

# Debunk Busters - gaat de klas in

Een serious game om vmbo-leerlingen weerbaarder te maken tegen gezondheidsgerelateerde desinformatie op social media

**De Haagse Hogeschool:** Diana Eijgermans, Wendy Scholtes-Bos en Sanne de Vries  
**Game Tailors:** Bowie Derwort en Silver ten Hoop  
**Scholen:** Stanislas Pro (Rijswijk) en Novilab (Naaldwijk)

Mogelijk gemaakt door:



## Aanleiding

De gezondheid van jongeren staat onder druk door ongezonde leefstijlpatronen en beperkte gezondheidsvaardigheden (CBS & RIVM, 2001-2020; Van Rossum et al., 2018). Tegelijkertijd groeien jongeren op in een digitale omgeving waarin zij dagelijks worden blootgesteld aan grote hoeveelheden gezondheids- en voedingsinformatie via social media (Pouwels et al., 2024). Een deel van deze informatie is misleidend, terwijl jongeren moeite hebben om de betrouwbaarheid te beoordelen en de marketingstrategieën niet altijd herkennen (Vartiainen et al., 2023; Herrero-Diz et al., 2021).

## Wat is Debunk Busters?

Debunk Busters is een interactieve serious game waarin middelbare scholieren zelf de rol aannemen van influencer en keuzes maken over welke producten zij promoten, hoe zij hun geloofwaardigheid behouden en welke impact dit heeft op gezondheid. Door deze opzet worden leerlingen gestimuleerd om gezonde keuzes te promoten in een gesimuleerde social media-omgeving. De game bestaat uit vier modules.



Etikettenmodule

Broodverspillingsmodule

Ontwikkeld door subsidie van de Provincie Zuid-Holland

Door het spelen van Debunk Busters ontwikkelen middelbare scholieren vaardigheden om betrouwbare, correcte gezondheidsgerelateerde informatie te vinden. Hiermee vergroten zij hun weerbaarheid tegen desinformatie op social media, leren ze meer over een gezonde leefstijl en verbeteren ze hun gezondheidsvaardigheden.

## Doorontwikkeling

Met subsidie van de Provincie Zuid-Holland zijn twee modules over gezonde voeding ontwikkeld en getest binnen Debunk Busters, een lesbrief ontwikkeld en zijn de randvoorwaarden voor implementatie onderzocht.

De onderzoeksvragen die centraal stonden, waren: **Hoe kan Debunk Busters worden verrijkt met modules over voeding? Hoe kan Debunk Busters worden ingebed in het vmbo?**

## Testen

**Wanneer?** December 2025 tot april 2026

**Waar?** Novilab Naaldwijk en Stanislas Pro Rijswijk

**Wat?** Gametest leerlingen en interviews docenten

**Wie?** 34 leerlingen (jaar 2 en 3) en vier docenten

## Resultaten

Op de vraag wat middelbare scholieren hebben geleerd van Debunk Busters, gaven ze aan: voedingswaardetabellen lezen, suiker herkennen in producten en dat je brood niet moet weggooien. Debunk Busters werd ook uitgebreid met een kort offline lespakket bij iedere online module. Volgens docenten werkt deze afwisseling goed en blijft de boodschap beter hangen. Het populairste onderdeel was het zelf bedenken en kleuren van een drankje, waarbij onderling de voedingswaarden van het drankje werden vergeleken.



Favoriete onderdeel van de leerlingen

Hoewel middelbare scholieren kritisch waren op enkele foutjes in het spel, waren ze over het algemeen positief over de verhaallijn en missies. De testrondes laten zien dat de speelomgeving de beleving sterk beïnvloedt: in een rustige setting met audio-ondersteuning scoorde het spel hoger (rapportcijfer: 6,4-8,3) dan in een onrustige omgeving (5,3-6,6).

Daarnaast is een handleiding ontwikkeld voor docenten, bestaande uit een beknopt A4 en een instructievideo van 5 minuten, zodat Debunk Busters zelfstandig in de klas ingezet kan worden.

## Randvoorwaarden inbedding

Op basis van de interviews met diverse docenten zijn de volgende randvoorwaarden voor inbedding van Debunk Busters opgesteld:



Scholen zien mogelijkheden binnen de vakken: burgerschap, digitale geletterdheid en media, technologie en gezondheid. Maar ook in projectwerken, mentoruren en invallessen.

Docenten over eventuele implementatie:

"Wij staan er [implementatie] positief tegenover. Het was leuk en interessant, ook voor onze leerlingen." - Stanislas Pro

"Ik zou zeker bij mijn vak DME (Digital Media Entertainment) deze app [Debunk Busters] een onderdeel uit die les kunnen laten vervangen. Want de app is natuurlijk veel meer trendy en ook veel meer up-to-date." - Novilab

## Conclusie

Debunk Busters kan middelbare scholieren helpen om:

- gezondheidsinformatie kritisch te beoordelen
- gezondere keuzes te maken
- marketingtrucs te herkennen

Debunk Busters is een kansrijke en praktisch toepasbare serious game voor het vmbo. Zowel leerlingen als docenten in het vmbo beoordelen de game positief. De offline toevoeging van extra opdrachten in de klas en de audiovisuele ondersteuning worden gewaardeerd. Met de ontwikkelde handleiding lijkt zelfstandige implementatie binnen scholen haalbaar.



## Vervolg

Novilab en Stanislas Pro willen Debunk Busters blijven gebruiken. Tot nu toe heeft De Haagse Hogeschool dit begeleid. Met de handleiding die is ontwikkeld, is een belangrijke volgende stap om te onderzoeken of Debunk Busters ook goed zelfstandig door scholen is in te zetten. Het is belangrijk dit zorgvuldig te monitoren.

Daarnaast kan De Haagse Hogeschool een rol spelen in opschaling en structurele inzet op andere scholen. Het meest kansrijk is inzetten op vakken als mediawijsheid en gezondheid.

Vervolgonderzoek kan zich ook richten op andere spelmethodes, gezien de wens voor afwisseling vanuit docenten. De online componenten uit Debunk Busters worden momenteel in 10 minuten doorlopen, maar wellicht zijn spelmethodes als een dagelijkse incheck en/of een coöperatief element ook passend.

## Contact

Diana Eijgermans  
D.G.M.Eijgermans@hhs.nl

## Lectoraat Gezonde Leefstijl in een Stimulerende Omgeving

<https://www.dehaagsehogeschool.nl/onderzoek/lectoraten/gezonde-leefstijl-een-stimulerende-omgeving>

