andere betrokkenen samen in een immersieve visualisatie waarin alle argumenten in een narratief gelijkwaardig en toegankelijk zijn voor iedereen. Het helpt technologie te democratiseren en plannen en ontwerpprocessen te versnellen.”

Key takeaways

- Definieer meetbare doelen vooraf (leeruitkomsten, gedragsverandering, tevredenheid) en ontwerp van achteren naar voren.
- Betrek een brede groep bij het maakproces om te waarborgen dat het aansluit bij de behoeftes van de praktijk en om inclusiviteit en toegankelijkheid te waarborgen.
- Bouw voor interoperabiliteit en neem distributie mee vanaf het begin van het maakproces.
- Documenteer en deel learnings publiekelijk om kennisdeling te versnellen.

Kom erbij

Geïnteresseerd en geïnspireerd?

Sluit je aan bij het groeiende netwerk en zoek nieuwe samenwerkingen. Op de hoogte blijven van alle ontwikkelingen binnen CIIC? Word (gratis) lid van de community, meld je aan voor de nieuwsbrief of neem direct contact op met het team.

“THE FUTURE ISN'T ABOUT WHAT WE BUILT, IT IS ABOUT HOW THOUGHTFULLY WE CHOOSE TO BUILD IT.”

Paul Skinner (Tellart)

Colofon

Met dank aan alle deelnemers, sprekers en partners.

Track reporters

Sorcha Ní Bhraonáin (track 1)

Hilmer Thijs (track 2)

Viveka van de Vliet (track 3)

Nils Adriaans (track 4)

Busra Erkara (track 5)

Redacteur

Viveka van de Vliet

Eindredactie

Annemaryn Koedood &

Esther van Kalken

Vertalingen

Tom Collinbridge. Jan van den Bergh

Illustraties

Suus van den Akker

Alle track leaders

Procesbegeleiders en sprekers:
Erik-Jan Bijvank, Matthew Hall, Roland Boer, Paulien Dresscher, Avinash Changa, Babette Wijntjes, Vincent Slangen, Kersti Vervloet, Ilse Leeninga, Thomas Le Gras, Nel Mostert, Dr. Wouter Sluis-Thiescheffer, Remco Hoogendijk, Alex Tavassoli, Roos Meerman, Mike Verhiel, Allard Dericks, Regina van Tongeren, Corine Meijers, Danny van Zuijlen, Adda van Zanden.

Fotograaf

Wouter Vellekoop

Design

Jeroen Bruijn / Selfs



202
Michael Go
SURF

CI/C