

Eindrapportage Rijksmuseum Boerhaave: Resultaten veldwerk bezoekers vaste opstelling 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'

Author(s)

Hallema, Guusje; Schrandt, Bernadette; Kuijper, Annika; van Vliet, Harry

Publication date

2018

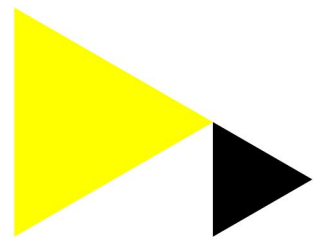
Document Version

Final published version

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Hallema, G., Schrandt, B., Kuijper, A., & van Vliet, H. (2018).
*Eindrapportage Rijksmuseum Boerhaave: Resultaten veldwerk
bezoekers vaste opstelling 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'.*

**General rights**

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please contact the library: <https://www.amsterdamuas.com/library/contact>, or send a letter to: University Library (Library of the University of Amsterdam and Amsterdam University of Applied Sciences), Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

ZIEKTE & GEZONDHEID

Resultaten veldwerk bezoekers vaste opstelling 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'

Inhoudsopgave

1. Onderzoeksverantwoording en achtergrondinformatie
pagina 3
2. Vaste opstelling zalen 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'
pagina 9
3. Bezoekersonderzoek: de resultaten
pagina 18
4. Participatie & Routing
pagina 78
5. Bijlage I: informatie focusgroepen en achtergrond deelnemers
pagina 100
6. Bijlage II: analyse aannames medewerkers
pagina 106
7. Bijlage III: museumwijzer
pagina 116
8. Bijlage IIII: enquête
pagina 120



1. Onderzoeksverantwoording en achtergrondinformatie

Lectoraat Crossmedia

CREATE-IT applied research is het kenniscentrum van het domein Digitale Media en Creatieve Industrie van de Hogeschool van Amsterdam. In dit kenniscentrum voeren docenten, studenten en onderzoekers praktijkgericht onderzoek uit in opdracht van de creatieve industrie en de ICT-sector. Hieronder valt het lectoraat Crossmedia, dat zich bezighoudt met de vraag hoe organisaties zoals mediabedrijven, musea, festivals en winkels nieuwe mogelijkheden van allerlei media kunnen benutten voor een betere dienstverlening en een versterking van de beleving van hun publiek. Voor meer informatie, zie [CREATE-IT applied research: lectoraat crossmedia](#).

De volgende personen hebben zich vanuit het lectoraat ingezet voor dit project.



Guusje Hallema
Onderzoeker
g.hallema@hva.nl



Bernadette Schrandt
Projectleider/Onderzoeker
b.schrandt@hva.nl



Annika Kuyper
Assistent-onderzoeker
a.e.kuijper@hva.nl



Harry van Vliet
Lector
h.m.m.van.vliet@hva.nl

Over het project

De Tentoonstellingsmaker van de 21ste Eeuw (2017-2019) is gericht op een aspect dat de laatste jaren steeds dominanter is geworden in het werk van tentoonstellingsmakers in musea: het bieden van een bezoekersbeleving, oftewel het inspireren en raken van bezoekers. Dit als aanvulling op de taakstelling van musea om een inhoudelijke boodschap over te brengen (informeel leren). Tentoonstellingsmakers geven aan meer gevalideerde kennis nodig te hebben om goede afwegingen te kunnen maken in het creëren van de bezoekersbeleving en om de feitelijke bezoekersbeleving te kunnen evalueren. Vragen die ook bij betrokken bureaus voor ontwerp en realisatie leven, omdat reflectie op ontwerpkeuzes en hoe deze uitpakken er vaak bij inschiet tijdens de realisatie van museale projecten. Uit gesprekken met al deze partijen is een overkoepelende vraag geformuleerd:

Hoe kan ik als tentoonstellingsmaker meer onderbouwde afwegingen maken in het bieden van een bezoekersbeleving zodat bezoekers meer leren over de inhoud van de tentoonstelling én geïnspireerd en geraakt worden?

De vraag is hoe een beoogde bezoekersbeleving te realiseren is in een tentoonstelling. In De Tentoonstellingsmaker van de 21ste Eeuw wordt voortgebouwd op drie eerdere projecten die met musea en tentoonstellingsmakers zijn gedaan: het RAAK-project Museumkompas, het project Designing Experiencescapes en een studie naar de regeling Digitale Innovatie in Musea. Met de opgedane inzichten en ervaring in die projecten worden experimenten gedaan bij vier deelnemende musea naar aspecten die tentoonstellingsmakers, vanuit zowel musea als ontwerp- en designbureaus, aangeven als belangrijke sturingsmogelijkheden van de bezoekersbeleving: publieksparticipatie, verhalen vertellen, inzet van digitale media, en sfeer. De betreffende musea zijn: Rijksmuseum Boerhaave, Het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid, Joods Historisch Museum en het Allard Pierson Museum. Een kring van andere deelnemende musea, waaronder Museum Catharijneconvent en Van Gogh Museum, zal de opgedane kennis verder toepassen en valideren. De Tentoonstellingsmaker van de 21ste eeuw levert zo reproduceerbare kennis waarmee tentoonstellingsmakers van de 21ste eeuw onderbouwde keuzes kunnen maken in het sturen op het inspireren en raken van bezoekers.

Onderzoeksmethodes

De volgende onderzoeksmethodes worden ingezet om een antwoord te kunnen krijgen op de centrale vraag in het onderzoek. Hierbij wordt onderscheid gemaakt tussen de ontwerpfase (wanneer de vernieuwde zaal nog niet te zien is voor het publiek) en de tentoonstellingsfase (na de opening, wanneer er in het museum met bezoekers wordt getest).

	ONTWERPFASE		TESTFASE		
Doel	Documentatie Rijksmuseum Boerhaave	Interview medewerkers	Observatie bezoekers	Enquête bezoekers	Focusgroep/ interview bezoekers
Conceptvorming, ontwerpkeuzes	X	X			
Houding t.o.v. publieksbeleving	X	X			
Inzicht in gedrag bezoekers			X	X	X
Inzicht in gekozen routes bezoekers			X		X
Inzicht in algemene ervaring bezoekers			X	X	X

Toetsing bezoekersbeleving

Op basis van de eerder uitgevoerde onderzoeken rondom bezoekersbeleving in musea, zijn de volgende thema's vastgesteld welke nader onderzocht gaan worden. Hierbij wordt onderscheid gemaakt tussen vier thema's die centraal staan in de tentoonstelling en drie thema's die centraal staan rond de bezoekerservaring.

Tentoonstelling

1. Narrativiteit: het bieden van een duidelijk verhaal voor de bezoeker
2. Participatie: stimuleren van de bezoeker om actief deel te nemen
3. Digitale media: manier waarop middels een digitale manier in contact getreden kan worden met de inhoud van de tentoonstelling
4. Sfeer: het uiterlijk en de indruk van de tentoonstelling

Bezoekerservaring

1. Leren: wat wordt er geleerd van de tentoonstelling
2. Inspireren: door wat worden bezoekers geïnspireerd
3. Emotioneel raken: welke emoties worden opgeroepen

Opbouw rapportage

Om tot deze rapportage te komen zijn interviews gehouden met zeven medewerkers van Museum Boerhaave die betrokken zijn geweest bij de vernieuwing van de zalen 'Gouden Eeuw', 'Ziekte & Gezondheid', en 'Water, Stroom & Data'. Daarnaast is gesproken met creative partners van Studio Louter, het full-service bureau dat samen met Boerhaave Museum heeft gewerkt aan de multimedia toepassingen, vormgeving en het verhaal van de vernieuwing. Ten slotte is gesproken met een architect van Opera Amsterdam, welke samen met Studio Louter de herinrichting heeft ontworpen.

De interviews hebben zowel plaatsgevonden vóórdat de vernieuwde zaal opening als er vlak na, zodat de aannames in kaart gebracht konden worden over de verwachtingen die de medewerkers hebben over de bezoekerservaring. Uit de interviews zijn elementen gehaald die Boerhaave als museum beschrijven, wat het doel is van de nieuwe inrichting, het hoofdverhaal en de opbouw van de zalen. Vervolgens worden aannames specifiek op de te meten thema's uitgelicht met verduidelijkende foto's van de nieuwe opstelling.

Daarnaast is aan de geïnterviewden werkzaam bij Boerhaave Museum gevraagd om de Museumwijzer in te vullen. De Museumwijzer wordt gebruikt om het type museum in kaart te brengen en wordt op de volgende pagina nader toegelicht. De uitkomsten hiervan zullen tevens aan bod komen.

De geïnterviewde betrokkenen zijn:

Mette Bos – Architect, Opera

Tiemen Coquyt – Conservator Water, Stroom en Data

Desiree Hagens - Conservator/educatie/projectmanager Ziekte en Gezondheid

Mieneke te Hennepe - Conservator Ziekte en Gezondheid

Tim Huisman – Conservator Gouden Eeuw

Gerhard Kreeftmeijer - Projectleider tentoonstellingen / educatie

Jeroen Luttikhuis – Director, Opera

Ad Maas - Conservator Water, Stroom en Data

Denise Schipper – Content Producer, Studio Louter

Annelore Scholten – Hoofd Publiek en Presentatie

Barend Verheijen – Creative Partner, Studio Louter



2. Vaste opstelling zalen 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'

Rijksmuseum Boerhaave

Het Leidse Rijksmuseum Boerhaave wordt ook wel het ‘Rijksmuseum voor de Geschiedenis van de Natuurwetenschappen en Geneeskunde’ genoemd en is vernoemd naar Herman Boerhaave (1668-1738). Hij was een alleskunner (arts, anatoom, botanicus, scheikundige, humanist en onderzoeker) en was verbonden aan de Leidse universiteit als docent en rector magnificus.

Het museum bekleedt twee verdiepingen en bestaat uit 24 zalen, welke elk een ontwikkeling binnen de wetenschap behandelen. Wat zijn de belangrijkste ontdekkingen uit de Nederlandse wetenschaps-geschiedenis? Welke onderzoekers zaten daarachter en hoeveel impact hebben hun ontdekkingen op het alledaagse leven?

Met een collectie die vijf eeuwen onderzoek en innovatie toont, en een intensieve samenwerking met kopstukken uit de wetenschap van vandaag, biedt Rijksmuseum Boerhaave bezoekers van alle leeftijden een intrigerende kijk in de wereld van wetenschap (bron: website Rijksmuseum Boerhaave).

De missie van het museum is om mensen te betrekken bij het belang van wetenschap en aantonen dat het relevant is voor je huidige leven. Hierdoor komt wetenschap niet op afstand van de mens te staan. De boodschap is dat er weinig afstand is tussen wat getoond wordt en je eigen leven. Dit wordt gedaan aan de hand van verhalen van gewone mensen die op zoek zijn naar antwoorden en naar oplossingen zoeken voor dingen we die meemaken (bron: interview Annelore Scholten).

In dit onderzoek worden de eerste vijf zalen van het museum meegenomen, namelijk de zalen van de Gouden Eeuw (GE) en van Ziekte & Gezondheid (Z&G), waarbij telkens eerst Z&G naar voren komt en daarna GE.

Ziekte & Gezondheid

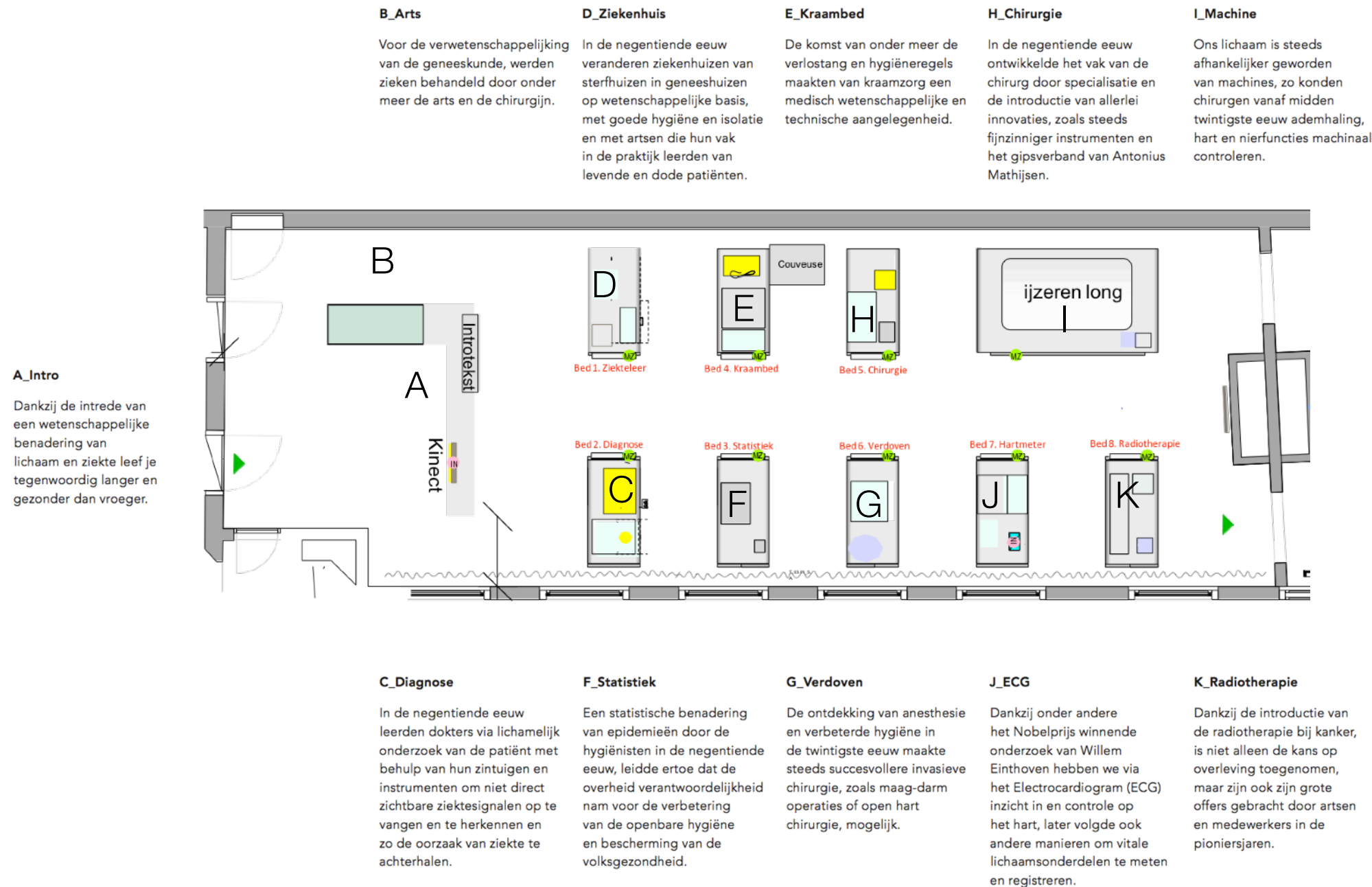
Op de drie zalen van het thema Ziekte & Gezondheid wordt de meeste focus gelegd in dit onderzoek. Binnen dit thema wordt de ontwikkeling van geneeskunde in drie eeuwen verteld. De drie zalen maken allen gebruik van diverse media, waaronder digitale magazines, projecties, een Kinect-applicatie, audiofragmenten van patiënten en artsen en korte spellen.

Zaal 1 draait om het ziekenhuis en heeft ook deze sfeer: licht, wit en steriel. Er staan 8 ziekenhuisbedden die ieder een belangrijk omslagpunt presenteren, waarbij met name de patiëntengeschiedenis voorop staat. Het geeft inzicht in hoe onze moderne geneeskunde is ontstaan en dat de manier waarop wij nu worden genezen niet vanzelfsprekend is.

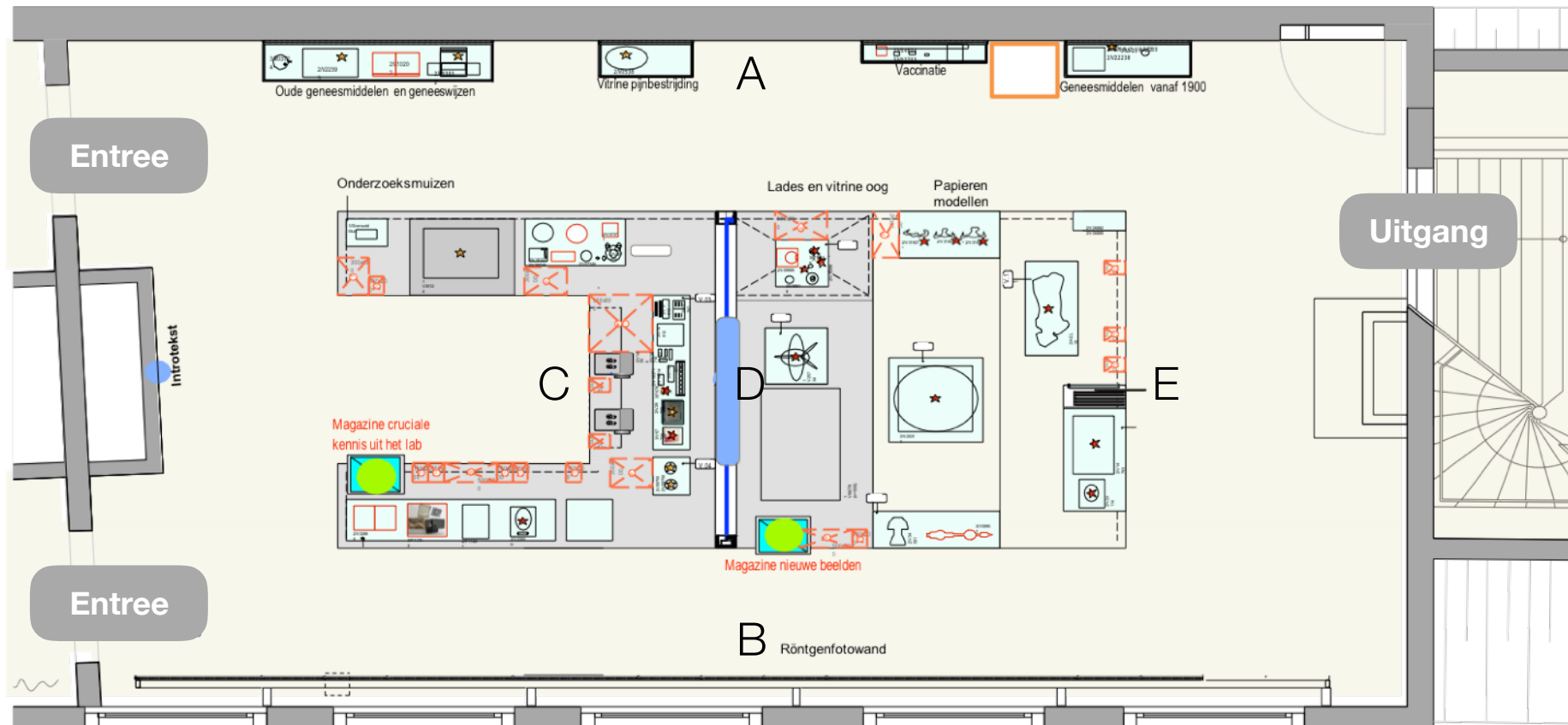
Zaal 2 draait om het laboratorium waarin ondermeer wordt ingezoomd op ziekteverwekkers, anatomie, geneesmiddelen en proefdieren. Middels een enorme wand met röntgenfoto's worden de ontwikkelingen in medische verbeeldingen getoond.

Zaal 3 is gericht op de toekomst met 5 ethische dilemma's in de vorm van een spel. Hierbij krijgt de bezoeker de mogelijkheid zijn mening te geven over gevoelige thema's. De mening moet gegeven worden na een korte introductie op het onderwerp en vervolgens nogmaals nadat een medisch ethicus de voor- en tegens heeft belicht. Op het scherm is te zien hoeveel bezoekers voor of tegen de stelling zijn en hoeveel er veranderd is na de wetenschappelijk onderlegde informatie. Deze zaal is schaars belicht, met donkere wanden, meubels en comfortabele bankjes om met 2 personen op te zitten.

Plattegrond Ziekte & Gezondheid (1)



Plattegrond Ziekte & Gezondheid (2)



A_Pillenwand

Dankzij de grootschalige productie van verpakte synthetische geneesmiddelen zoals pijnstillers en antibiotica zijn ziekten en pijn nu veel beter specifiek te verhelpen of te bestrijden.

B_Röntgenwand

Dankzij moderne beeldvormende technieken zoals echografie, angiografie, MRI en PET kunnen onderzoekers en artsen nu nagaan hoe ziekten zich in het levende lichaam ontwikkelen en gedragen, zodat ze eerder ontdekt en bestreden kunnen worden.

C_Lab

Het wetenschappelijke onderzoekslab heeft het mogelijk gemaakt via experimenten buiten het lichaam en op microscopisch niveau ziektes te bestrijden.

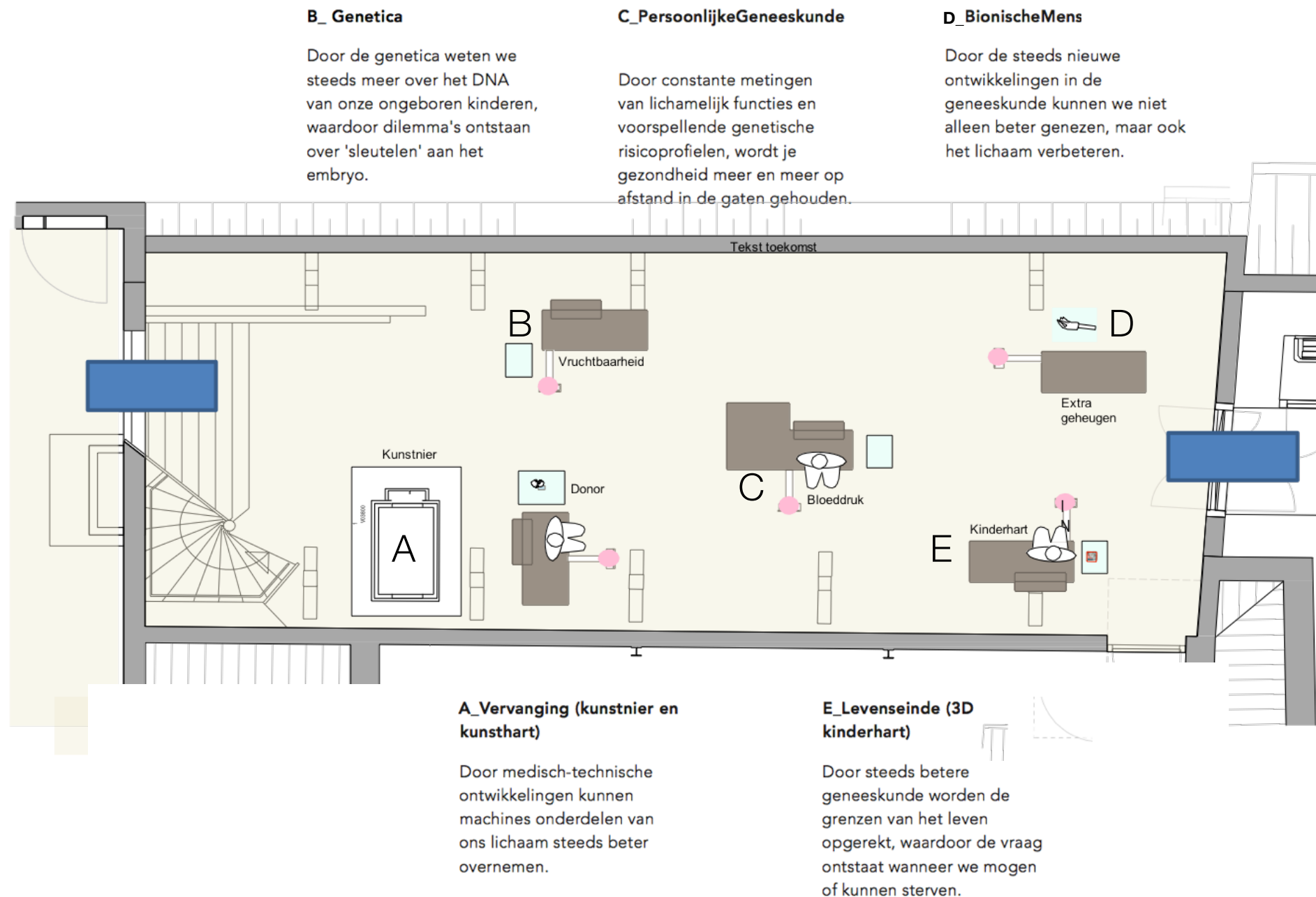
D_Patiënt

Hoewel het lab ver verwijderd lijkt van de ziekenzaal draait vrijwel al het onderzoek in het lab om het genezen van de patiënt: een mens.

E_Anatomie

Dankzij anatomische modellen van papier, was, papier-maché en ander materiaal, konden studenten vanaf de achttiende eeuw beter inzicht krijgen in specifieke onderdelen van het lichaam.

Plattegrond Ziekte & Gezondheid (3)



Gouden Eeuw

De eerste twee zalen van de vaste collectie behelzen het thema ‘Gouden Eeuw’. Dit thema gaat over de omslag in de 17e eeuw naar de manier waarop mensen de wereld bekeken. Tot die tijd waren de inzichten voornamelijk kritiekloos overgenomen van Griekse en Romeinse geleerde filosofen. Vanaf de 17e eeuw ging men zelf experimenteren en kwamen daardoor tot heel andere inzichten. De wetenschap van die tijd is nog steeds in grote lijnen geldig.

De eerste zaal laat de bezoeker onderdompelen in de sterrenkunde en leert hoe de kosmos in elkaar zit. Na 1600 raakte men steeds meer overtuigd dat de zon het middelpunt was van het planetenstelsel en dat de rest daaromheen draait. Diverse objecten, boeken, magazines en muurprojecties vullen de ruimte.

In de tweede zaal staan de thema's cartografie, insecten en anatomie centraal, met daarbij behorende wetenschappers. Objecten, projecties, magazines en spellen wisselen elkaar af. Wetenschappelijke instrumenten die je als bezoeker kan bedienen laten je experimenteren alsof het een practicum is.

Er is expliciet onderscheid gemaakt tussen de situatie van vroeger en hoe het er nu aan toegaat. Dit komt onder andere door de verhalen, door de tekstbordjes en door de multimedia.

Beide zalen zijn in een donkere stijl ingericht: donkerblauwe wanden en schaars licht maken het tot sfeervolle ruimtes. Het moet een ‘magische sfeer’ opwekken en voelt als een soort "schatkamer waarin je echt aan het ontdekken bent" (Opera).

* Specifieke informatie van de zalen afkomstig uit interviews met de medewerkers

Plattegrond Gouden Eeuw (1)

MZ_Magazine

BB_Bladerboek

HO_Hands-ons

SP_Specials

AV_Films en projecties

AU_Audioverhalen

IN_Interactives



Plattegrond Gouden Eeuw (2)

MZ_Magazine

BB_Bladerboek

HO_Hands-ons

SP_Specials

AV_Films en projecties

AU_Audioverhalen

IN_Interactives

A_Wereld

De wereld zoals wij die kennen wordt in de zeventiende eeuw steeds beter zichtbaar. De kaartenmakers van Blaeu brengen dit in beeld.

C_Handel

De nieuwe wereld belandt in de laden en potten van de drogist.

D_Lichaam

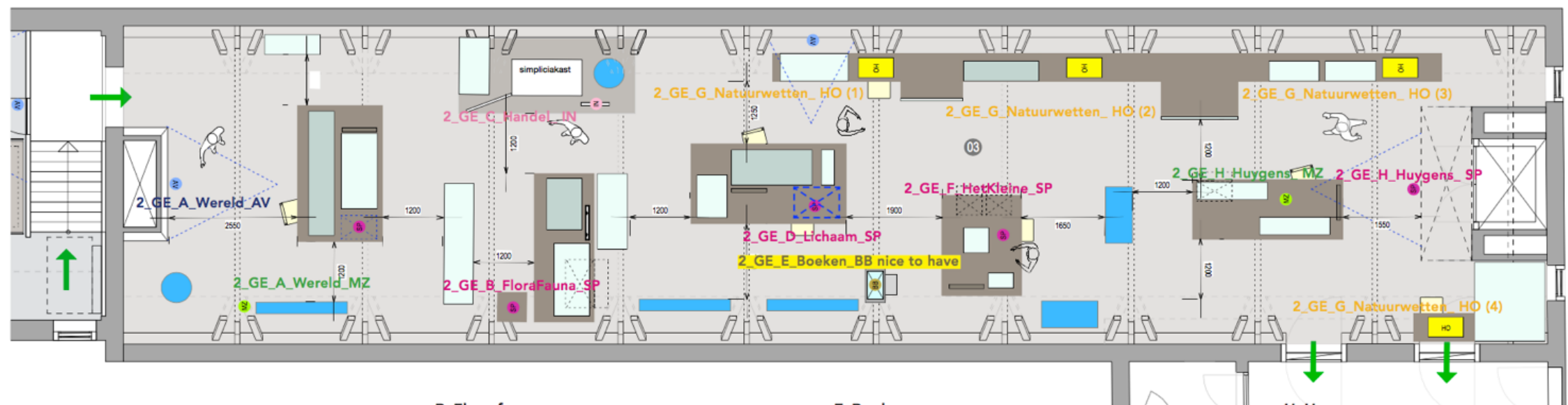
Vesalius en anderen brachten het lichaam nauwgezet in beeld en concludeerden dat het anders was dan we altijd dachten.

F_Het kleine

Van Leeuwenhoek ontdekt het leven op zeer kleine schaal.

G_Natuurwetten

Natuurwetten werden met behulp van experimentele instrumenten inzichtelijk gemaakt en onderzocht.



B_Flora fauna

De natuur in de nieuwe wereld wordt schematisch in beeld gebracht ondermeer door Rumphius en Merian.

E_Boeken

Wetenschappers uit de Gouden Eeuw tekenen hun ontdekkingen op in talloze boeken.

H_Huygens

Huygens gaat verder dan observeren, hij gaat de natuur vatten in wetten en experimentele toestellen ontwikkelen om die te bewijzen.



3. Bezoekersonderzoek: de resultaten

Opzet onderzoek

De getoonde resultaten zijn gemeten met behulp van diverse methodes in de periode oktober 2017 - juli 2018. De volgende methodes zijn gebruikt:

1. Kwantitatief onderzoek: enquête onder willekeurig geselecteerde bezoekers, na afloop van het doorlopen van de zalen 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'. In totaal hebben respectievelijk 219 en 208 respondenten antwoord gegeven op de enquête. Zie pagina 120 voor de enquêtevragen.
2. Kwantitatief onderzoek: observaties van willekeurig geselecteerde bezoekers tijdens het bezoek aan de zalen 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'. In totaal zijn respectievelijk 33 en 32 bezoekers geobserveerd gedurende het gehele bezoek aan het thema. Vanaf pagina 78 staan de analyses van de observaties.
3. Kwalitatief onderzoek: er zijn vier focusgroepen gehouden met bezoekers, waarbij in twee focusgroepen Gouden Eeuw centraal stond en bij de andere twee Ziekte & Gezondheid. In totaal hebben respectievelijk 10 en 11 bezoekers meegedaan aan de focusgroepen. Alle informatie over de focusgroepen en deelnemers staan vanaf pagina 100.
4. Kwantitatief onderzoek: dataonderzoek bij digitale magazines, dilemmaspeellen en specials in Ziekte & Gezondheid. Hierbij wordt het klikgedrag van bezoekers onderzocht: hoe vaak elk medium wordt gebruikt, op welke content wordt geklikt en waar men afhaakt. De analyses hiervan zullen later komen.

Algemene uitkomsten - samenvatting (1/3)

In het project zijn een viertal thema's benoemd als mogelijke beïnvloeder van de bezoekersbeleving: narrativiteit, participatie, digitale media en sfeer (waarbij participatie binnen de casus van RMB niet is getest, omdat dit geen onderdeel van de tentoonstelling is). Bezoekersbeleving werd onderverdeeld in (o.a.) drie componenten: emotionele betrokkenheid, inspiratie en leren. In onderstaande samenvatting wordt per aspect van de bezoekersbeleving een korte samenvatting gegeven voor zowel Z&G als GE. Diepergaande analyses volgen nog. Dit omdat sommige analyses pas gedaan kunnen worden nadat de set complete data (= alle vier de casestudies) binnen zijn. Hierdoor kunnen type analyses definitief gemaakt worden en/of analyses over alle vier de casestudies uitgevoerd worden die ook verrijkend kunnen zijn voor één casestudie.

1. Leren, inspireren, emotioneel raken

Bezoekers geven aan waardevolle informatie te hebben geleerd (83% en 79%*), geïnspireerd (60% en 75%) en emotioneel te zijn geraakt (16% en 12%). Daarbij heeft het verhaal de grootste bijdrage geleverd (behalve bij GE waar de sfeer een hogere bijdrage had in emotionele geraaktheid).

Bezoekers die frequenter in een museum komen vinden dat zij meer geleerd hebben van Z&G en bij GE voelden hoger opgeleiden zich meer geïnspireerd.

De meest genoemde emoties die men heeft ervaren zijn 'geïnteresseerd', 'vol verwondering' en 'ontspannen'.

- Volgorde percentages: eerst Z&G daarna GE

Algemene uitkomsten - samenvatting (2/3)

2. Narrativiteit

- Bezoekers die het verhaal van de tentoonstelling navertellen doen dit voor het grootste gedeelte aan de hand van alleen een mix van hoofd- en subverhalen (51.2% en 59.2%), gevolgd door alleen hoofdverhalen (36% en 36.9%) en een heel klein gedeelte (12.8% en 3.9%) aan de hand van alleen subverhalen.
- De begrijpelijkheid van het verhaal in de tentoonstelling (die erg hoog ligt, namelijk 78% en 79%) houdt verband met de betrokkenheid van de bezoekers. (Heel) actieve bezoekers beoordeelden het verhaal als begrijpelijker dan (heel erg) passieve bezoekers. Daarnaast is een positief verband gevonden tussen mate van begrijpelijkheid en voorkennis ($r = 0.351^{**}$ en $r = 0.360^{**}$) en tussen begrijpelijkheid en rapportcijfer ($r = 0.278^{**}$ en $r = 0.301^{**}$).
- De fysieke objecten dragen het beste bij aan de begrijpelijkheid van het verhaal (92% en 92%). Bezoekers vinden het daarnaast relevant dat de samenleving aandacht besteedt aan het onderwerp van de tentoonstelling (91% en 86%) en in het algemeen dat mensen kennisnemen van het thema (86% en 87%).

3. Participatie

- Bezoekers bestempelen het eigen gedrag als (heel) erg actief (79% en 78%).
- Deze mate van actief zijn heeft een positief verband met leren bij beide zalen en bij GE ook met inspireren en emotioneel raken.

- Volgorde percentages: eerst Z&G daarna GE

Algemene uitkomsten - samenvatting (3/3)

4. Sfeer

- De tentoonstellingsruimte wordt voornamelijk beschreven als stimulerend, plezierig en levendig. De ruimtes worden beoordeeld als geordend, overzichtelijk en afwisselend.
- Deze positieve beschouwing van de ruimte komt overeen met de vraag of de ruimte uitnodigt om te verkennen, waarmee 92% (beide zalen) instemt, en of men de ruimte graag wilde verlaten, waarmee 2% (Z&G) en 1% (GE*) instemt.
- 19% en 16% werden door andere bezoekers gestimuleerd de tentoonstelling beter tot zich te nemen en respectievelijk 15% en 17% werd juist onrustig door de aanwezigheid van andere bezoekers.

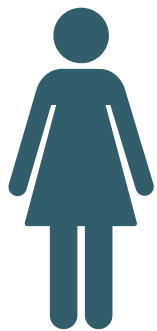
5. Digitale media

- Er wordt meer media gebruikt bij Z&G dan bij GE, waarbij de dilemma's en magazines door 71% van de bezoekers wordt gebruikt en de Kinect door 70%. Bij GE worden het apothekersspel en plantenboek door 55% van de bezoekers gebruikt en de magazines door 46%. Deze digitale media wordt vaker samen gebruikt dan alleen.
 - Bij gebruikers roepen de digitale media met name de gevoelens 'verwondering', 'in controle' en 'iets anders' op. Zij beoordelen het met leuk, duidelijk verhaal en gebruiksvriendelijk.
-
- Volgorde percentages: eerst Z&G daarna GE

Respondenten enquête Ziekte & Gezondheid

N = 219

52,5%



47,5%



45 jaar

29% tussen 46-60 jaar

8%

alleen



56%

samen met 1 volwassene



36%

groep van 3-10 personen



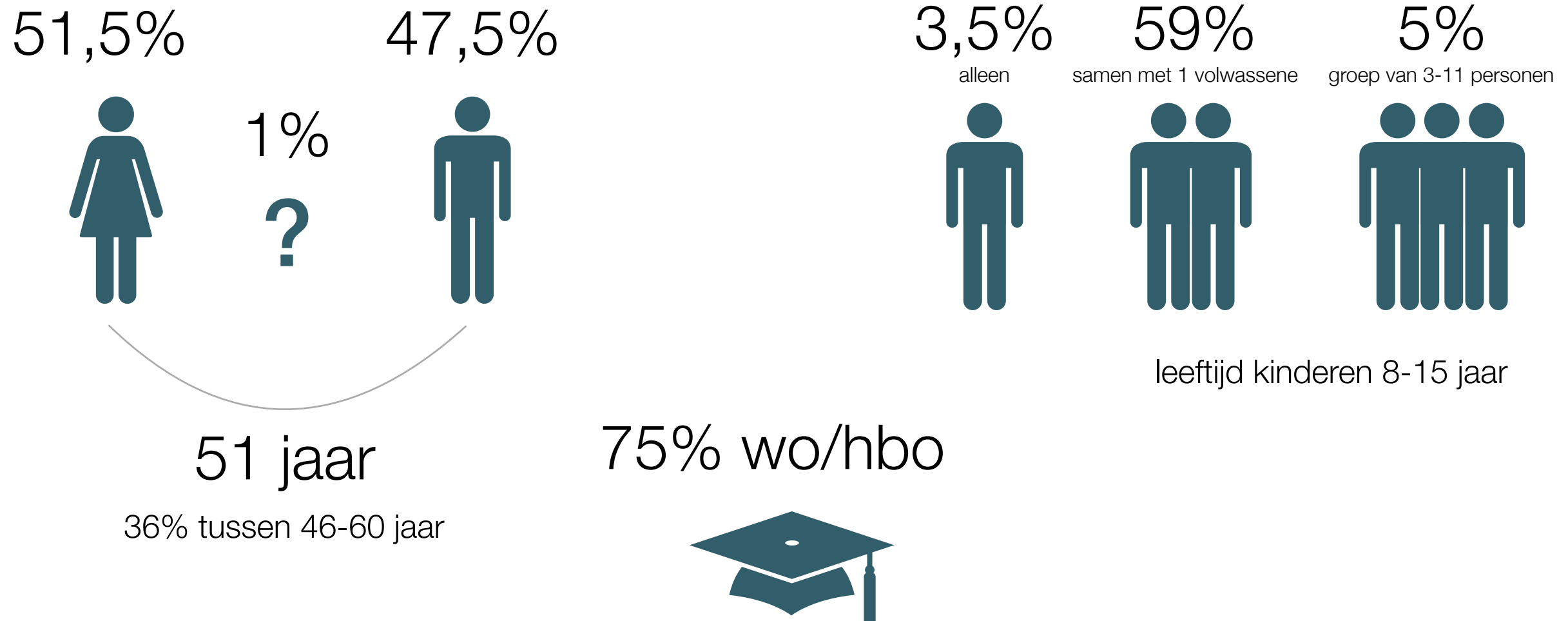
leeftijd kinderen 9-15 jaar

74% wo/hbo



Respondenten enquête Gouden Eeuw

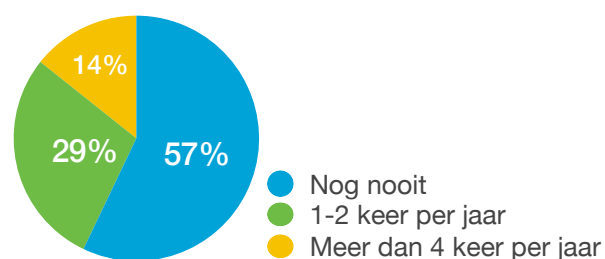
N = 208



Deelnemers focusgroepen

- ♦ Dit overzicht is van alle deelnemers, zowel Gouden Eeuw als Ziekte & Gezondheid. In de rapportage wordt verwezen naar deelnemers aan de hand van '#', voor een overzicht per deelnemer, zie pagina 101 en 102.
- ♦ Het totaal aantal deelnemers was 21, met een gemiddelde leeftijd van 44,3 jaar. De jongste deelnemer was 18 jaar en de oudste 69 jaar (2 deelnemers hebben 65+ als antwoord gegeven, dus er kan niet met zekerheid gezegd worden dat de oudste deelnemer 69 was). Er deden 9 mannen (43%) en 12 vrouwen (57%) mee.

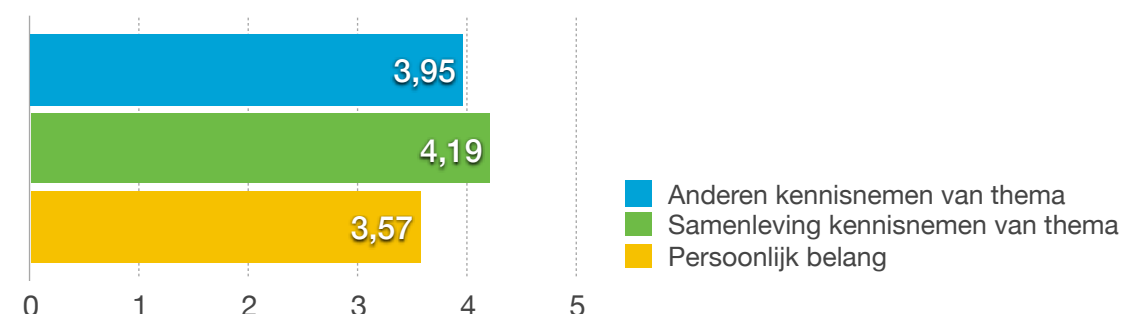
Bezoekfrequentie
Boerhaave



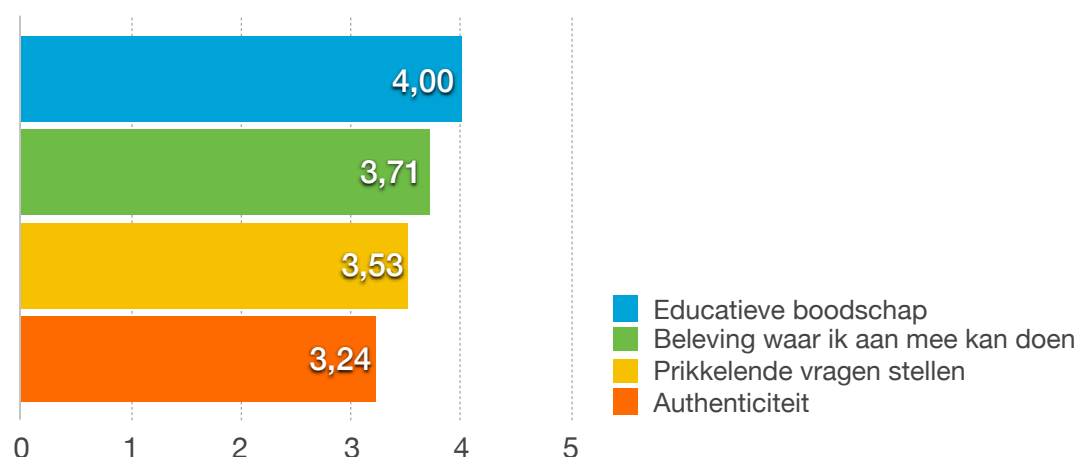
Voorkeur type
museum waar je
vooral (m)



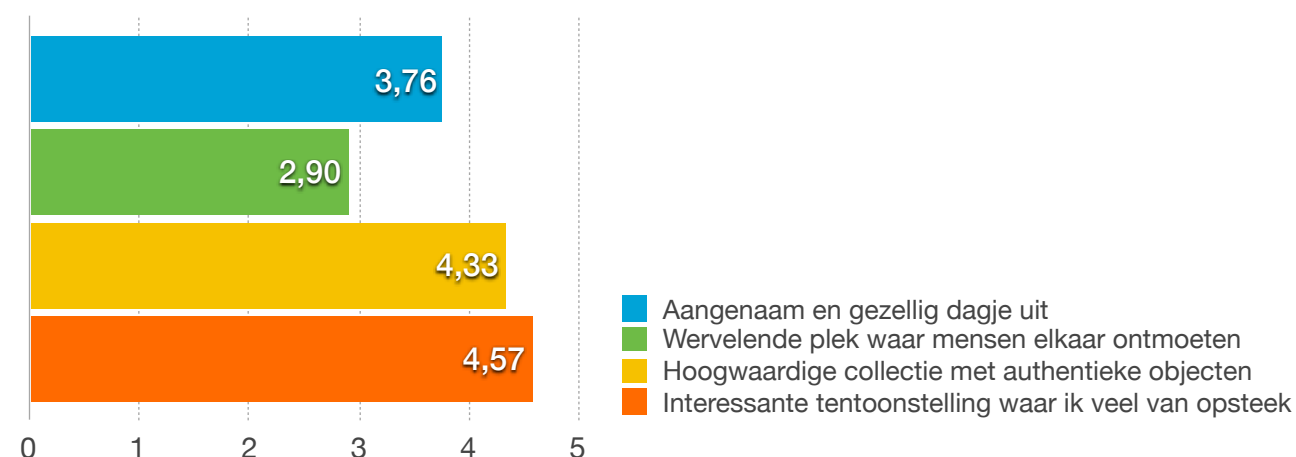
Mate van belang van thema (m)



Verwachting presentatievorm Boerhaave
gericht op.... (m)



Belangrijk tijdens het museumbezoek
(m)



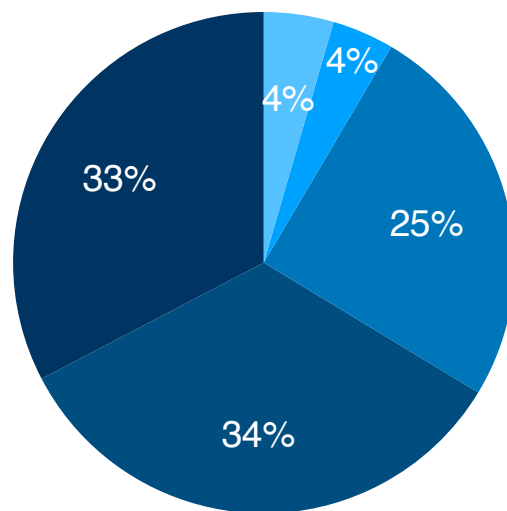
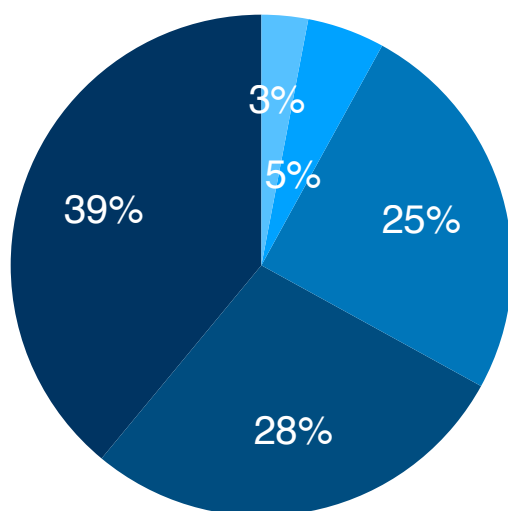
Museumgraphics

De meeste respondenten zijn frequente museumbezoekers die 4-6 keer of vaker per jaar naar het museum gaan.

Daarnaast houden de respondenten van musea waar veel objecten te bewonderen zijn, echter scoren beleven en leren ook hoog. Dit komt overeen met de doelstellingen die ten grondslag liggen aan de vernieuwing van het museum.

Ziekte & Gezondheid

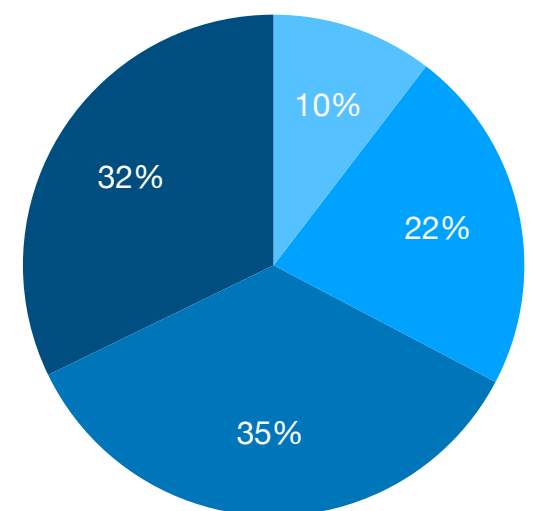
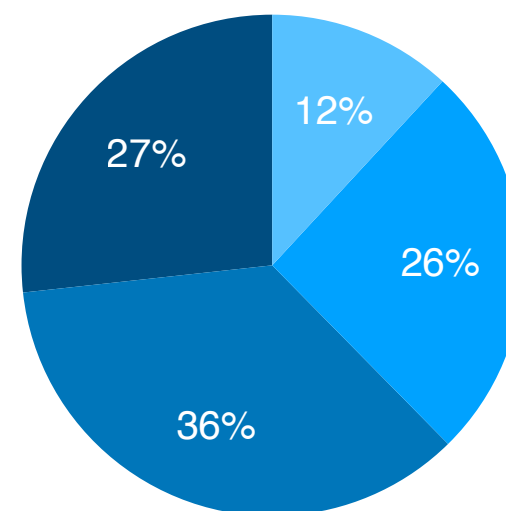
Gouden Eeuw



- <1x per jaar
- 1x per jaar
- 2-3x per jaar
- 4-6x per jaar
- >6x per jaar

Ziekte & Gezondheid

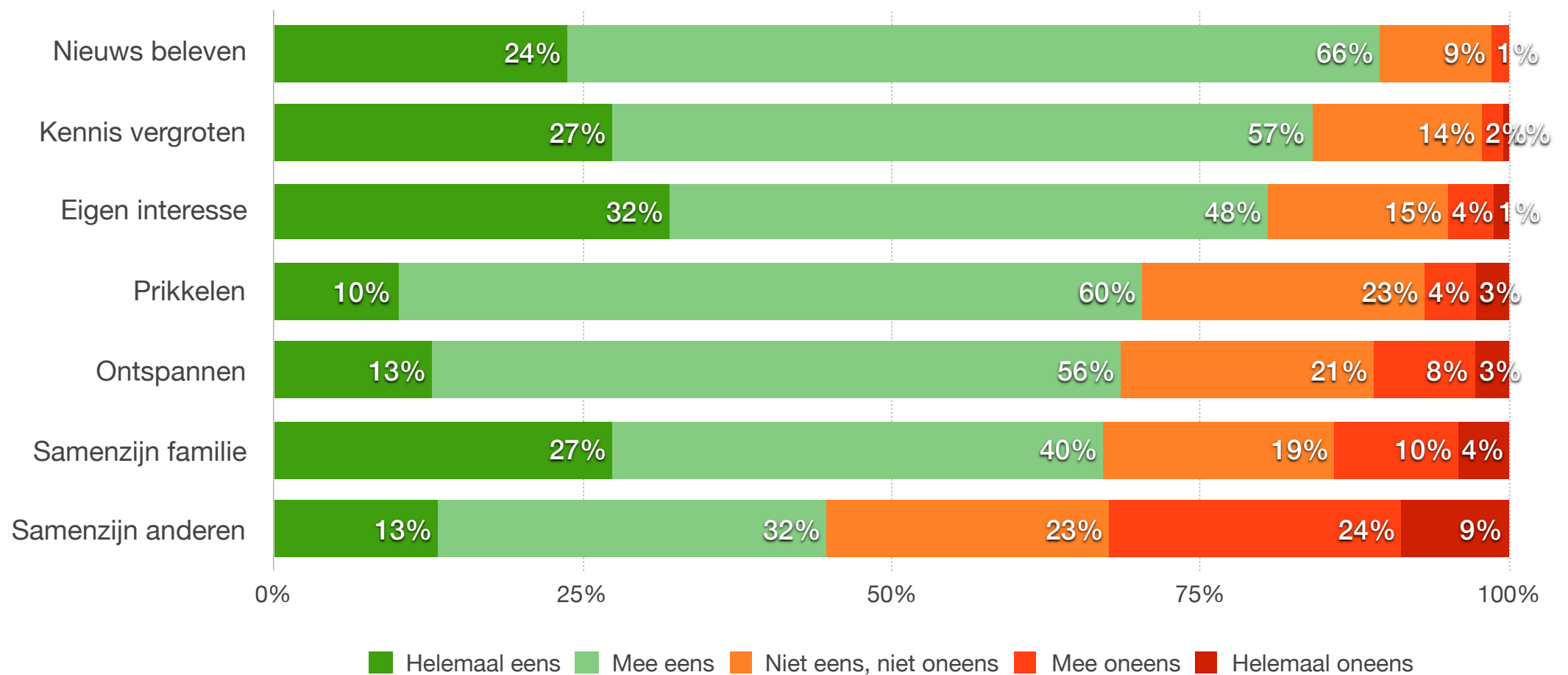
Gouden Eeuw



- Musea waar je iets kan doen
- Musea waar je veel kan beleven
- Musea waar veel objecten te bewonderen zijn
- Musea waar je veel kan leren

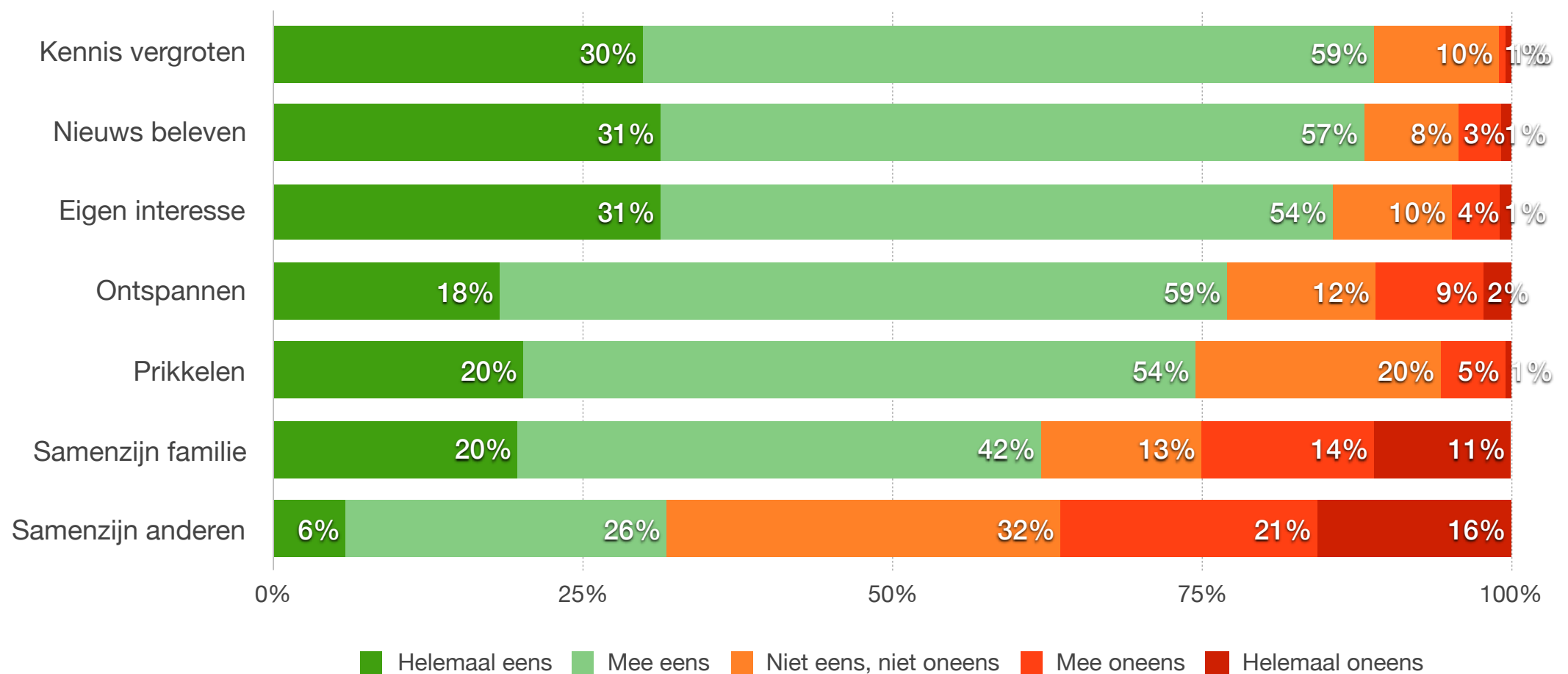
Z&G: 'ik ga naar Boerhaave om...'

iets nieuws te beleven (90%), kennis te vergroten (84%) en vanwege eigen interesse (80%)



GE: 'ik ga naar Boerhaave om...'

kennis te vergroten (89%), iets nieuws te beleven (88%) en vanwege eigen interesse (85%)



Bezoekersbeleving: leren, inspireren en raken

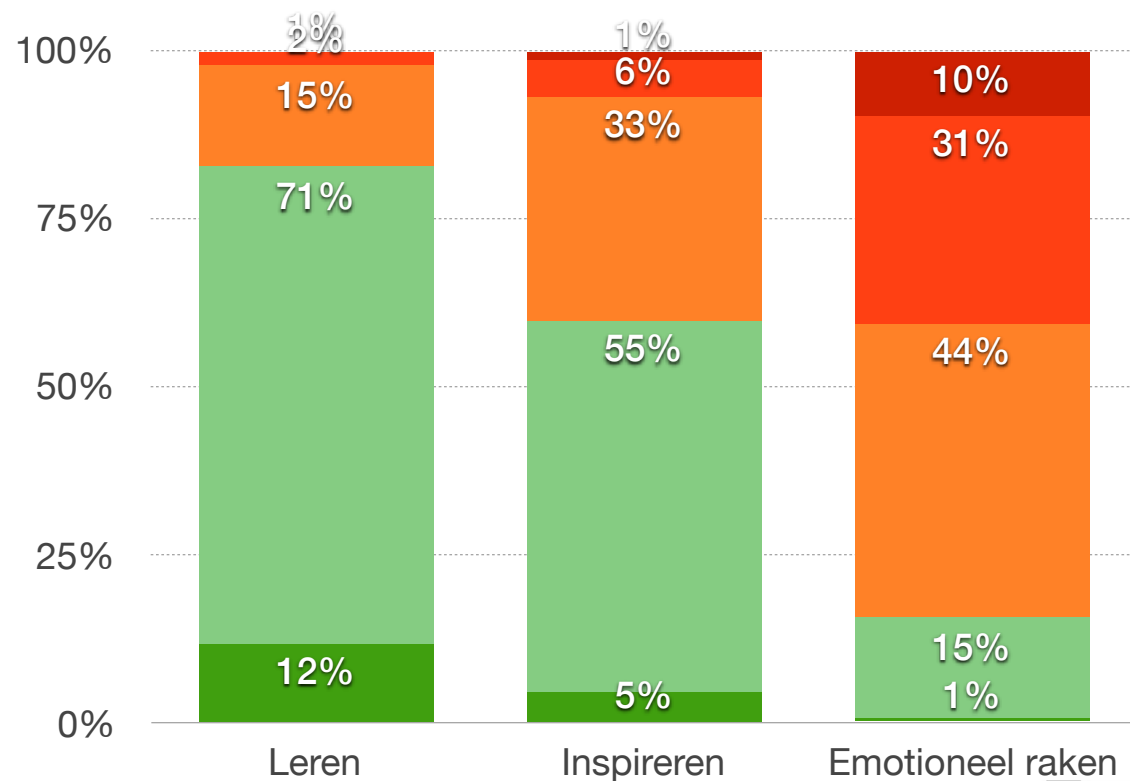
“Ik vond die long indrukwekkend, omdat het me zo raakte. Ik vond het heel emotioneel”

–Vrouw, 57 jaar.

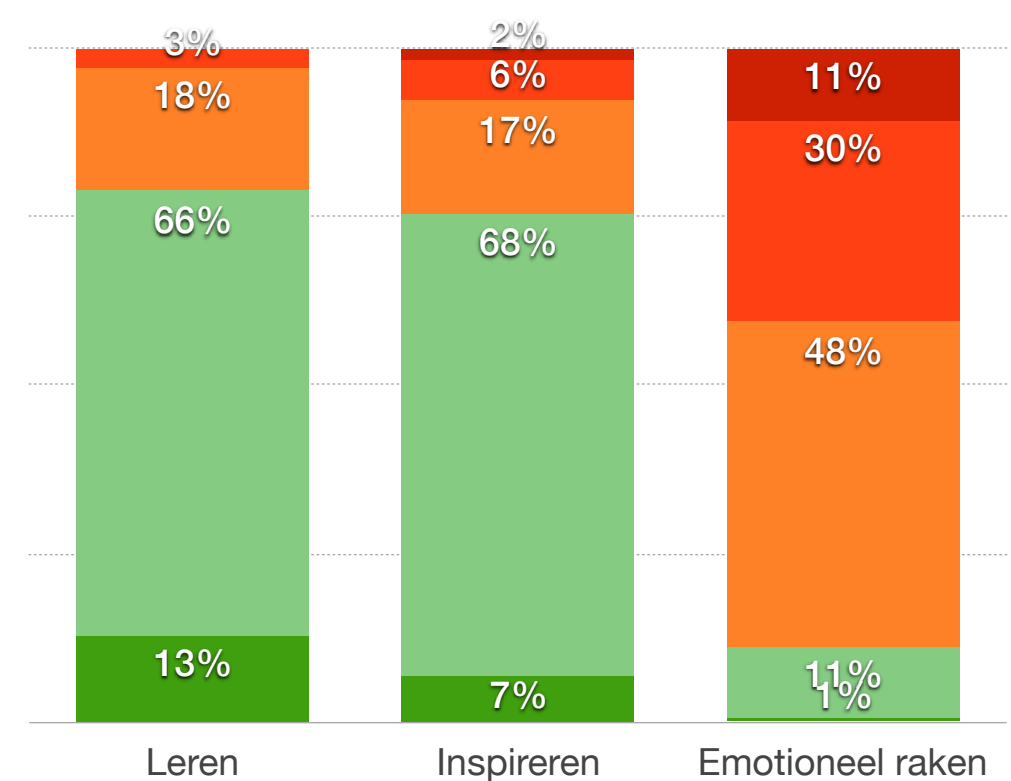
Leren, inspireren en emotioneel raken

- Leren, inspireren en raken zijn de gemeten onderdelen van de bezoekerservaring.
- Bezoekers van Ziekte & Gezondheid geven vooral aan dat zij waardevolle informatie geleerd hebben (3,92), gevolgd door zich geïnspireerd voelen (3,56). Men voelt zich minder emotioneel geraakt (2,66).
- Bezoekers van de Gouden Eeuw hebben ook voornamelijk geleerd (3,89), zijn geïnspireerd geraakt (3,72) en in mindere mate emotioneel geraakt (2,60).

Ziekte & Gezondheid



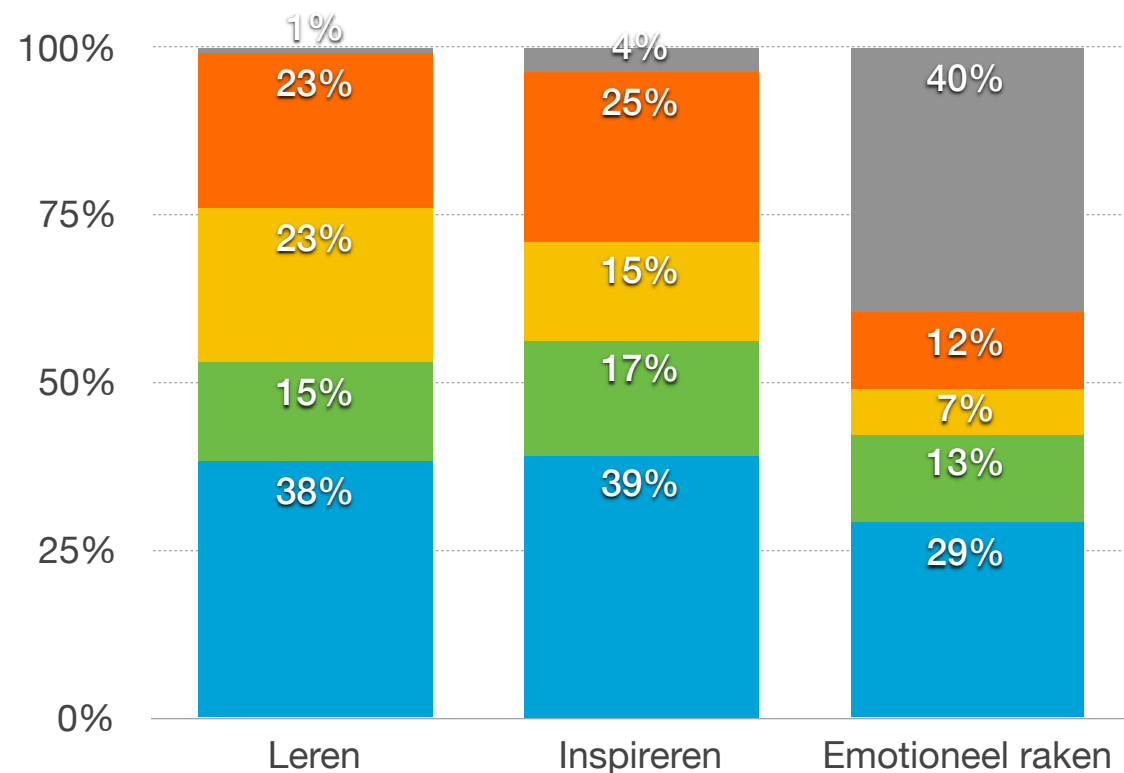
Gouden Eeuw



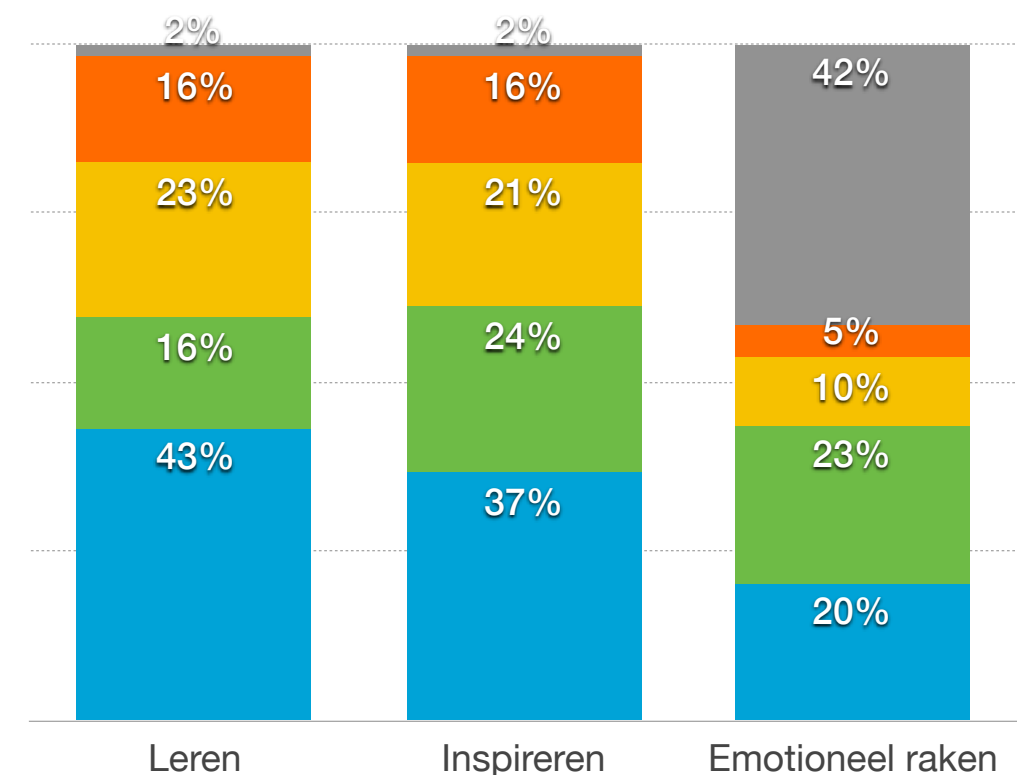
Leren, inspireren en emotioneel raken

- Leren: het verhaal heeft het meeste bijgedragen, gevolgd door digitale media en participatie (bij Z&G). Sfeer heeft het minste bijgedragen aan het leereffect.
- Inspireren: ook hier heeft het verhaal het meest aan bijgedragen. Bij Z&G heeft participatie voor een kwart bijdragen, terwijl dit bij GE 16% is. Bij GE heeft juist de sfeer voor een kwart bijdragen.
- Emotioneel raken: Hier valt op dat een groot gedeelte (40% - 42%) aangeeft niet emotioneel geraakt te zijn. Alsnog heeft het verhaal bij Z&G voor eenderde bijgedragen aan de emoties en werd emotionele geraaktheid bij GE voor een kwart verzorgd door de sfeer.

Ziekte & Gezondheid



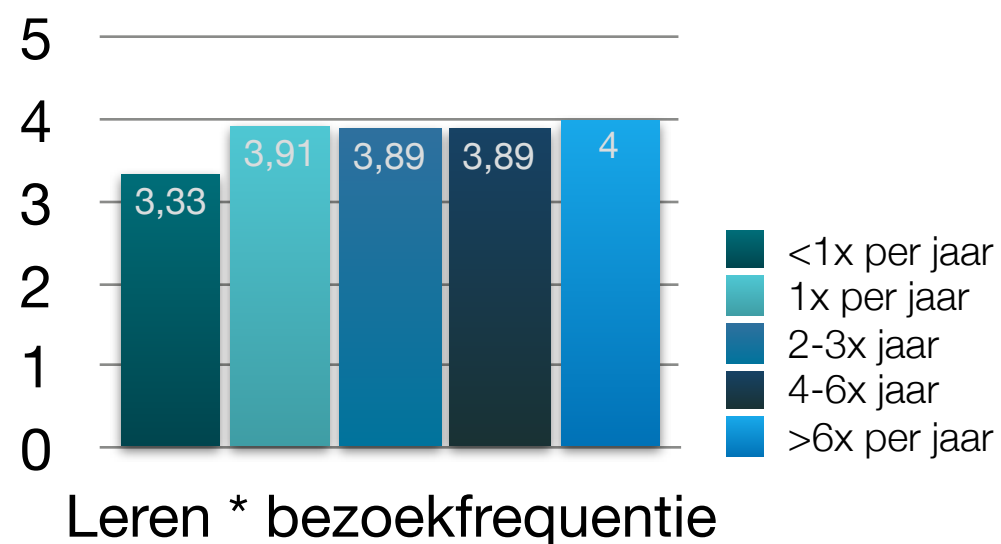
Gouden Eeuw



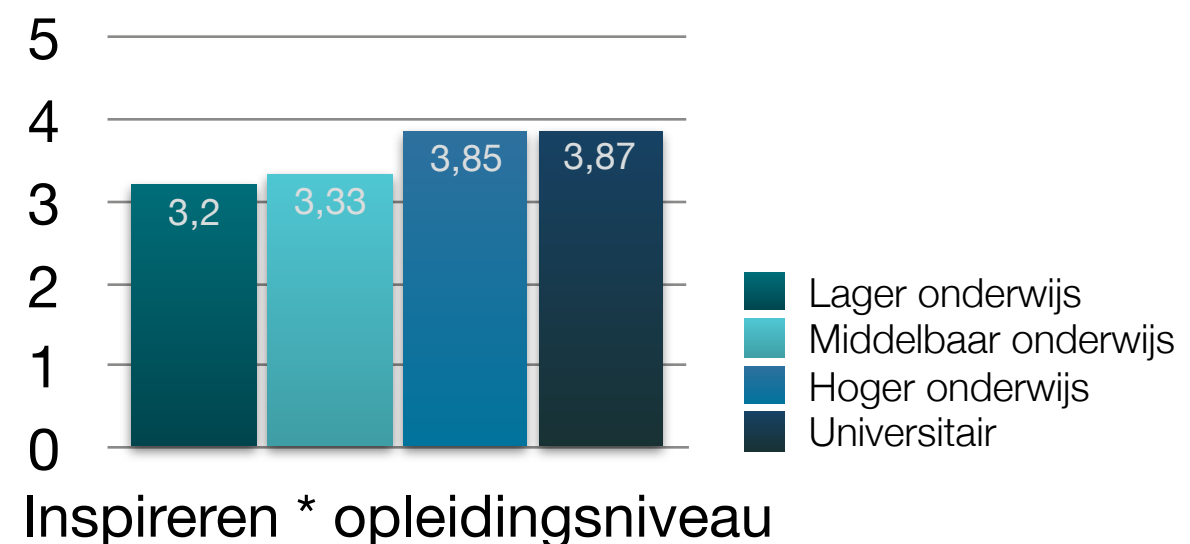
■ NVT
 ■ Participatie
 ■ Digitale media
 ■ Sfeer
 ■ Verhaal

Frequente bezoekers leren meer

- Tussen mannen en vrouwen zit geen verschil als het gaat om het leereffect, het geraakt zijn en het geïnspireerd zijn. Dit geldt voor bezoekers van zowel Z&G als GE.
- Bij Z&G zit er verschil tussen de mate van leren en bezoekfrequentie ($R = 0.137^*$). Hoe vaker men musea bezoekt in een jaar, hoe meer men zegt geleerd te hebben van de tentoonstelling (zie figuur hieronder).



- Bij GE is een positief verband tussen de hoogste voltooide opleiding en de mate van ervaren inspiratie ($R = 0.268^{**}$). Hoe hoger men is opgeleid, hoe meer inspiratie men heeft ervaren.
- Mate van activiteit heeft een positief verband met leren ($r = 0.171^*$ Z*G, $r = 0.384^{**}$ GE), inspireren ($r = 0.384^{**}$ GE) en emotioneel raken ($r = 0.258^{**}$ GE).



Focusgroepen - leren

Respondenten uit de focusgroepen gaven wisselende antwoorden of zij iets hebben geleerd.

Bij de focusgroepen van Z&G zaten een aantal mensen uit het vak (n=3), waardoor het voor hen voornamelijk bekende materie was en ze geen nieuwe informatie tegen zijn gekomen.

Echter had de rest weinig kennis van het onderwerp en hebben zij voornamelijk geleerd van de ethische dilemma's. Uit de gesprekken kwam naar voren dat men vooral het luisterverhaal van de anesthesist rondom het stilleggen van je ademhaling heel leerzaam vond, evenals alle instrumenten die vroeger werden gebruikt.

Bij GE (met name in de eerste zaal) werd voornamelijk bestaande kennis opgehaald. In de tweede zaal werden vaker nieuwe dingen geleerd. Er kwam specifiek naar voren dat er leuke weetjes tussen zaten, waaronder waarom stuurmannen aan 1 oog blind waren.

Ziekte & Gezondheid

"Fijn om informatie op te nemen met behulp van interactieve onderdelen" (#1, vrouw 18)

"De tekstbordjes helpen me begrijpen" (#2, vrouw 30)

"De materialen dragen hieraan bij, zo'n tang bijvoorbeeld" (#7, man 22)

"Voor mij hebben de dilemma's bijgedragen aan het leren. Heel boeiend, vitrines die er stonden waren ook heel interessant, evenals dat 3d-geprinte hart. Vind ik heel boeiend en geeft veel inzicht" (#3, man 32)

Gouden Eeuw

"Ik wist het wel, was meer een opfrissing. Het was interessant" (#2, man 52)

"Het is bekende materie, maar is gaaf om in het echt te zien" (#1, vrouw 44)

"Interactieve elementen helpen hierbij, bezig zijn en spelenderwijs leren" (#4, vrouw 35)

Gouden Eeuw

"Ik wilde meer verdieping en iets zodat ik later meer kan opzoeken of kan terugkijken" (#7, vrouw 51)

"Ik heb ervan geleerd, ook weer even stilgestaan bij dingen hoe het zich heeft ontwikkeld" (#5, man 69)

"Voor mij was het teveel, teveel informatie" (#8, vrouw 65+)

Focusgroepen - inspireren

Inspireren werd op diverse wijzen uitgelegd, waaronder het nogmaals bezoeken van het museum en het meenemen van (klein)kinderen/partner om hen het museum te laten ervaren en te leren wat ze zelf hebben geleerd.

Respondenten die Z&G hebben bezocht geven aan thuis te zullen gaan vertellen over de ethische dilemma's en/of hier meer informatie over op te gaan zoeken. Ook puur alleen het nadenken erover werd als inspiratie gezien.

Bij de Gouden Eeuw gaf 1 deelnemer aan dat de tentoonstelling aanzet om meer kennis op te doen, meer te lezen, maar ook meer musea te bezoeken en nieuwe dingen te doen.

Ziekte & Gezondheid

"Zaal 1 (Z&G) is terug in de tijd. Ik kan me niet voorstellen dat mensen geïnspireerd zijn geraakt in deze zaal. Wie wil dit nog?" (#3, man 32)

"Ik kom terug om de rest te zien" (#10, vrouw 67)

"Dat met die donor speelt nu ook, dat zet je aan het denken en inspireert" (#4, man 36)

Ziekte & Gezondheid

"Kan me voorstellen dat als ik thuiskom ik het met iemand ga bespreken" (#6, man 56)

"Bij vruchtbaarheid en donor (zaal 3) ging ik scenario's afspelen hoe ik dat zou doen. Het liet me wel even nadenken. Ik ga hier thuis over praten" (#9, man 21)

"Wel geïnspireerd, maar ga niet thuis opzoeken" (#1, vrouw 18)

Gouden Eeuw

"Kort en bondige informatie, prikkelde m'n voorkennis" (#7, vrouw 51)

"Ik heb behoefte om meer kennis op te doen, meer te lezen, meer musea te bezoeken. Ook voor eigen ontwikkeling, dat je weer in een flow komt van jezelf ontwikkelen" (#4, vrouw 35)

"Je wilt het delen en doorgeven" (#8, vrouw 65+)

Focusgroepen - raken

Bij Z&G voelde 1 persoon zich heel naar tijdens het bezoek aan de eerste zaal, omdat deze zich niet prettig voelt in ziekenhuisomgevingen. Deze persoon gaf daarentegen wel aan zeer geïnteresseerd te zijn in het onderdeel ethische dilemma's. Ook aan andere deelnemer vond de eerste zaal in het begin eng, maar na wat meer informatie gelezen te hebben veranderde dit gevoel naar interesse.

Een aantal deelnemers voelde zich nieuwsgierig en de deelnemers die de ijzeren long inclusief luisterverhaal hebben bekeken waren erg geraakt.

Bij GE werden verbaasd, verwonderd, opgewekt en geconcentreerd genoemd.

Ziekte & Gezondheid

"Ik vond het best wel verschrikkelijk, heb een fobie voor ziekenhuizen. Al die instrumenten, daar word ik naar van" (#3, man 32)

Ik ben eigenlijk ook heel bang voor alles dat met ziekenhuizen te maken heeft, maar ik vond het juist interessant en had geen vervelend gevoel" (#1, vrouw 18)

"Je gaat nadenken over hoe het vroeger was. Dat verdoving pas later kwam, dat raakt wel" (#2, vrouw 30)

Gouden Eeuw

"Ik was heel erg onder de indruk, zeer plezierige ervaring" (#8, vrouw 65+)

"Soort van ontdekking als je erdoorheen loopt" (#3, man 37)

"In de 2e zaal (GE) werd ik heel blij, jeugdsentiment" (#10 vrouw 67)

"Ik heb bewondering voor deze objecten die bewaard zijn gebleven" (#9, vrouw 43)

Gouden Eeuw

"Ik voelde me verwonderd, met name qua ontwikkelingen van de tijd" (#5, man 69)

"Trots op NL dat we zo'n grote hebben gespeeld in deze ontdekkingen" (#8, vrouw 65+)

"Ik vond het verbijsterend. Wat de wetenschappers gedacht moeten hebben toen ze het ontdekten. Ik kreeg er gewoon kippenvel van" (#10, vrouw 67)

Beoordeling Rijksmuseum Boerhaave

“Ik wil echt mijn complimenten geven. Ben ook in de oude opstelling geweest, maar het is nu behapbaar voor mij.”

–Vrouw, 65+

Reden bezoek en rapportcijfer tentoonstelling

Welk rapportcijfer geeft u 'Ziekte & Gezondheid' en 'Gouden Eeuw'?

Ziekte & Gezondheid

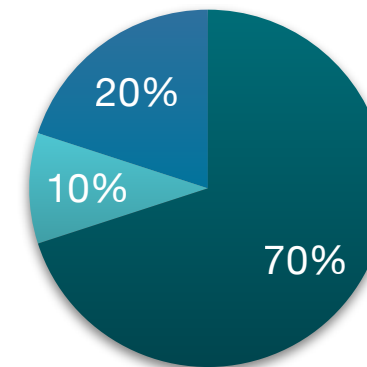


Gouden Eeuw

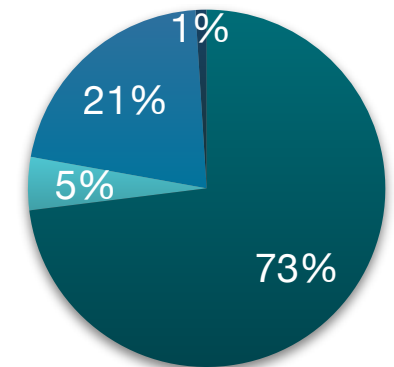


Kwam u specifiek voor 'Ziekte & Gezondheid' of 'Gouden Eeuw'?

Ziekte & Gezondheid



Gouden Eeuw



- Ja
- Nee, ik kwam voor 'spelen met wiskunde'
- Overige reden
- Workshop

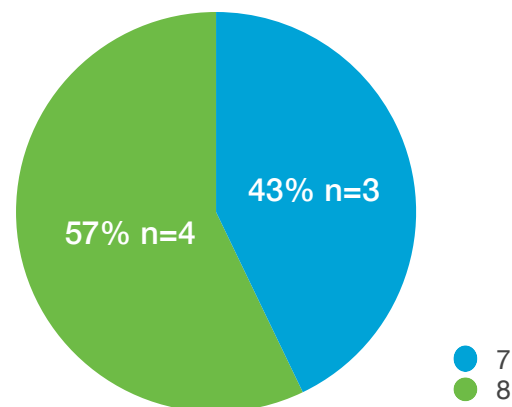
De modus is 8,0 en werd 120 keer als antwoord gegeven bij GE en 131 keer bij Z&G. Het laagst gegeven cijfer is een 5 bij Z&G (n=1) en een 6 bij GE (n=3). Het hoogst gegeven cijfers is een 10 (n=4 bij GE en n=7 bij Z&G).

In totaal had 60% het museum nog niet eerder bezocht. Er is geen verschil in rapportcijfer gevonden tussen bezoekers die het museum wel al eerder hebben bezocht (40%) en diegenen die er nog niet eerder zijn geweest. Bezoekers die speciaal voor Z&G/GE kwamen en zij die met een andere reden kwamen geldt ook dat er geen verschil in rapportcijfer zit.

Rapportcijfer deelnemers focusgroepen

Gouden Eeuw

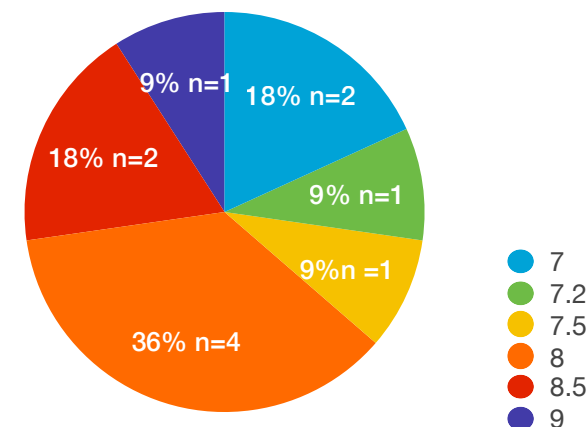
- ♦ Er hebben 3 van de 10 deelnemers een apart cijfer gegeven voor beide zalen, omdat ze het te ver uit elkaar vonden liggen.
- ♦ Zaal 1 krijgt een gemiddeld rapportcijfer van 7.55 en zaal 2 een 7.85.



	Zaal 1	Zaal 2
Respondent #6	7.5	8.5
Respondent #8	9	8
Respondent #10	6	9

Ziekte & Gezondheid

- ♦ Het gemiddelde rapportcijfer voor Ziekte & Gezondheid is 7.97.
- ♦ De 11 deelnemers hebben de volgende cijfers gegeven.



Z&G tijd en moeite van bezoek waard

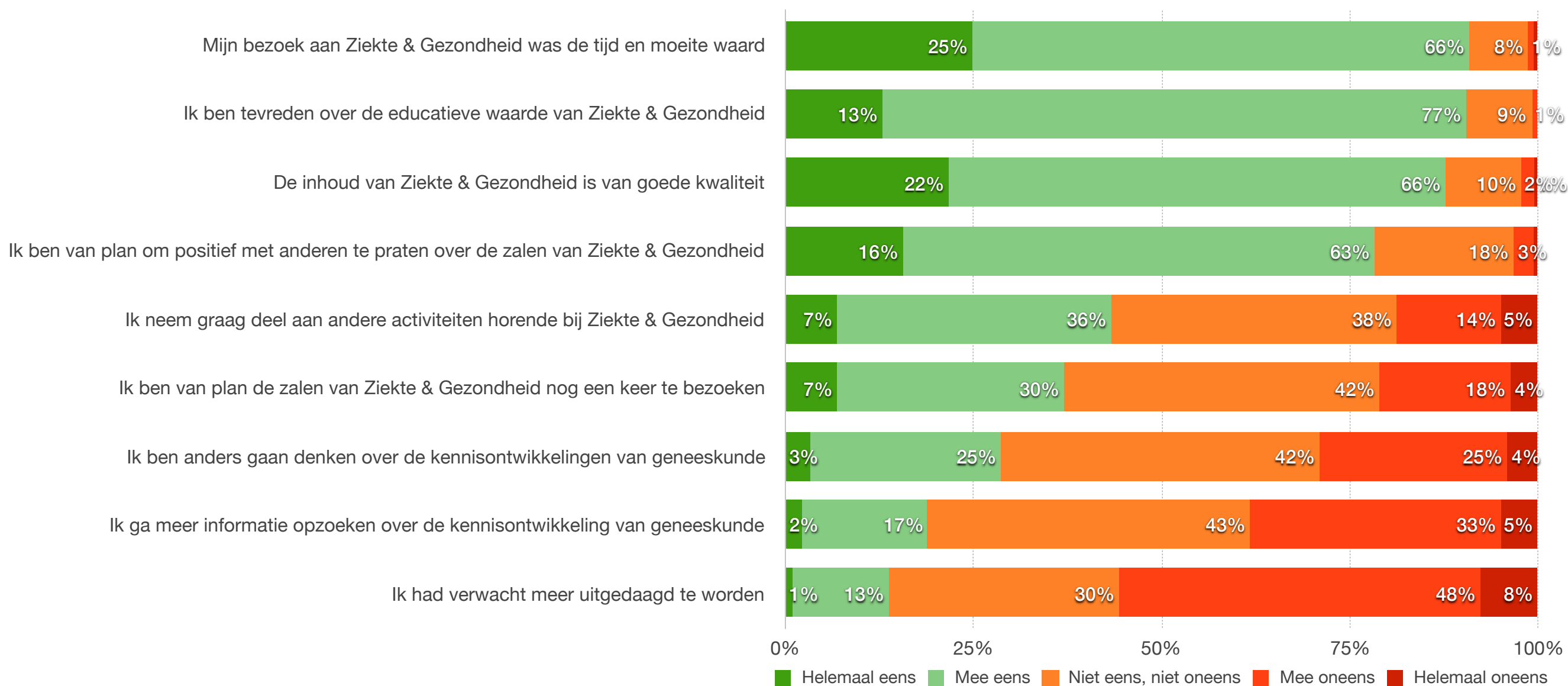
- Bezoekers vinden Ziekte & Gezondheid de tijd en moeite waard (4.14 uit 5), de inhoud van goede kwaliteit (4.06) en zij zijn tevreden over de educatieve waarde (4.02).
- Door de positieve beoordeling van de tentoonstelling is men van plan positief over de tentoonstelling te praten met anderen (79%). Iets meer dan eenderde (37%) zou Ziekte & Gezondheid nogmaals bezoeken.
- Een vijfde van de bezoekers is geïnspireerd geraakt om meer informatie op te gaan zoeken (19%) en bijna eenderde is anders gaan denken over de ontwikkelingen in de geneeskunde (28%).
- Als het museum iets zou doen met activiteiten rondom Ziekte & Gezondheid, dan zou 43% daarin geïnteresseerd zijn om daaraan deel te nemen.

In hoeverre bent u het eens met deze beweringen? [schaal 1 - 5]

Beoordeling tentoonstelling	Score
Bezoek tijd & moeite waard	4,14
Inhoud goede kwaliteit	4,06
Tevredenheid educatieve waarde	4,02
Positief gaan praten	3,90
Deelnemen andere activiteiten	3,27
Nogmaals bezoeken	3,19
Anders gaan denken	2,99
Meer informatie opzoeken	2,78
Meer uitdaging verwacht	2,52

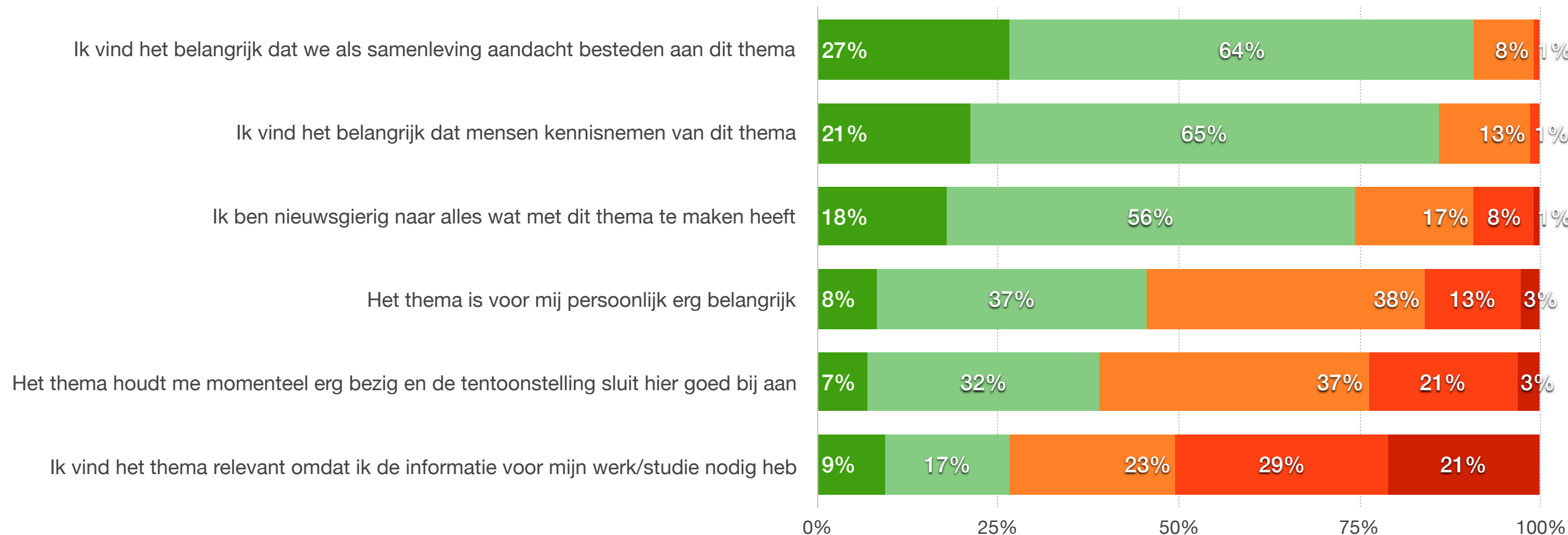
zie voor precieze percentages de volgende pagina.

Extra toelichting waardering Z&G



Relevantie Z&G

- In totaal vindt 91% het belangrijk dat de samenleving aandacht besteedt aan het onderwerp, dat mensen kennisnemen van dit thema (86%) en is men nieuwsgierig naar het thema (74%).
- Het thema van de tentoonstelling is het minst relevant voor werk/studie (26%)



Helemaal eens
 Mee eens
 Niet eens, niet oneens
 Mee oneens
 Helemaal oneens

De Tentoonstellingsmaker van de 21ste Eeuw:
Rijksmuseum Boerhaave. Juli 2018.

GE tijd en moeite van bezoek waard

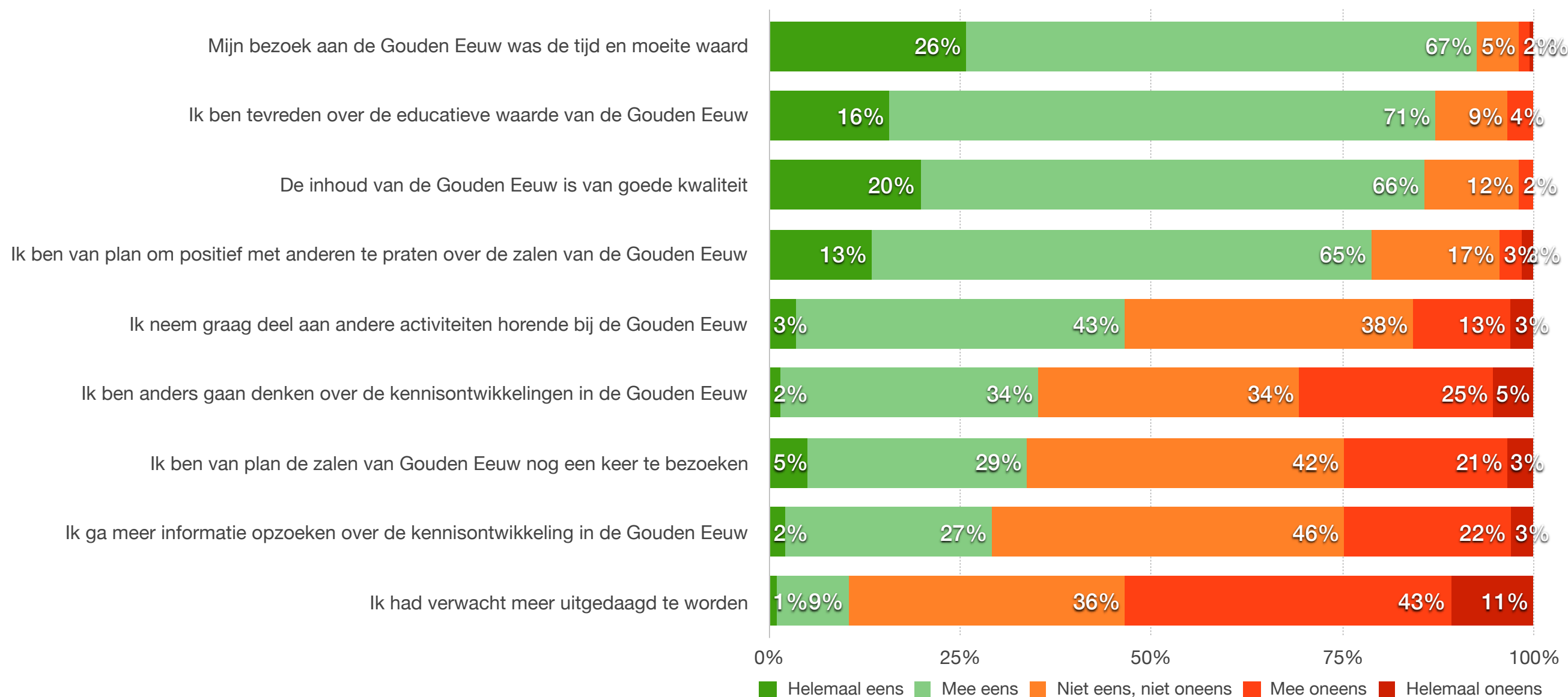
- Bezoekers vinden de Gouden Eeuw de tijd en moeite waard (4.16 uit 5), de inhoud van goede kwaliteit (4.03) en zij zijn tevreden over de educatieve waarde (3.99).
- Om en nabij eenderde van de bezoekers is anders gaan denken over de ontwikkelingen in de Gouden Eeuw (36%) en geïnspireerd geraakt om meer informatie op te gaan zoeken (29%).
- Als het museum iets zou doen met activiteiten rondom de Gouden Eeuw, dan zou 46% daarin geïnteresseerd zijn om daaraan deel te nemen.
- Eenderde (34%) zou de zalen van de Gouden Eeuw nogmaals bezoeken.

In hoeverre bent u het eens met deze beweringen? [schaal 1 - 5]

Beoordeling tentoonstelling	Score
Bezoek tijd & moeite waard	4,16
Inhoud goede kwaliteit	4,03
Tevredenheid educatieve waarde	3,99
Positief gaan praten	3,86
Deelnemen andere activiteiten	3,31
Nogmaals bezoeken	3,10
Meer informatie opzoeken	3,03
Anders gaan denken	3,00
Meer uitdaging verwacht	2,47

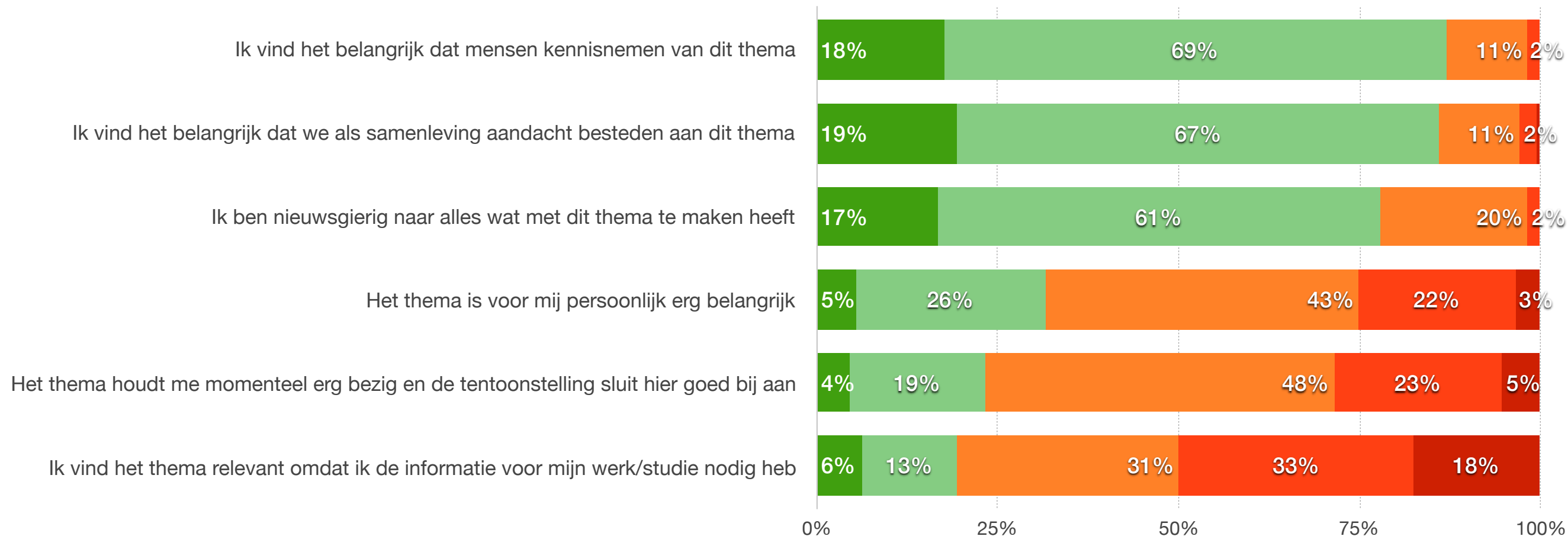
zie voor precieze percentages de volgende pagina.

Extra toelichting waardering GE



Relevantie GE

- In totaal vindt 86% het belangrijk dat de samenleving aandacht besteedt aan het onderwerp, dat mensen kennisnemen van het thema (87%) en is men nieuwsgierig naar het thema (78%).
- Het thema van de tentoonstelling is het minst relevant voor werk/studie (19%)



■ Helemaal eens
 ■ Mee eens
 ■ Niet eens, niet oneens
 ■ Mee oneens
 ■ Helemaal oneens

Narrativiteit - Ziekte & Gezondheid

“Duidelijke samenhang per onderwerp. Ook geen enorme hoeveelheid aan objecten, niet meer nodig om te begrijpen waar het over gaat.”

–Man, 69.

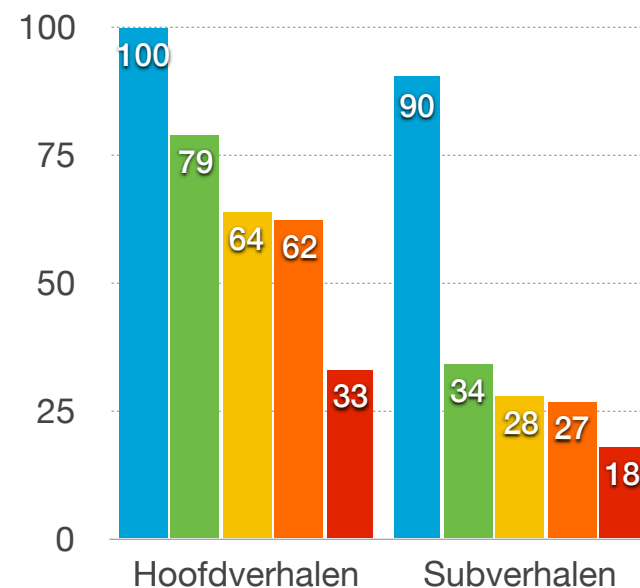
Z&G - verhalen in de tentoonstelling

Met name hoofdverhalen werden gekozen (338 keer) bij de vraag welke verhalen uit de tentoonstelling men zou vertellen aan anderen, ten opzichte van de subverhalen (197 keer). Het merendeel van de bezoekers heeft een mix van hoofd- en subverhalen gekozen (N = 108), een deel alleen hoofdverhalen (N = 76) en een klein aantal alleen subverhalen (N = 27).

Deze uitkomsten worden bevestigd in de focusgroepen, waarbij met name de ontwikkelingen aan bod komen die voor de huidige genezing essentieel zijn. De ijzeren long en couveuse uit de subverhalen komen wel als voorbeeld naar voren wat men heeft gezien.

Hoofdverhalen (vlnr):

1. De ontwikkelingen rondom genezing door de eeuwen heen zijn van belang geweest om tot de huidige kennis te komen
2. Geneeskunde is gebaseerd op wetenschap
3. Dankzij vaccins en geneesmiddelen zijn ziektes en pijn beter te verhelpen en bestrijden
4. Door de eeuwen heen werden de voorzieningen in ziekenhuizen beter voor zowel artsen als patiënten
5. Dankzij medische scans, zoals MRI & PET, kunnen artsen en onderzoekers nagaan hoe ziekten zich ontwikkelen en gedragen



Subverhalen (vlnr):

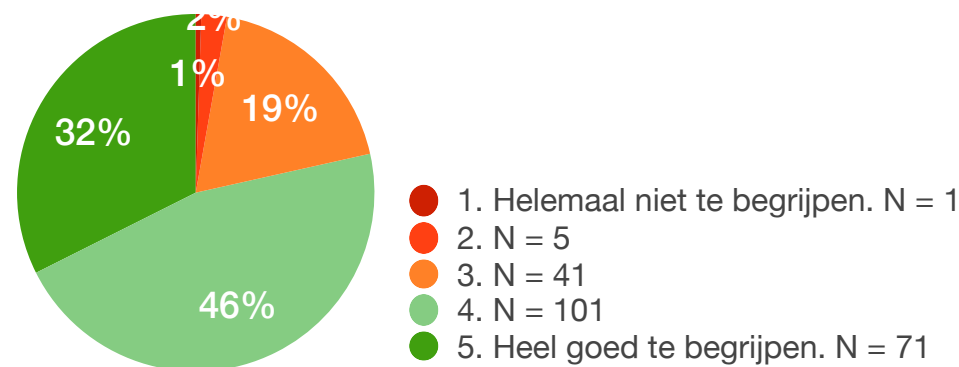
1. De ijzeren long werd gebruikt voor polio-patiënten waarbij de machine de ademhaling van de patiënt verzorgde
2. Herman Boerhaave gaf studenten les aan het bed van patiënten
3. Middels ECG kan een hartritme worden gemeten waarmee hartziekten opgespoord kunnen worden
4. De couveuse werd in Frankrijk uitgevonden eind 19e eeuw waardoor vroeg geboren baby's meer kans hadden te overleven.
5. Antonius Mathijssen heeft het gipsverband uitgevonden waardoor patiënten beter konden genezen van een botbreuk

Goed te begrijpen verhaal in Z&G

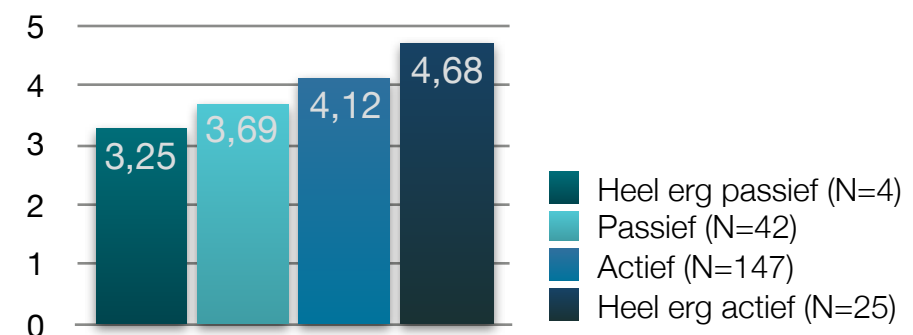
Enquête

- Ruim driekwart (79%) van de bezoekers geeft aan het verhaal goed te begrijpen.
- Er is een significant verband (t-toets, $p < 0.01$) gevonden tussen de mate waarin men zichzelf actief acht en de begrijpelijkheid van het verhaal.
- Er is een positief verband gevonden tussen de mate van begrijpelijkheid en voorkennis ($r = 0.351^{**}$), tussen begrijpelijkheid en rapportcijfer voor de tentoonstelling ($r = 0.278^{**}$) en tussen de mate van voorkennis en het cijfer voor de tentoonstelling is ($r = 0.136^{**}$).

Begrijpelijkheid verhaal



Begrijpelijkheid verhaal en mate van actief zijn

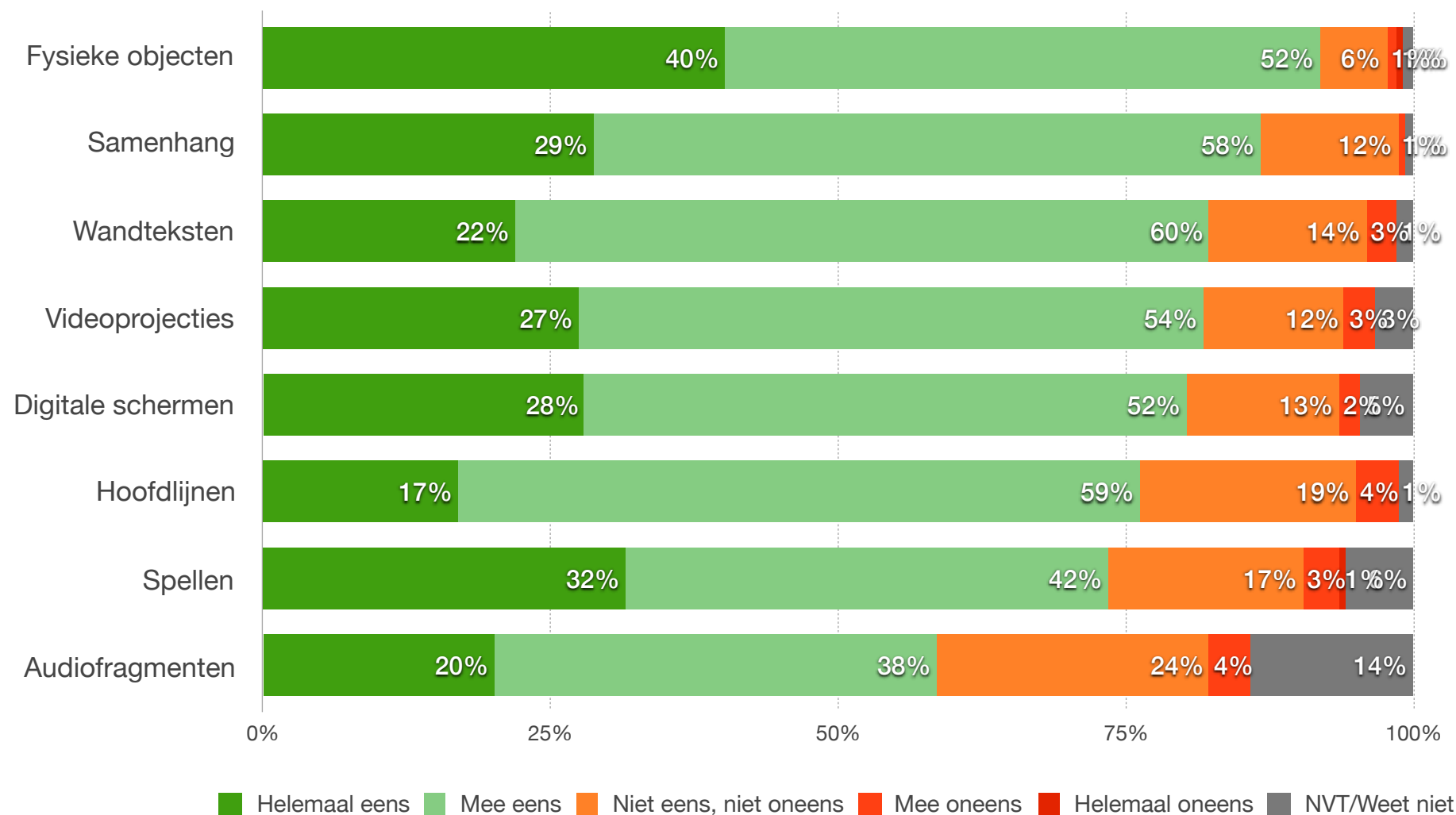


Focusgroepen

- Het verhaal is er voor een ieder duidelijk uit te halen, ondanks dat het per bed en dilemma allemaal losse thema's zijn. Er wordt ook niet vanuit gegaan dat je heel veel voorkennis hebt, waardoor het instapniveau laag kan zijn om het te kunnen begrijpen.
- De echte kenners uit het vak vonden het verhaal soms niet diep genoeg en misten wat meer kennis, bijvoorbeeld over Boerhaave zelf en de namen van de oogziekten.

Objecten dragen bij aan begrijpelijkheid Z&G

- Bezoekers geven aan dat vooral de fysieke objecten hebben bijgedragen aan de begrijpelijkheid van het verhaal (92%), gevolgd door de samenhang (87%), de wandteksten (82%), videoprojecties (81%) en digitale schermen (80%).
- De begrijpelijkheid van het verhaal correleert positief met duidelijke hoofdlijnen ($r=0,249^{**}$), fysieke objecten ($r=0,229^{**}$), digitale schermen ($r=0,183^{**}$) en de samenhang ($r=0,260^{**}$)



Narrativiteit - Gouden Eeuw

“Je gaat door verschillende onderwerpen heen,
waarbij het bij mij duidelijk werd wat de
wetenschap de Gouden Eeuw allemaal heeft
verwezenlijkt.”

–Man, 37.

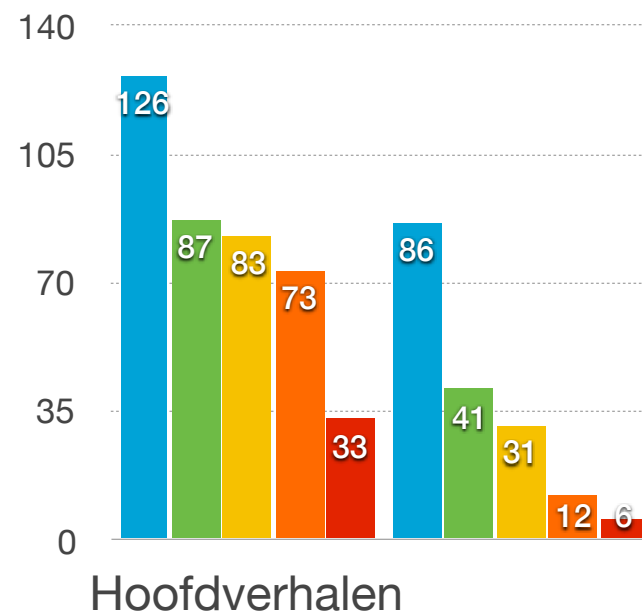
GE - verhalen in de tentoonstelling

Met name hoofdverhalen werden gekozen (402 keer) bij de vraag welke verhalen uit de tentoonstelling men zou vertellen aan anderen, ten opzichte van de subverhalen (176 keer). Het merendeel van de bezoekers heeft een mix van hoofd- en subverhalen gekozen (N = 122), een deel alleen hoofdverhalen (N = 76) en een klein aantal alleen subverhalen (N = 8).

Deze uitkomsten worden bevestigd in de focusgroepen, waarbij met name de veranderende kijk op de wereld en anatomie naar voren komen. Echter kwamen alle subverhalen wel naar voren als er voorbeelden gegeven werden van interessante verhalen die men heeft gezien in de tentoonstelling.

Hoofdverhalen (vlnr):

1. Door het ontleden van lichamen werd de kennis gegenereerd hoe het menselijk lichaam in elkaar zit
2. Vanaf de 17e eeuw veranderde de kijk op de kosmos drastisch
3. De fundamenteën van de huidige wetenschap zijn gelegd in de Gouden Eeuw
4. De uitvinding van microscopen bood nieuwe input voor nieuwe kennis over ondermeer insecten en bacteriën
5. Apothekerskasten werden in de 17e eeuw uitgebreid met nieuwe planten en dieren die werden meegebracht op ontdekkingsreizen



Subverhalen (vlnr):

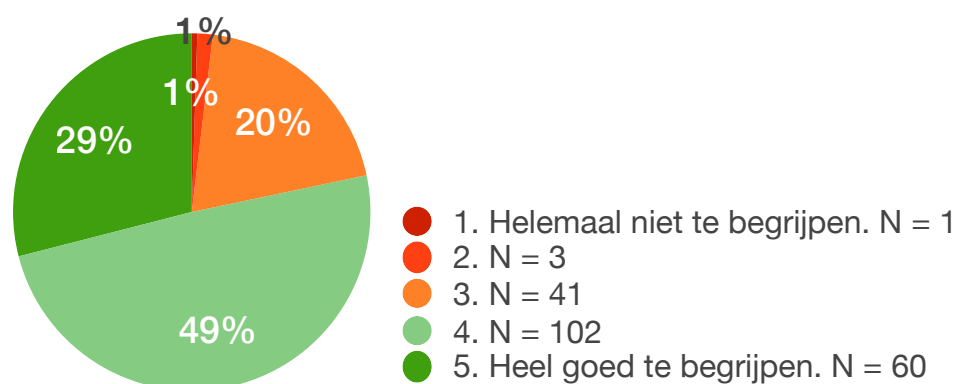
1. Antonie van Leeuwenhoek kreeg het voor elkaar om nog verder in te zoomen met de lenzen in een microscoop
2. Familie Bleau maakte nauwkeurige wereldkaarten
3. Maria Sybilla Merian deed onderzoek naar de ontwikkeling en voortplanting van insecten
4. Door het injecteren van was konden lichaamsdelen geprepareerd blijven
5. Een armillaarsfeer werd gebruikt om positie en tijd te bepalen

Begrijpelijk verhaal in GE

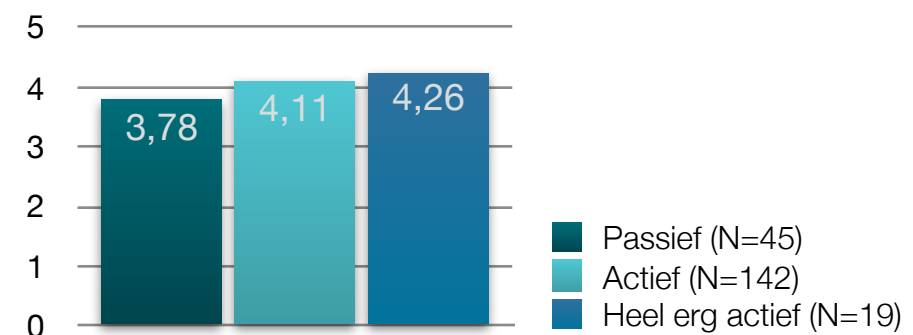
Enquête

- Ruim driekwart (78%) van de bezoekers geeft aan de tentoonstelling goed te begrijpen.
- Er is een significant verband (t-toets, $p < 0.01$) gevonden tussen de mate waarin men zichzelf actief acht en de begrijpelijkheid van het verhaal.
- Er is een positief verband tussen de mate van begrijpelijkheid en voorkennis ($r = 0.360^{**}$) en tussen begrijpelijkheid en rapportcijfer voor de tentoonstelling ($r = 0.301^{**}$).

Begrijpelijkheid verhaal



Begrijpelijkheid verhaal en mate van actief zijn

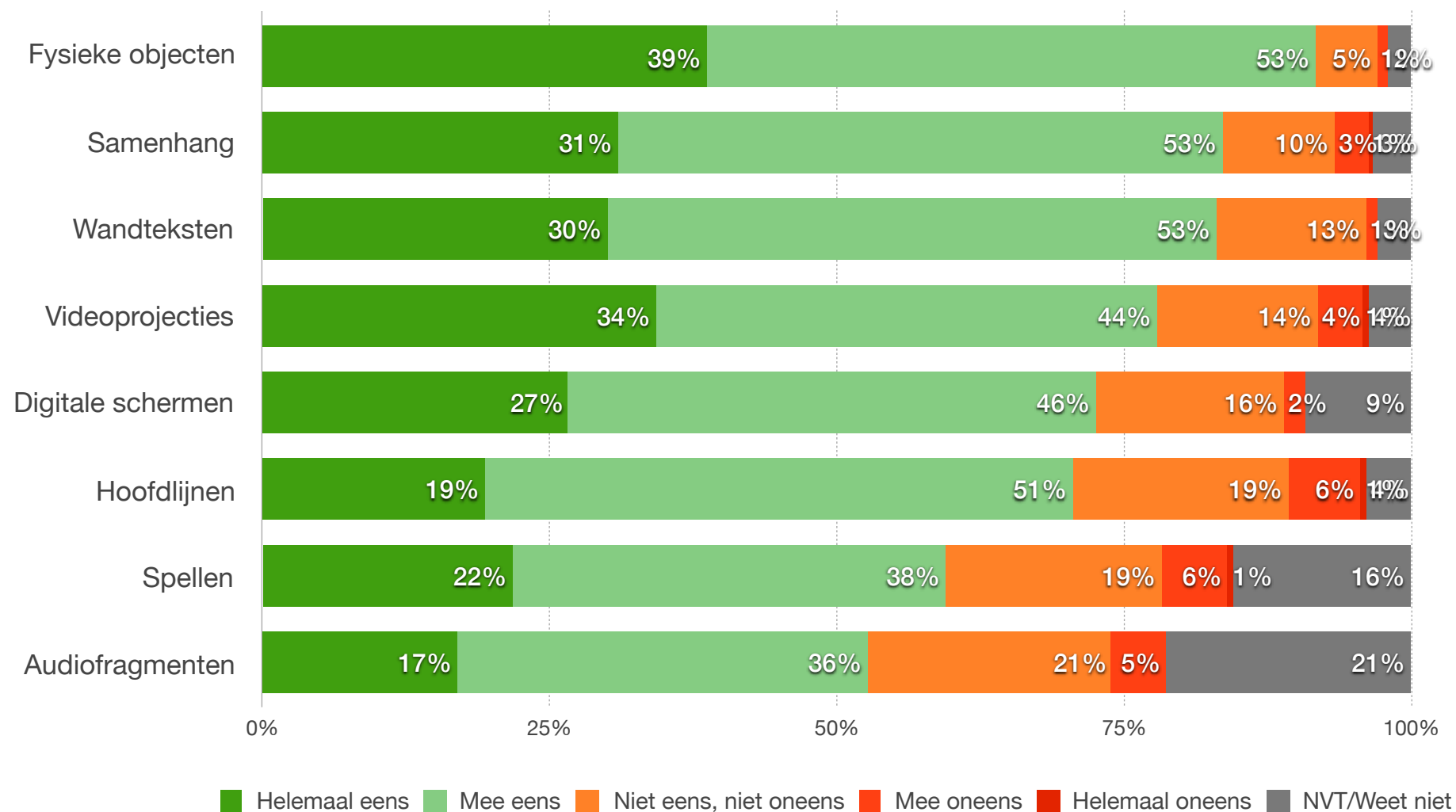


Focusgroepen

- Het werd niet voor iedere deelnemer duidelijk waar hij terecht was gekomen bij zaal 1. Indien de introductietekst niet of later werd gelezen, dan had men niet door wat er werd laten zien: *"Ik ben bij de 1^e vitrine rechts begonnen, en dacht toen: waar ben ik beland? Bij mij was de introductietekst te druk, maar als je het niet leest weet je niet waar je terecht komt"* (man, 37).
- Ondanks dat sommige thema's herkenning oproepen omdat de informatie ooit al eens geleerd was, werden veel thema's ook als moeilijk en lastig te begrijpen bestempeld, waaronder sterrenkunde, anatomie en lenzen: *"omdat je er niet in thuis bent, kan je er geen grip op krijgen"* (#9, vrouw 43).

Objecten dragen bij aan begrijpelijkheid GE

- Bezoekers geven aan dat vooral de fysieke objecten hebben bijgedragen aan de begrijpelijkheid van het verhaal (92%), gevolgd door de samenhang (84%), de wandteksten (83%) en videoprojecties (78%).
- De begrijpelijkheid van het verhaal correleert positief met duidelijke hoofdlijnen ($r=0,206^{**}$), wandteksten ($r=0,142^*$), digitale schermen ($r=0,170^*$) en samenhang ($r=0,168^*$)



Sfeer - Ziekte & Gezondheid

“Ik vond het super sfeervol! Het was licht, maar gedempt. Daardoor kon je de dia's zien. Ze hadden op een positieve manier iets griezeligs.”

–Vrouw, 30.

Z&G: stimulerende en plezierige ruimtes

- Aan bezoekers werd gevraagd om uit 10 items alle voor hen passende items te kiezen die de tentoonstellingsruimtes beschrijven.
- Stimulerend, plezierig en levendig werden het meest gekozen.
- Het minst van toepassing zijn onaantrekkelijk (1%) en onbehaaglijk (1%).

Bij de focusgroepen is 1 deelnemer die de ruimte als onbehaaglijk heeft ervaren door een eigen fobie voor ziekenhuizen. De overige deelnemers vonden het inderdaad een plezierige ruimte en stimulerend voor sommigen om er over na te denken of informatie op te gaan zoeken.

Stimulerend

Gekozen door 62%

Nr. 1

“Er is geen gebruik gemaakt van de wanden, in tegenstelling tot zaal 1. Ik had meer prikkels gewild” (#4, man 36)

Plezierig

Gekozen door 47%

Nr. 2

“Het is een frisse zaal, het ademt ziekenzaal uit” (#6, man 56)

“Licht en prettiger dan de zalen ervoor” (#8, vrouw 57)

Levendig

Gekozen door 40%

Nr. 3

Comfortabel

Gekozen door 26%

Nr. 4

“Lekker dat je even kan zitten” (#8, vrouw 57).

Intiem

Gekozen door 9%

Nr. 5

Z&G: geordend en overzichtelijk

- ➔ Aan bezoekers werd gevraagd om de ruimte te beschrijven op onderstaande punten. De meeste beoordelingen liggen links van het midden. Geordend springt het meeste eruit, gevolgd door overzichtelijk.
- ➔ 92% wilde de ruimte niet verlaten, maar 2% wilde dat wel. De ruimte nodigde 92% uit om te verkennen en rond te kijken, maar 3% had hier geen behoefte aan.



Z&G: top 5 ervaren emoties

- Aan bezoekers werd gevraagd om uit 17 items alle voor hen passende items te kiezen die zij hebben ervaren tijdens de tentoonstelling.
- Geïnteresseerd, vol verwondering en ontspannen werden het meest gekozen.
- Het minst van toepassing zijn geïrriteerd (0%) en teleurgesteld (1%).

De deelnemers van de focusgroepen geven dezelfde emoties aan, met name erg geïnteresseerd in de diverse thema's, maar ook wel verbaasd over de gang van zaken van operaties vroeger: "je gaat nadenken hoe het vroeger gebeurde, hoe heftig dat misschien was en hoe primitief" (#3, vrouw 30)

Geïnteresseerd

Gekozen door 84%

Nr. 1

Vol

verwondering

Gekozen door 56%

Nr. 2

Ontspannen

Gekozen door 42%

Nr. 3

Verbaasd

Gekozen door 34%

Nr. 4

Gestimuleerd

Gekozen door 26%

Nr. 5

"Indrukwekkend verhaal bij de ijzeren long. je ziet heer huilen, dat apparaat ingaan en ondertussen vertelt die vrouw hoe ze het heeft ervaren. Ik vond dat heel emotioneel" (#8, vrouw 57)

"Mooi met die bedden en projecties, en die foto's waren ook leuk" (#10, vrouw 67)

Meer verwonderd en geraakt na Z&G

Deelnemers uit de focusgroepen hebben voor- en achteraf aan het museumbezoek een formulier ingevuld hoe zij zich op dat moment voelden aan de hand van 12 emoties. Deze zijn gemeten op een schaal van 'helemaal mee oneens' tot 'helemaal mee eens'. Onderstaande uitkomsten zijn van Ziekte & Gezondheid. Hieruit blijkt dat men na het bezoek meer geraakt en verwonderd is dan vooraf. De andere emoties verschillen niet significant van elkaar voor en na het bezoek.

	vooraf (m)	achteraf (m)	t-toets
geconcentreerd	3,45	3,36	<i>t = 0,430, df = 10, n.s.</i>
geïrriteerd	1,18	1,82	<i>t = -1,641, df = 10, n.s.</i>
geraakt	1,80	3,10	t = -3074, df = 9, p < 0.05
gespannen	1,82	1,73	<i>t = 0,363, df = 10, n.s.</i>
nieuwsgierig	4,36	4,27	<i>t = 0,559, df = 10, n.s.</i>
ongemakkelijk	1,36	1,36	<i>t = 0, df = 10, n.s.</i>
ontmoedigd	1,00	1,09	<i>t = -1, df = 10, n.s.</i>
opgewekt	3,91	4,00	<i>t = -0,559, df = 10, n.s.</i>
somber	1,20	1,30	<i>t = -1, df = 9, n.s.</i>
verrast	3,18	3,82	<i>t = -1,347, df = 10, n.s.</i>
verward	1,09	1,45	<i>t = -1,789, df = 10, n.s.</i>
verwonderd	2,09	3,73	t = -4,500, df = 10, p < 0.01

Z&G: andere bezoekers

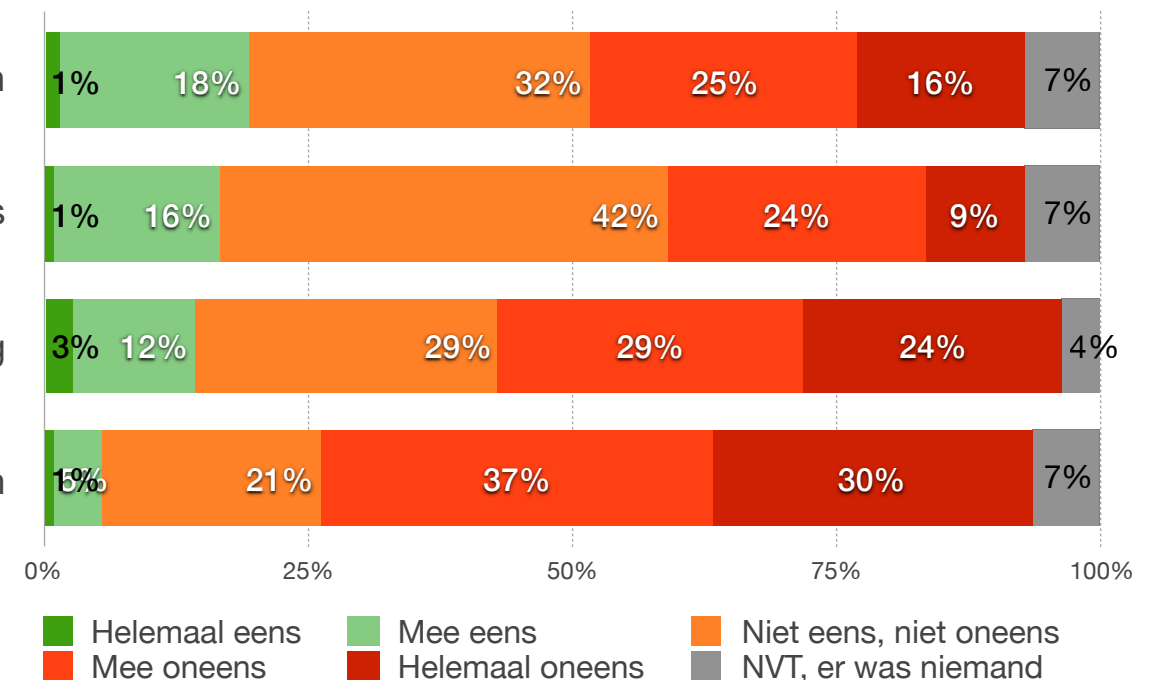
- ⇒ Aan bezoekers zijn vier vragen gesteld rondom andere bezoekers.
- ⇒ Hieruit blijkt dat men enigszins werd gestimuleerd om de tentoonstelling beter tot zich te nemen (19%) en dat men zichzelf enigszins herkent in andere bezoekers (17%).
- ⇒ Echter is er weinig interesse om een gesprek met een andere bezoeker aan te gaan (6%). Tussen deelnemers van de focusgroepen is wel contact geweest, en zijn samen dingen ondernomen, terwijl ze elkaar niet kenden. *“Wij hebben samen zitten kijken en luisteren bij de dilemma’s” (#9+11, man21+69)*
- ⇒ Men had geen last van andere bezoekers dat ze er onrustig van werden (15%). Dit was wel het geval bij een aantal deelnemers van de focusgroepen. Doordat het druk was in de zaal, moesten ze dingen overslaan en konden ze zich minder goed concentreren.

Ik werd door andere bezoekers gestimuleerd de tentoonstelling beter tot me te nemen

Ik herkende mijzelf in andere bezoekers

Door de aanwezigheid van andere bezoekers voelde ik me onrustig

Ik had graag in gesprek willen gaan met bezoekers die ik niet ken of heb dit gedaan



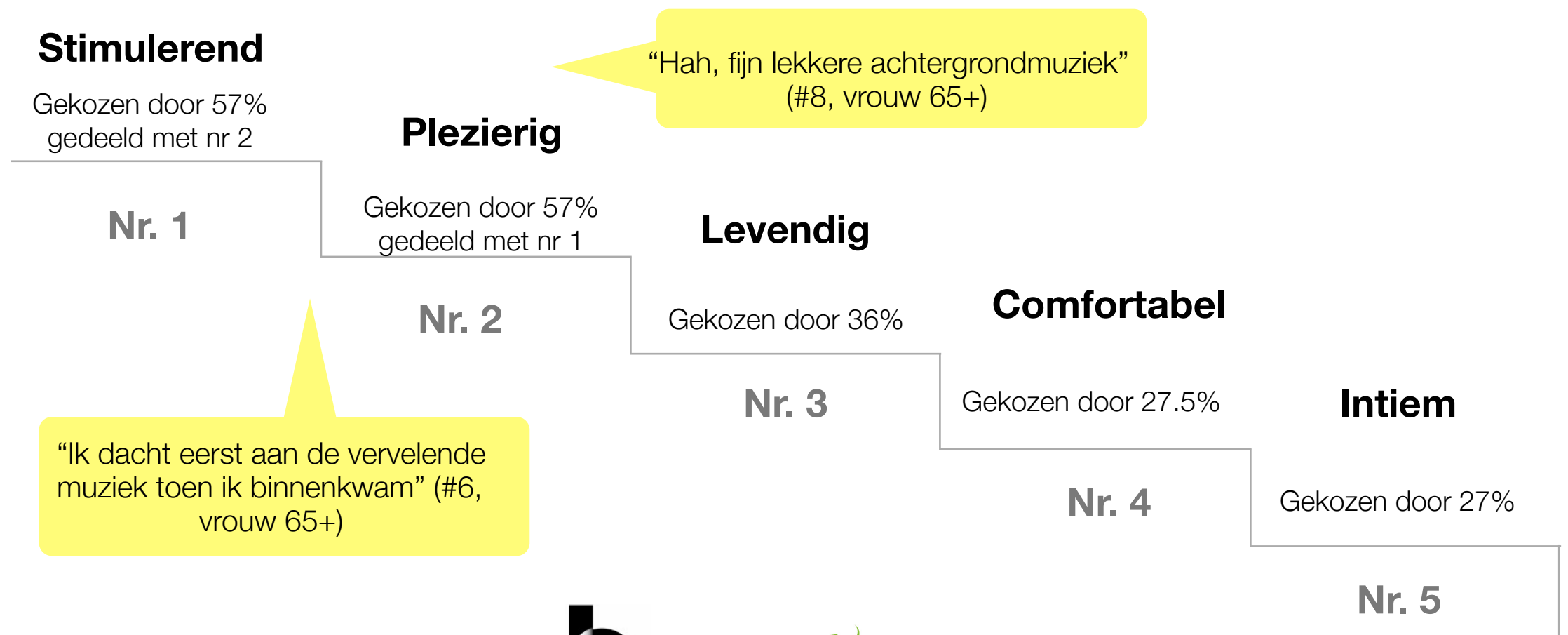
Sfeer - Gouden Eeuw

“De muziek was echt achtergrondmuziek, was juist niet zo kaal en leeg en gaf daardoor sfeer.”

–Vrouw, 51.

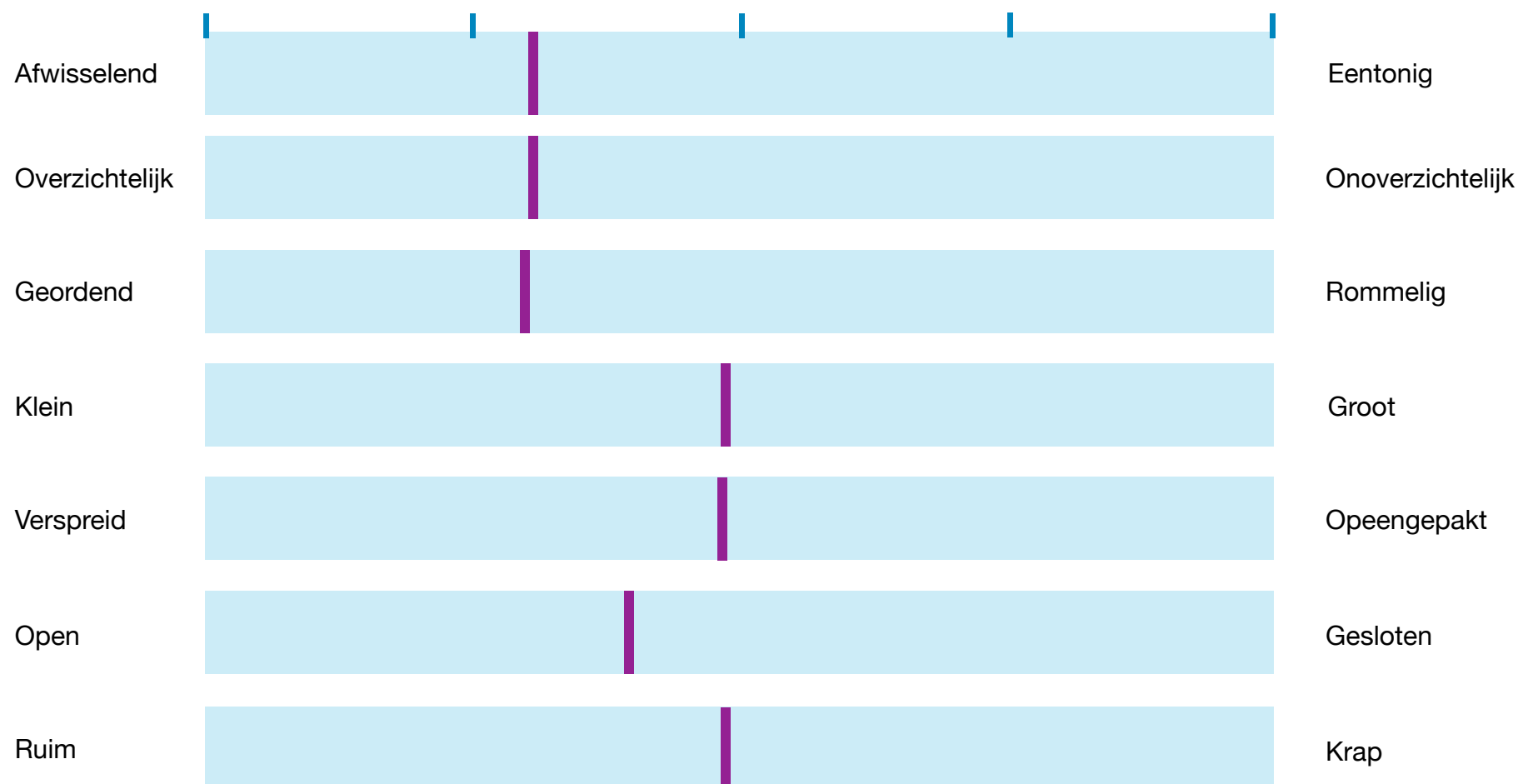
GE: stimulerende en plezierige ruimtes

- Bij de Gouden Eeuw werden exact dezelfde ruimte-omschrijvingen gebruikt als bij Ziekte & Gezondheid.
- Ook hier werden stimulerend, plezierig en levendig het meest gekozen.
- Het minst van toepassing zijn saai (0.5%) en deprimerend (0.5%).
- In de focusgroepen komt het stimulerende naar voren doordat de ruimtes aanzetten tot ontdekken en bekijken van objecten en vindt men de ruimtes erg interessant. Echter wordt door het donker (met name de eerste zaal) het ook als minder comfortabel en plezierig ervaren.



GE: geordend, overzichtelijk en afwisselend

- Bij de Gouden Eeuw springen afwisselend, overzichtelijk en geordend het meeste eruit.
- 90% wilde de ruimte niet verlaten, maar 1% wilde dat wel. De ruimte nodigde 92% uit om te verkennen en rond te kijken, maar 4% had hier geen behoefte aan.
- Deelnemers van de focusgroepen vinden het afwisselend, fijn overzichtelijk per thema maar soms wel wat vol.



GE: top 5 ervaren emoties

- Geïnteresseerd, vol verwondering en ontspannen werden het meest gekozen.
- Het minst van toepassing zijn geïrriteerd (0%), verdrietig (0.5%) en gespannen (1%).
- De deelnemers uit de focusgroepen geven dezelfde emoties aan als de top 5 uit de enquête, met name 'vol verwondering' ("vooral qua ontwikkelingen van die tijd" #5).
- Daarnaast kwam ook vaak 'trots' naar voren ("ik ben zeer trots op Nederland dat we zo'n grote rol hebben gespeeld in al deze ontdekkingen." #8, vrouw 65+) en 'nostalgisch' ("in de tweede zaal werd ik heel blij. Jeugdsentiment." #10, vrouw 67).

Geïnteresseerd

Gekozen door 83%

Nr. 1

Vol

verwondering

Gekozen door 56%

Nr. 2

Ontspannen

Gekozen door 44%

Nr. 3

Gestimuleerd

Gekozen door 32%

Nr. 4

Verbaasd

Gekozen door 26%

Nr. 5

"Ik kwam binnen en toen was het donker.
Daar schrok ik van" (#4, vrouw 35)

Vooraf meer geraakt en verwonderd na GE

Deelnemers uit de focusgroepen hebben voor- en achteraf aan het museumbezoek een formulier ingevuld hoe zij zich op dat moment voelden aan de hand van 12 emoties. Deze zijn gemeten op een schaal van 'helemaal mee oneens' tot 'helemaal mee eens'. Onderstaande uitkomsten zijn van de Gouden Eeuw. Hieruit blijkt dat men na het bezoek meer geconcentreerd, geïrriteerd, geraakt, verrast en verwonderd is dan vooraf. De andere emoties verschillen niet significant van elkaar voor en na het bezoek.

	vooraf (m)	achteraf (m)	t-toets
geconcentreerd	3,33	4,11	$t = -3,500, df = 8, p < 0.01$
geïrriteerd	1,10	1,90	$t = -2,753, df = 9, p < 0.05$
geraakt	2,50	3,70	$t = -4,129, df = 9, p < 0.01$
gespannen	2,10	1,80	$t = 1,152, df = 9, n.s.$
nieuwsgierig	4,60	4,60	$t = 0, df = 9, n.s.$
ongemakkelijk	1,70	1,60	$t = 1, df = 9, n.s.$
ontmoedigd	1,10	1,40	$t = -1,964, df = 9, n.s.$
opgewekt	3,90	4,00	$t = -0,318, df = 9, n.s.$
somber	1,90	1,40	$t = 1,246, df = 9, n.s.$
verrast	2,90	3,90	$t = -3,873, df = 9, p < 0.01$
verward	1,30	1,80	$t = -1,464, df = 9, n.s.$
verwonderd	2,90	4,10	$t = -9,000, df = 9, p < 0.001$

Ervaren gevoelens voor- en achteraf tezamen

Als de emoties van alle deelnemers uit de vier focusgroepen over beide thema's worden samengevoegd, dan blijkt dat bezoekers na het bezoek significant meer ontmoedigd en verward zijn geraakt. Geconcentreerd is niet meer significant verschillend, maar geïrriteerd, geraakt, verrast en verwonderd nog wel.

	vooraf (m)	achteraf (m)	t-toets
geconcentreerd	3,40	3,70	<i>t = -1,674, df = 19, n.s.</i>
geïrriteerd	1,14	1,86	t = -2,970, df = 20, p < 0.01
geraakt	2,15	3,40	t = -5,000, df = 19, p < 0.001
gespannen	1,95	1,76	<i>t = 1,073, df = 20, n.s.</i>
nieuwsgierig	4,48	4,43	<i>t = 0,439, df = 20, n.s.</i>
ongemakkelijk	1,52	1,48	<i>t = 0,439, df = 20, n.s.</i>
ontmoedigd	1,05	1,24	t = -2,169, df = 20, p < 0.05
opgewekt	3,90	4,00	<i>t = -0,568, df = 20, n.s.</i>
somber	1,55	1,35	<i>t = 0,940, df = 19, n.s.</i>
verrast	3,05	3,86	t = -2,968, df = 20, p < 0.01
verward	1,19	1,62	t = -2,257, df = 20, p < 0.05
verwonderd	2,48	3,90	t = -7,071, df = 20, p < 0.01

GE: andere bezoekers

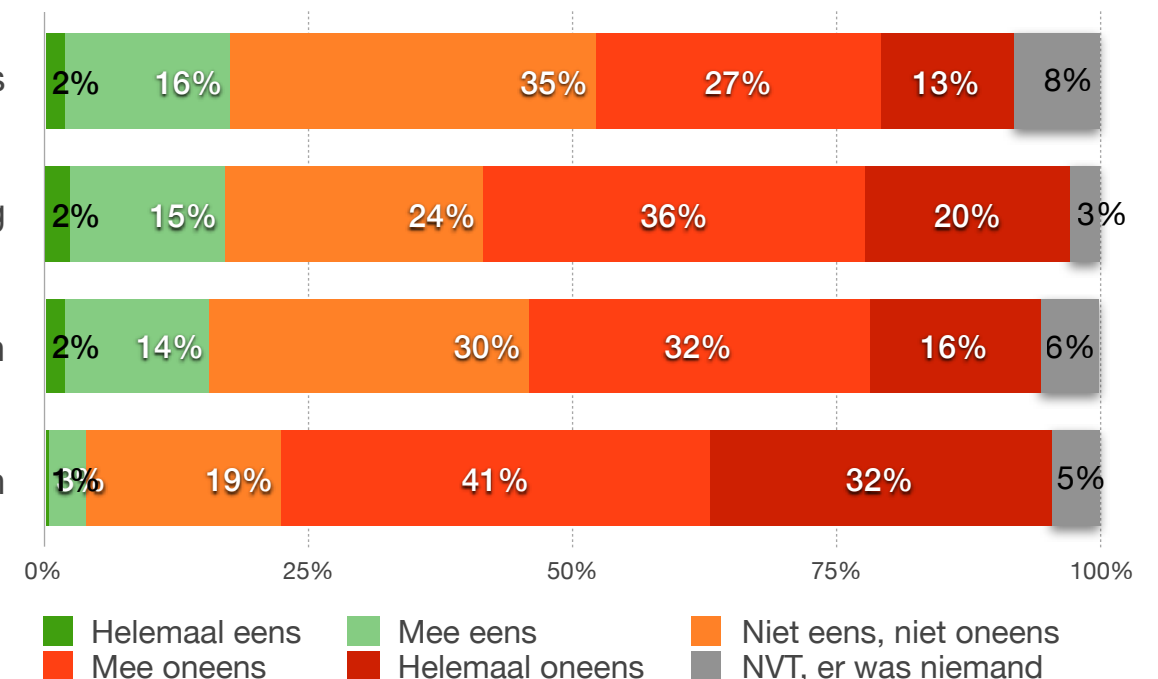
- ➔ Bij de Gouden Eeuw blijkt dat men enigszins werd gestimuleerd om de tentoonstelling beter tot zich te nemen (17%) en dat men zichzelf enigszins herkent in andere bezoekers (18%).
- ➔ Echter is er weinig interesse om een gesprek met een andere bezoeker aan te gaan (4%).
- ➔ Men had geen last van andere bezoekers dat ze er onrustig van werden (16%). In de focusgroepen kwam naar voren dat het af en toe lawaaiig was door een rondleiding. Dit zorgde ervoor dat men minder rustig dingen kon bekijken of elementen oversloeg in de tentoonstelling.

Ik herkende mijzelf in andere bezoekers

Door de aanwezigheid van andere bezoekers voelde ik me onrustig

Ik werd door andere bezoekers gestimuleerd de tentoonstelling beter tot me te nemen

Ik had graag in gesprek willen gaan met bezoekers die ik niet ken of heb dit gedaan

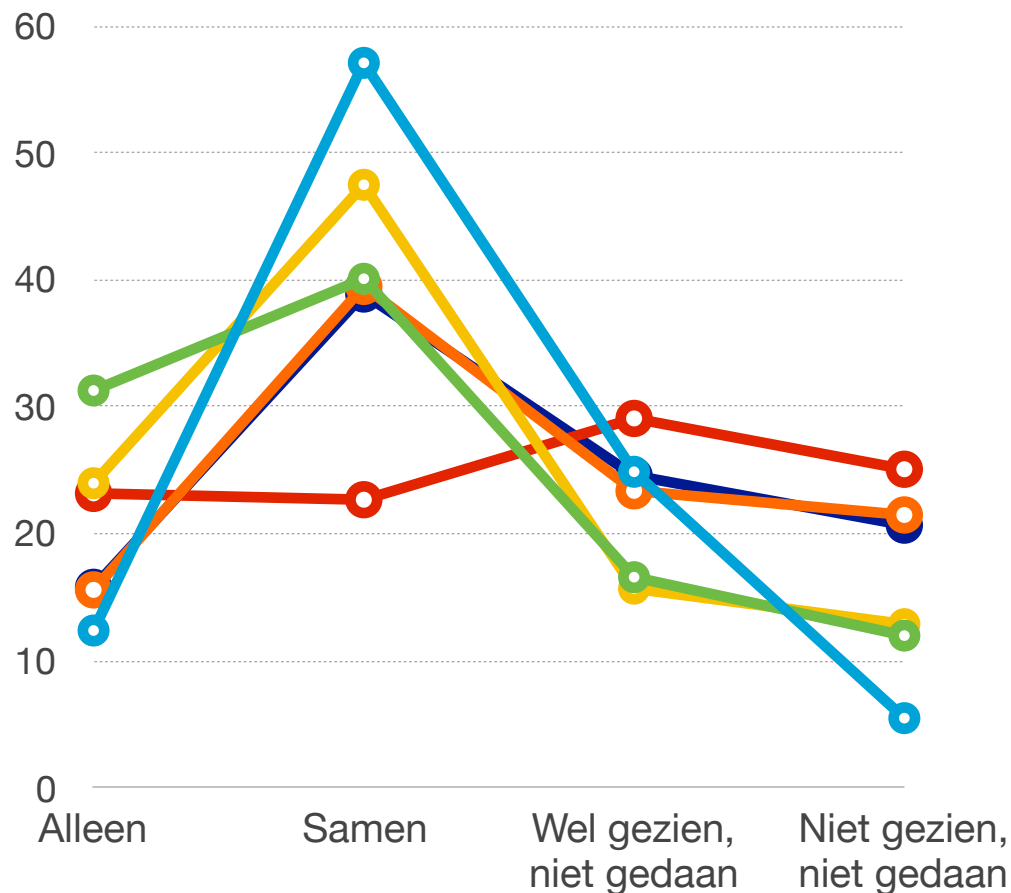


Digitale media - Ziekte & Gezondheid

“Vond het heel leuk, al dat interactieve. Zowel informatie als dat je iets kan horen en doen”.

–Vrouw, 36

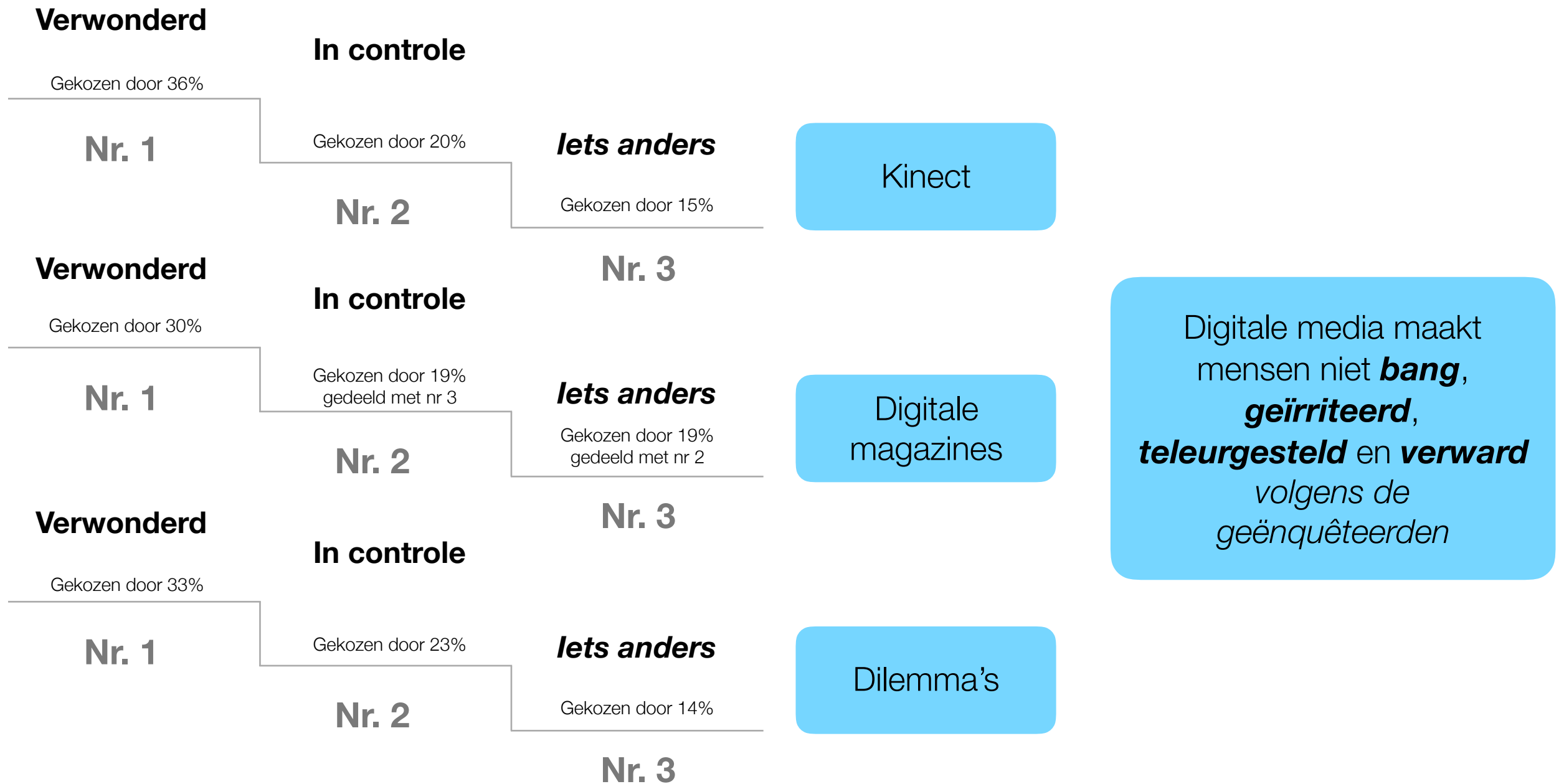
Digitale media meer samen gebruikt dan alleen



- Kinect
- Digitale magazines ZG
- Dilemma's
- Apothekersspel
- Digitale magazines GE
- Plantenboek

- De digitale media wordt vaker samen gebruikt dan alleen, op de digitale magazines in GE.
- Laatstgenoemde wordt tevens het vaakst wel gezien, maar niet gedaan en door een kwart überhaupt niet gezien. Dat laatste geldt ook voor het apothekersspel en het plantenboek. Het kinectspel valt bezoekers het meest op, aangezien maar 6% het niet heeft gezien.
- Er zit geen verschil in de beoordeling van de digitale media en welke gevoelens men ervaren heeft, tussen bezoekers die de digitale media alleen hebben gebruikt en zij die het samen hebben gebruikt.
- Uit de focusgroepen blijkt dat de Kinect wel wordt gezien, maar soms door de drukte wordt overgeslagen of dat men even gaat kijken naar een andere speler. De magazines, apothekersspel en plantenboek worden door de deelnemers niet samen gespeeld. Dit ligt niet per definitie aan het feit dat men elkaar niet kent, aangezien het operatiespel in GE en ethische dilemma's bij Z&G wel samen werden gespeeld door deelnemers.
- Het is wel belangrijk dat media werkt en gebruiksvriendelijk is. *"Het diagnosespel werkte niet, dat irriteerde me"* (#5, vrouw 36) en *"Kinect geprobeerd aan te zetten, maar dat lukte niet. Dan voel ik me dom"* (#8, vrouw 57).

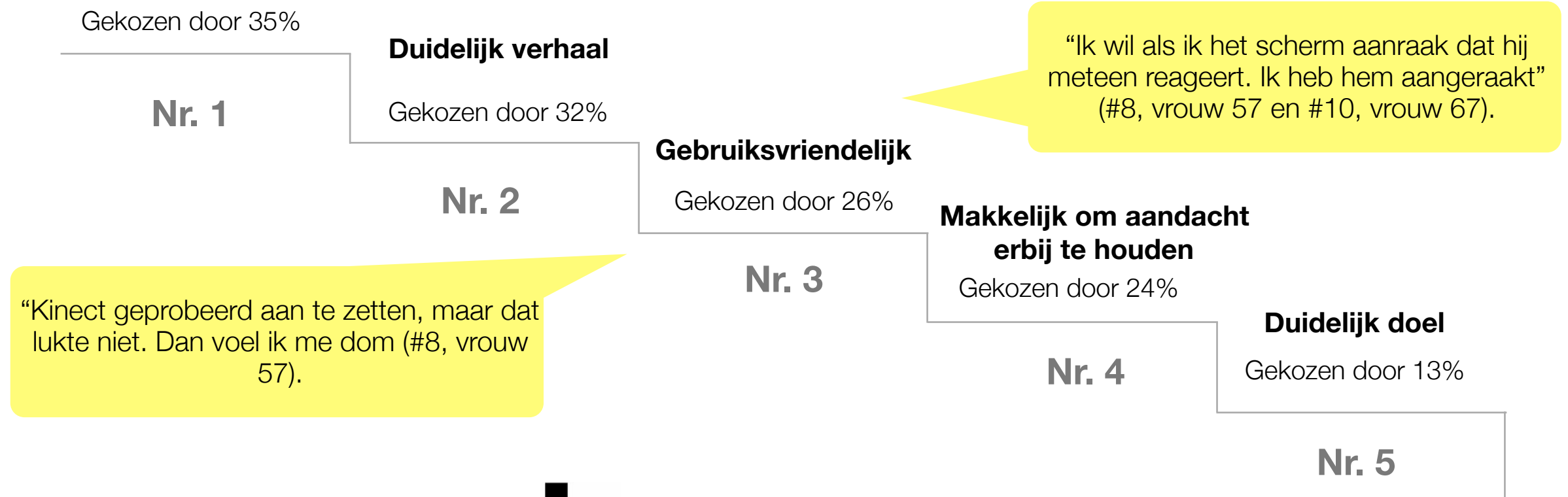
Verwondering en controle door digitale media



Waardering Kinect Z&G

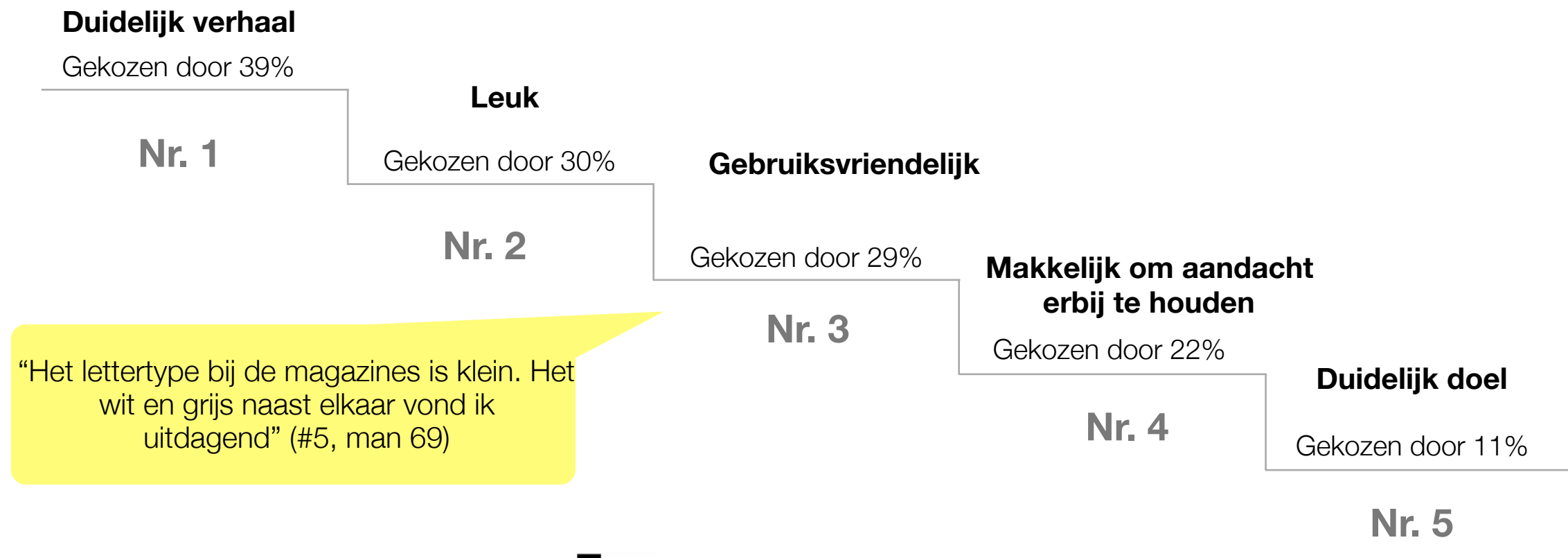
- Aan bezoekers werd gevraagd om uit 11 items alle voor hen passende items te kiezen die zij van toepassing vinden op het betreffende digitaal medium.
- Enkel positieve beoordelingen werden hieraan toegekend, een enkeling heeft er een negatieve beoordeling aan gegeven.
- Het minst van toepassing zijn stom (0.0%), storend in de zaal (0.5%) en overbodig (1.5%).
- In de focusgroep kwam naar voren dat het niet heel duidelijk is hoe je het moet spelen, waarbij de voetstappen niet op de goede plaats stonden en men ook zelfs op het scherm ging drukken. Mensen werden er onzeker van als ze het niet snapten.

Leuk



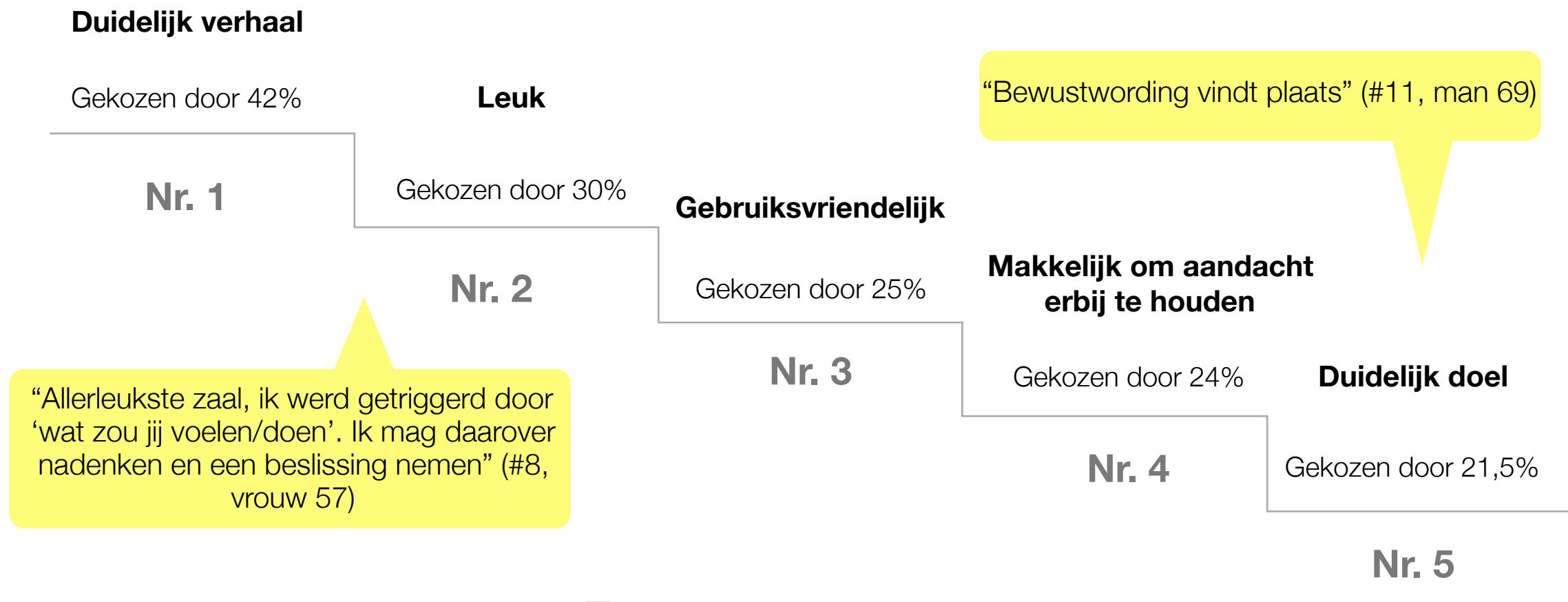
Waardering Magazines Z&G

- Enkel positieve beoordelingen werden toegekend aan de digitale magazines, echter geven nog 5 mensen (2.3%) aan dat het saai is.
- Het minst van toepassing zijn overbodig (0.0%), stom (0.0%) en storend in de zaal (0.5%).
- In de focusgroepen komt naar voren dat het fijn is dat elk magazine dezelfde structuur heeft. Echter bekijkt niet iedereen elk magazine, maar men vindt het fijn dat er zoveel extra informatie voorhanden is.



Waardering Dilemma's Z&G

- Ook bij de ethische dilemma's werden enkel positieve beoordelingen toegekend, hoewel nog 3 respondenten (1.5%) het als overbodig beoordelen.
- Het minst van toepassing zijn stom (0.0%), saai (0.5) en storend in de zaal (1.0%).
- Deelnemers van de focusgroepen die eraan zijn toegekomen vonden het een absolute meerwaarde. Het zette aan tot denken en men vond het erg interessant. Daarnaast werd het zeer gewaardeerd dat men hun mening kon geven en die van andere bezoekers kon zien.



Digitale media - Gouden Eeuw

“Alles dat verschuift en geprojecteerd wordt,
vind ik interessant”.

–Vrouw, 65+

Digitale media maakt óók een beetje gelukkig

Verwonderd

Gekozen door 26%

Nr. 1

Iets anders

Gekozen door 12.5%

Nr. 2

In controle

Gekozen door 11.5%

Apothekersspel

Verwonderd

Gekozen door 22%

Nr. 1

Iets anders

Gekozen door 11%

Nr. 2

Nr. 3

In controle

Gekozen door 9%

Digitale
magazines

Verwonderd

Gekozen door 29%

Nr. 1

In controle

Gekozen door 12.5%

Nr. 2

Nr. 3

Gelukkig

Gekozen door 10%

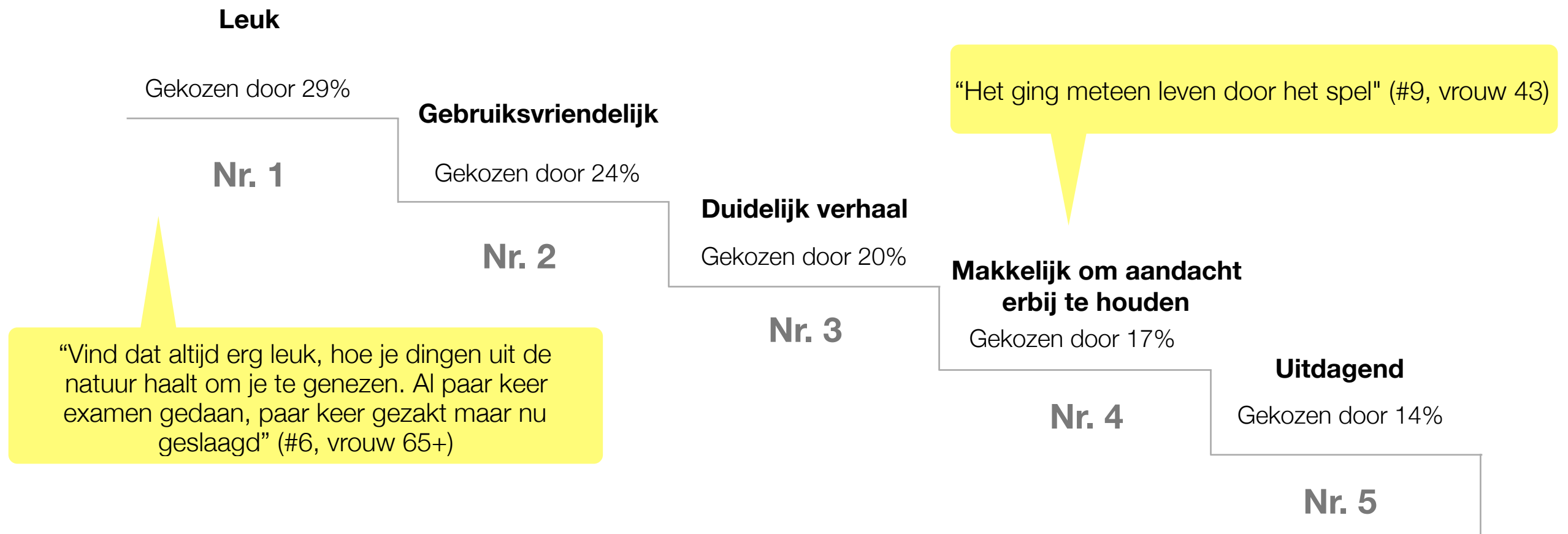
Plantenboek

“Ik vind het prettig dat ze hedendaagse technologie hebben gebruikt. Daarin zit veel afwisseling (#5, man 69)

Digitale media maakt mensen niet ***bang***, ***geïrriteerd***, ***teleurgesteld*** en ***verward*** volgens de geënquêteerden

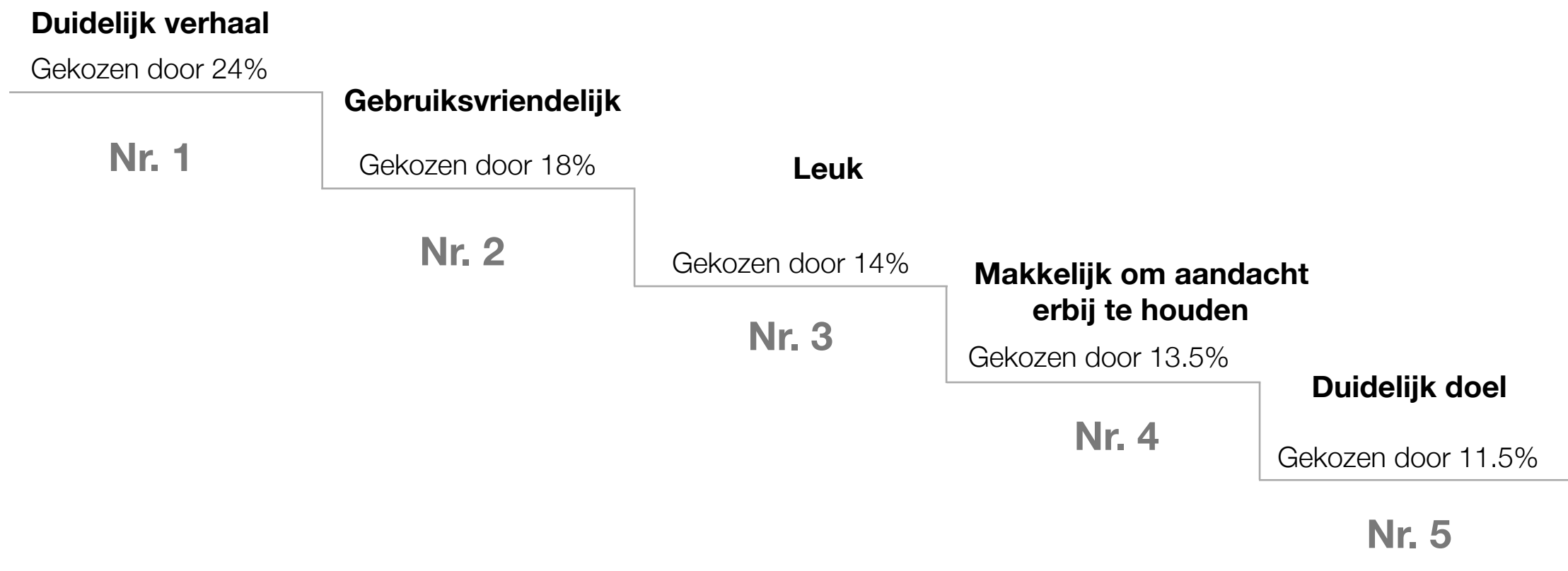
Waardering Apothekersspel GE

- Enkel positieve beoordelingen werden aan het apothekersspel toegekend, een enkeling heeft er een negatieve beoordeling aan gegeven.
- Het minst van toepassing zijn overbodig (0%), saai (0.5%) en stom (1.0%).
- Niet elke deelnemer van de focusgroepen heeft het spel gespeeld, maar diegenen die het hebben gespeeld vonden het erg leuk en ook leerzaam doordat het goed tot de verbeelding sprak.



Waardering Magazines GE

- De digitale magazines worden positief beoordeeld, echter geven nog 5 mensen (2.3%) aan dat het saai is.
- Het minst van toepassing zijn overbodig (0.5%), stom (0.5%), saai (0.5%) en storend in de zaal (0.5%).
- Er zijn maar een paar deelnemers van de focusgroepen geweest die de magazines hier hebben gebruikt, aangezien sommigen het moeilijk te lezen vonden [te fel licht van scherm, grijstinten van tekst en achtergrond en weinig licht in de zaal]. De een vond het geen toevoeging, terwijl de ander het juist wel relevant vond.



Waardering Plantenboek GE

- Het plantenboek wordt ook positief beoordeeld, hoewel nog 3 respondenten (1.5%) het als overbodig beoordelen.
- Het minst van toepassing zijn stom (0.5%) en storend in de zaal (1.0%).
- Ook dit wordt niet door iedere deelnemer van de focusgroep gezien en bekeken, maar de meesten vinden het erg mooi om te zien. Ook hier geldt weer dat het voor sommige mensen te fel licht is ten opzichte van de rest van de zaal. Daarnaast had niet iedereen direct door hoe het werkte en stond zelfs 1 deelnemer door zijn lengte de projectie in de weg.



Waardering overige media

In de focusgroepen zijn alle projecties en het operatiespel nog specifiek naar voren gekomen.

De projectie in zaal 1 werd goed gewaardeerd door de deelnemers. “De projectie met die maan vond ik heel mooi en interessant” (#6, vrouw 65+).

Het operatiespel werd meermaals als een van de gaafste elementen uit de zalen van GE genoemd. *“Je voelt het bijna”* (#7, vrouw 51),
“Is het mooiste dat ik heb gezien. Vond ik een heel leuk idee om het zo te doen” (#5, man 69)
“Heel gaaf. vond het opvallend dat ze zo laat met ontleden zijn begonnen” (#2, man 52).

De projectie van de tijdlijn aan het begin van zaal 2 werd niet door iedereen begrepen. *“Die projectie vond ik heel onduidelijk, geen idee waar ik naar keek”* (#3, man 37) en *“Ik heb daar een tijd naar gekeken. Niet duidelijk of ze het wereldbeeld in kaart brengen of wat anders”* (#5, man 69). Voor diegenen die het wél begrepen was het voornamelijk interessant. *“Interessant door de ontwikkelingen die je daarin ziet, met name de kaarten die veranderen”* (#4, vrouw 35).

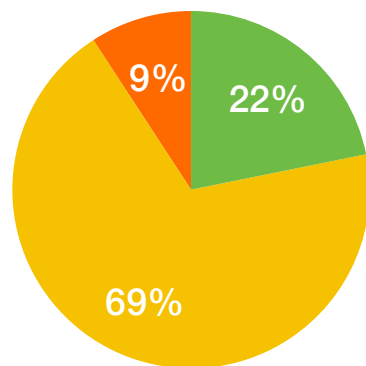


Actieve en nieuwsgierige bezoekers

Enquête:

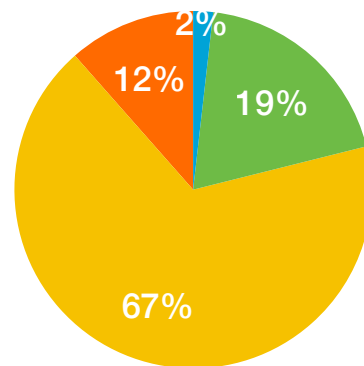
- Het merendeel van de bezoekers vindt zichzelf (zeer) actief (respectievelijk 78% en 79%). Dit betekent dat ze veel hebben gelezen, geluisterd en bekeken.
- Bij de Gouden Eeuw is een positief verband gevonden tussen de mate van deelname en de motivatie 'nieuwsgierig naar het thema' ($r = 0.195^{**}$). Eveneens tussen de mate van deelname en mate van belang dat de samenleving aandacht aan het thema besteedt ($r = 0.223^{**}$).
- Bij Ziekte & Gezondheid is een positief verband gevonden tussen alle relevantie-items, behalve 'thema is relevant voor werk/studie', en mate van deelname (range variërend van $r = 0.138^*$ - $r = 0.274^{**}$).

Mate van deelname GE



● Heel erg passief (n=0)
● Passief (n=45)
● Actief (n=142)
● Heel erg actief (n=19)

Mate van deelname Z&G



● Heel erg passief (n=4)
● Passief (n=42)
● Actief (n=147)
● Heel erg actief (n=25)

Focusgroep:

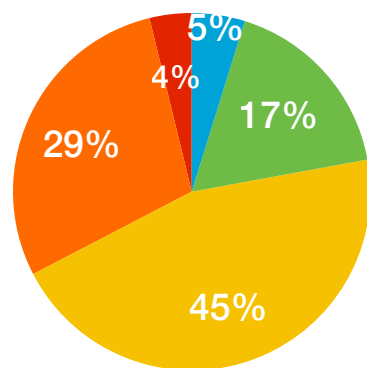
Uit de focusgroepen komt naar voren dat lang niet alles is bekeken en gedaan. Introductieteksten worden nog weleens gelezen. Vitrines, objecten en bedden worden selectief bekeken, vaak valt het oog op iets dat interessant lijkt. De spellen worden door een selecte groep gespeeld, evenals de magazines. De een heeft daar meer behoefte aan dan de ander. Daarnaast is de tijd in de zaal beperkt tijdens een focusgroep dus is het niet helemaal op de realiteit berustend.

Voorkennis

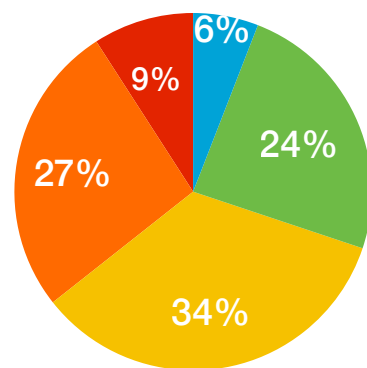
Enquête:

- 33% geeft aan (heel) veel voorkennis te hebben over de Gouden Eeuw (gemiddeld 3.10) en 36% bij Ziekte & Gezondheid (gemiddeld 3.09).
- Bij Ziekte & Gezondheid is een positief verband gevonden tussen voorkennis en mate van deelname ($r = 0.192^{**}$).
- Tevens is een positief verband gevonden tussen alle relevantie-items en voorkennis (range variërend van $r = 0.159^*$ en $r = 0.391^{**}$).
- Eveneens is een positief verband gevonden tussen voorkennis en motivatie-items 'mezelf prikkelen' ($r = 0.234^{**}$) en 'interesse in onderwerp' ($r = 0.330^{**}$).
- Bij de Gouden Eeuw is enkel een positief verband gevonden tussen voorkennis en motivatie-item 'interesse in het onderwerp' ($r = 0.208^{**}$).

Voorkennis GE



Voorkennis Z&G



Focusgroep:

Uit de focusgroepen komt naar voren dat voorkennis niet nodig is om de tentoonstelling te begrijpen. Bij de Gouden Eeuw werd juist veel voorkennis weer naar boven gehaald en had men vaak het gevoel van 'oja, zo zat het'. Bij Ziekte & Gezondheid waren een paar deelnemers die alle voorkennis al hadden en alles al wisten, bij anderen was er totaal geen voorkennis aanwezig waardoor het voornamelijk nieuwe informatie was.

Participatie - Ziekte & Gezondheid

“Ik vond het leuk dat ik kon kiezen tussen lezen, luisteren, aanraken. Ik selecteer dan.”

–Vrouw, 57.

Z&G: lengte bezoek zalen 1, 2 en 3



Er zijn in totaal 34 bezoekers geobserveerd gedurende het gehele bezoek aan de drie zalen van Ziekte & Gezondheid.

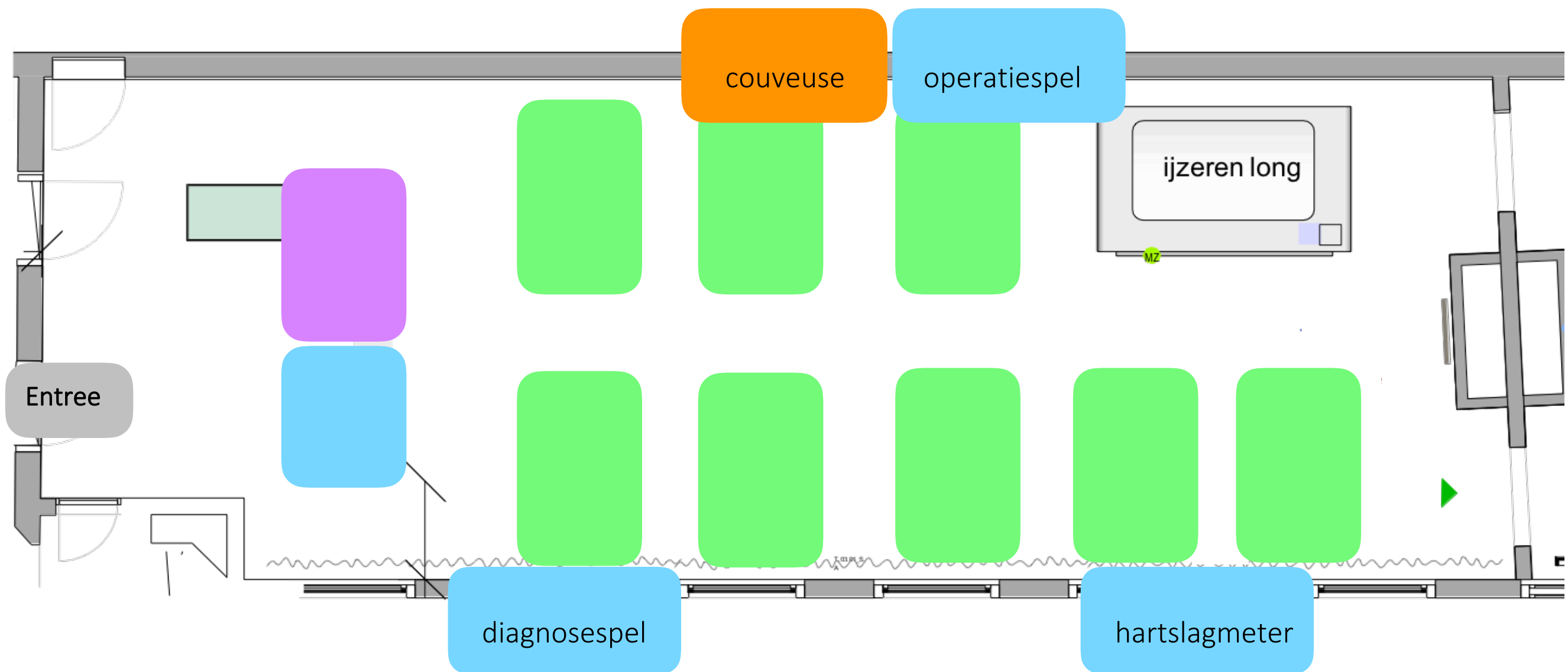
Het kortste bezoek dat is gemeten duurde 9 minuten en het langste bezoek 1 uur en 7 minuten.

Gemiddeld liep men 26 minuten rond in de zalen van Ziekte & Gezondheid.

De zalen zijn langwerpig van vorm, waarbij je door zaal 1 en 3 door het midden kan lopen en in zaal 2 ofwel rechtsom ofwel linksom moet lopen.

In zaal 1 en 3 is geen specifieke looproute ontdekt, omdat iedere bezoeker zigzagt tussen de linker- en rechterzijde. In zaal 2 bekijken bezoekers vaker objecten aan de rechterzijde van de zaal, maar lopen ze zowel linksom als rechtsom het laboratorium heen.

Ziekenhuiszaal - wat heeft men bezichtigd?



Zaal 1 - lengte bezoek en audiofragmenten



De gemiddelde tijd die men in de eerste tentoonstellingszaal spendeert is 14 minuten. Het langst gemeten bezoek duurde 34 minuten en het kortste 4 minuten.

De zaal wordt 50/50 verlaten via uitgang A en B.

In deze zaal zijn 3 audiofragmenten te beluisteren. De meeste bezoekers (85%) luisteren naar het fragment bij de ijzeren long. Van de 29 bezoekers luisteren er 21 gemiddeld tot lang.

Het audioverhaal bij bed 6 (verdoven) wordt door 10 bezoekers beluisterd (29%), allemaal gemiddeld tot lang.

Bij bed 8 (radiotherapie) luisteren slechts 2 bezoekers naar het audioverhaal (6%).

In de focusgroepen worden deze persoonlijke verhalen in de audiofragmenten wisselend gewaardeerd:

"Ik vind het een versterking van context omtrent wetenschap" (#7, man 22)

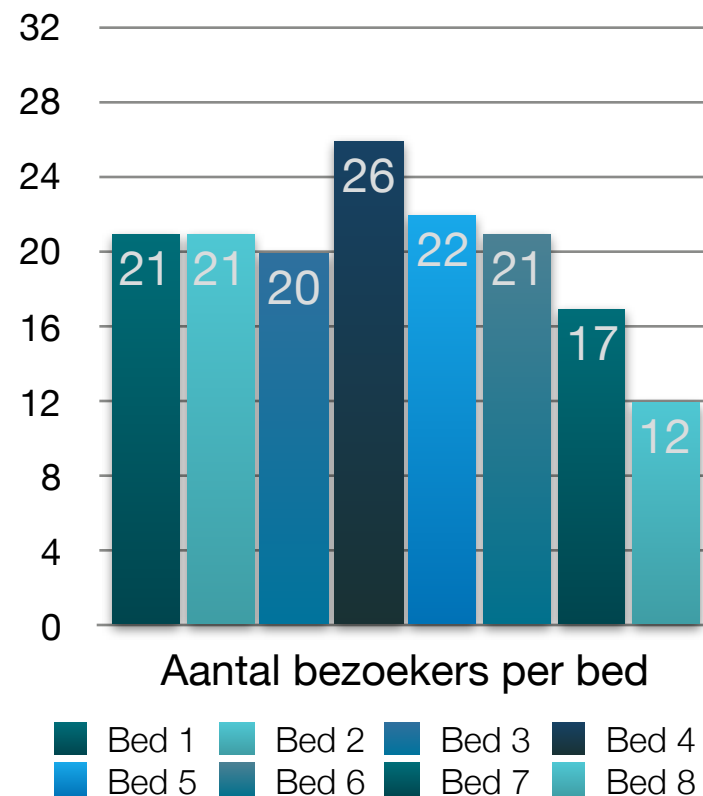
"Het raakte mij wel, verhalen zijn een soort herkenning" (#8, vrouw 57)

"Ik vond het niet leuk. Waarom zou ik dit willen weten?" (#2, vrouw 30).

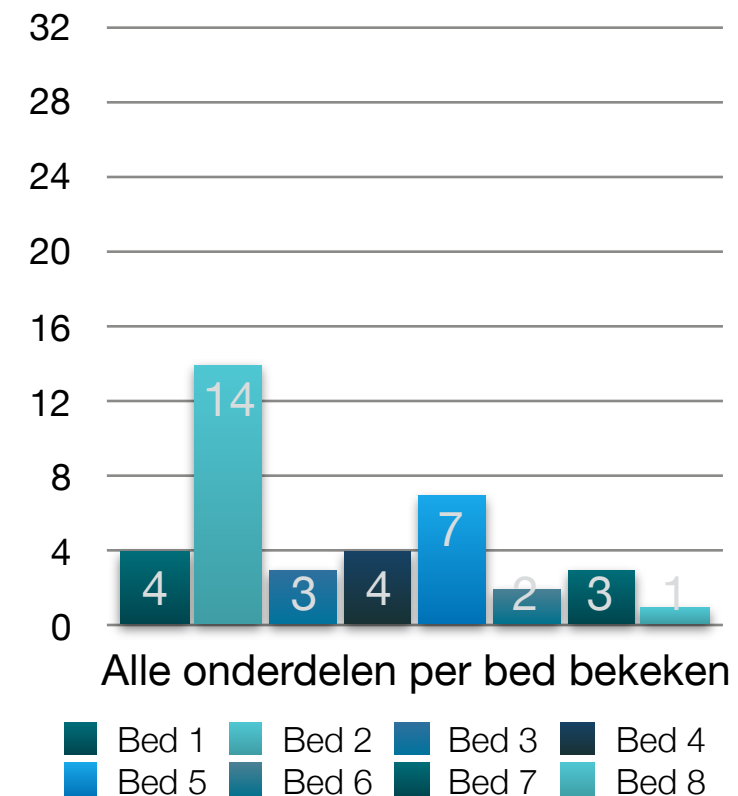
"Bij de ijzeren long vond ik het audiofragment wél een toevoeging" (#5, vrouw 36).

Ziekenhuisbedden

Per bed (zie p. 71 voor legenda bedden) is bekeken hoeveel bezoekers tenminste 1 onderdeel bekijken. Het populairste bed is het kraambed (#4), het minst populaire bed gaat over radiotherapie (#8).

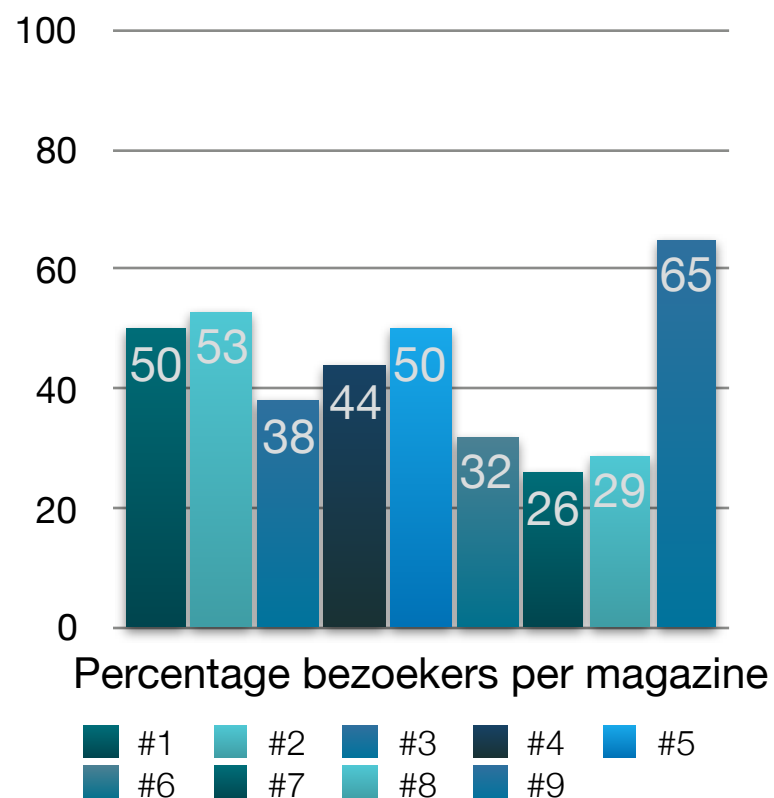


Er zijn per bed maar een paar bezoekers die elk onderdeel hebben bekeken. Bed 2 (diagnose) blijkt het aantrekkelijkst te zijn om alles te bekijken, en bed 8 (radiotherapie) het minst aantrekkelijk.



Magazines zaal 1

In de zaal zijn 9 digitale magazines aanwezig, zie in de figuur hieronder het percentage bezoekers dat de magazines heeft bekeken (zelfde nummering als de bedden, #9 behoort tot de ijzeren long).



Het kinectspel is erg populair, slechts 4 mensen doen hier helemaal niets mee. Van de 30 bezoekers die er aandacht aan besteden, spelen 19 ervan gemiddeld tot lang.

Het diagnosespel (bed 2) wordt door 50% van de bezoekers aangeraakt (N = 17), waarvan er 12 bezoekers gemiddeld tot lang mee bezig zijn.

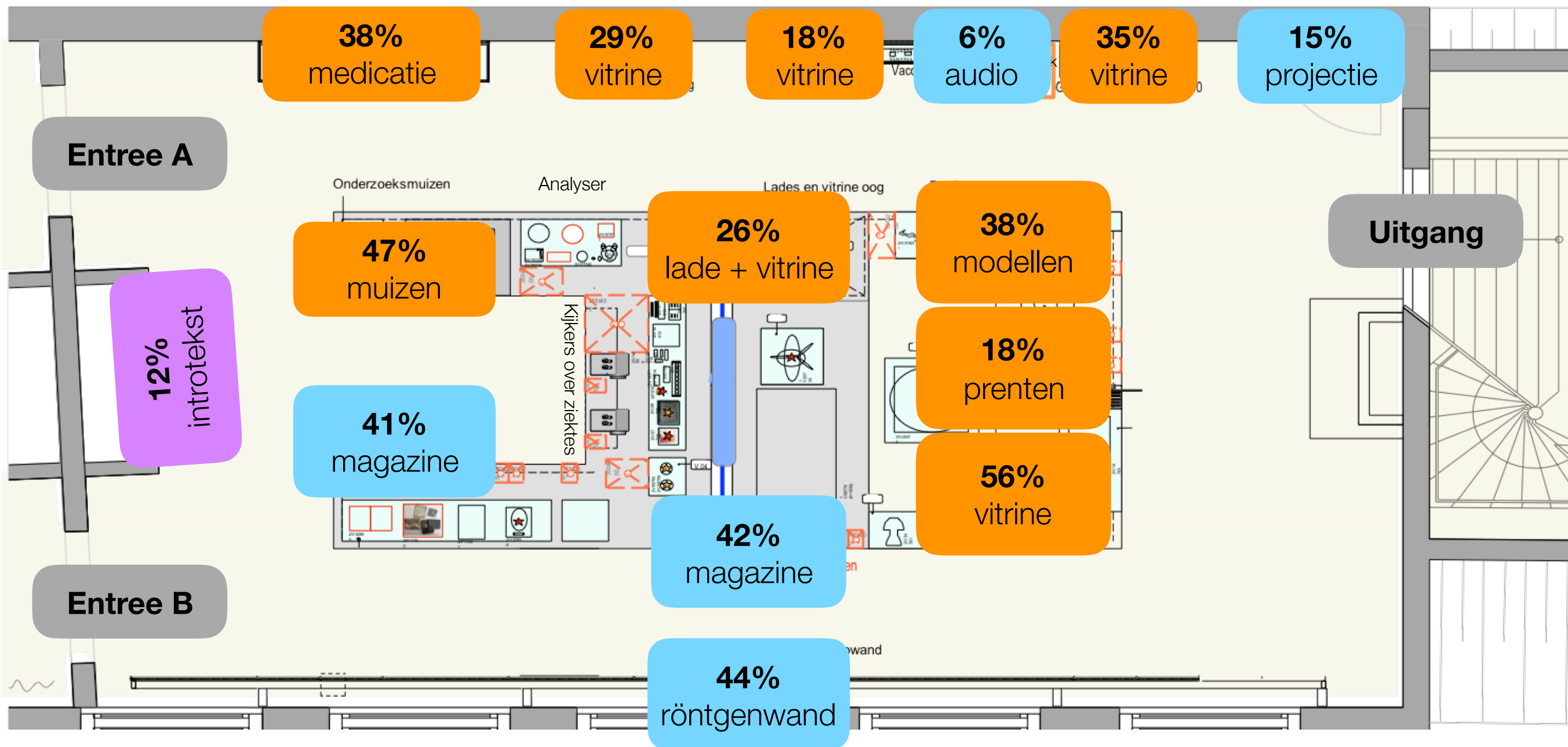
Het operatiespel (bed 5) wordt door 41% van de bezoekers aangeraakt (N = 14), waarvan 13 gemiddeld tot lang spelen.

De interactive van de hartslagmeter (bed 7) wordt door 35% van de bezoekers aangeraakt (N = 12), waarvan 10 gemiddeld tot lang.

“Jammer dat bij de magazines de onderzoekers niet in kader werden geplaatst” (#5, vrouw 36)

“Handig om kort door de chronologie te lopen en dat elk magazine hetzelfde werkt” (#11, man 69)

Zaal 2 - wat heeft men bezichtigd?



Zaal 2 - lengte bezoek en participatie



De gemiddelde tijd die men in de tweede tentoonstellingszaal spendeert is 5 minuten. Het langst gemeten bezoek duurde 14 minuten en het kortste 1 minuut.

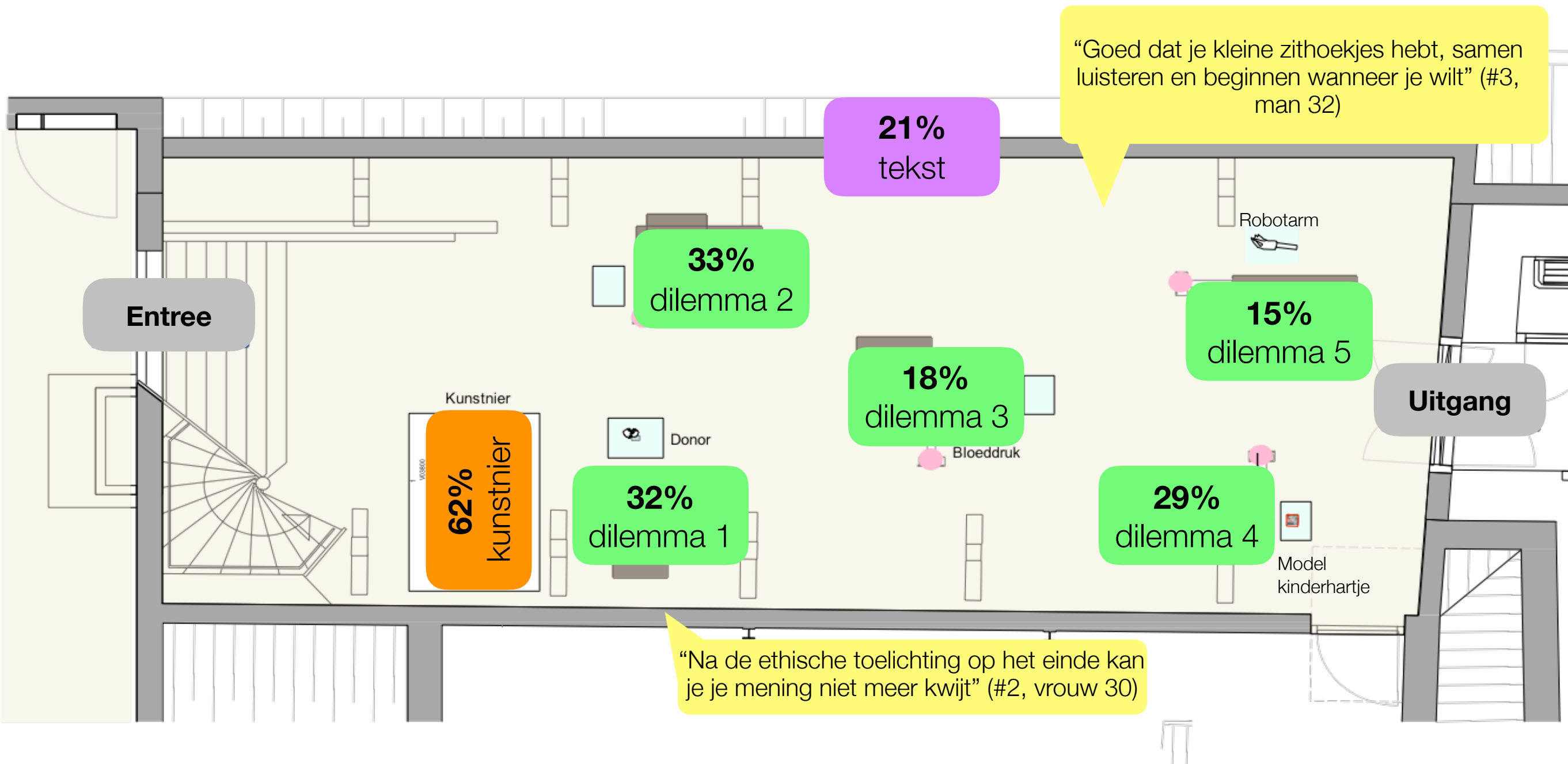
Het valt op dat er maar 4 bezoekers de introductietekst bekijken/lezen. Het is onduidelijk of deze niet opvalt of omdat men er niet in is geïnteresseerd.

Er zijn slechts 2 bezoekers die het audioverhaal beluisteren.

Men is meer geïnteresseerd in de magazines, aangezien daar respectievelijk 41% en 42% van de bezoekers aandacht aan besteden.

De enorme röntgenwand wordt door 15 bezoekers (44%) bekeken, waarvan 5 gemiddeld tot lang.

Zaal 3 - wat heeft men bezichtigd?



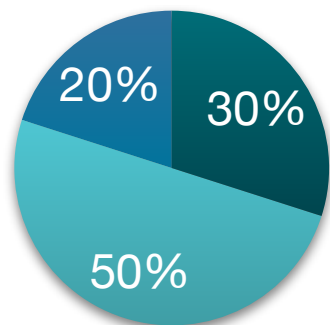
Zaal 3 - lengte bezoek en dilemma's



De gemiddelde tijd die men in de tweede tentoonstellingszaal spendeert is 6 minuten. Het langst gemeten bezoek duurde 36 minuten en het kortste 1 minuut.

De wandtekst over de toekomst wordt door 7 bezoekers gelezen (21%), waarvan er 4 kort lezen en 3 lang.

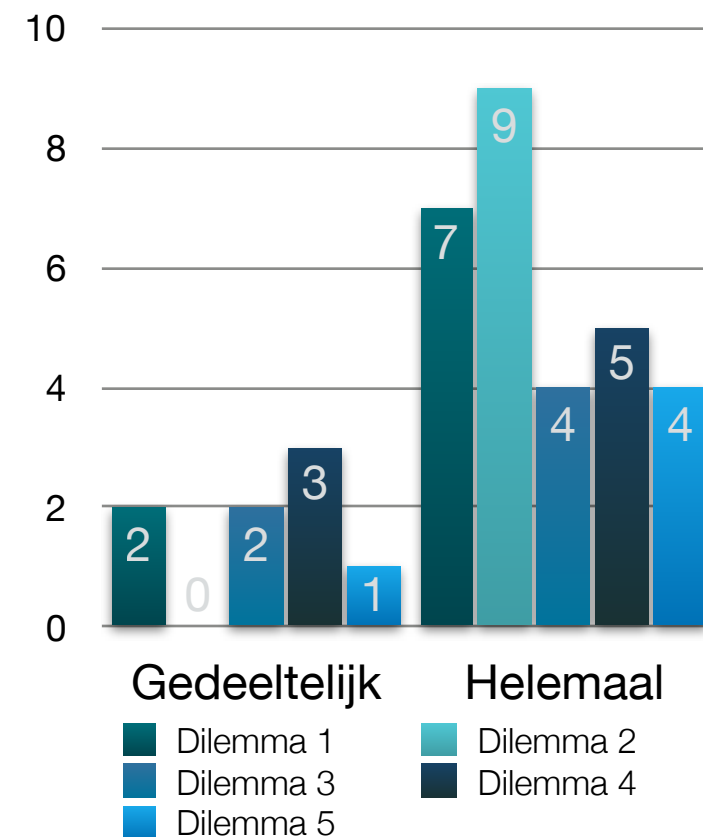
De kunstnier wordt het meest bekeken in de dilemmazaal (N = 21) omdat het een "groot, opvallend en opmerkelijk object is" (#9, man 21). Hiervan bekijkt het merendeel de nier kort (zie figuur hieronder). *"Heel grappig dat je denkt dat het in je lichaam plaatst, terwijl dat niet zo is"* (#2, vrouw 30).



- Ultra kort
- Kort (3-10 sec)
- Gemiddeld (11-30 sec)
- Lang (>30 sec)

"Er wordt niet genoeg recht gedaan aan de ontwikkeling van de kunstnier. Er moeten medailles op. En hoe ziet het er nu uit?" (#11, man 69)

De meeste bezoekers doen dilemma 1 (32%) en 2 (33%), het minst populair is dilemma 5 (15%). Geen enkele bezoeker bekijkt alle 5 dilemma's. Zodra bezoekers eenmaal zijn begonnen, maken ze het vaak wel af (zie figuur hieronder).



Z&G - Algemene quotes deelnemers

"Er is heel weinig aandacht besteedt aan Boerhaave zelf. Waarom zou je je museum benoemen naar 1 schilderij en 1 tekstbordje?" #6

"Ik vond het leuk dat ik kon kiezen tussen lezen, luisteren, aanraken. Ik selecteer dan" #8

"Ziekte & Gezondheid is koel, clean en zakelijk. Als je teveel van hetzelfde krijgt is het niet goed, dus het was een verrassing" #11

"Er was meteen die afscheiding, dat vond ik vervelend. Ik wil juist overzicht hebben" #5

"Die scheidingswand vind ik juist fijn, is belangrijk om te acclimatiseren van onderwerp" #3

"Misschien een idee om die ethische dilemma's op de website te zetten, zodat je het later nog eens kan bekijken?" #6

"Ik ben kriskras door de zalen gegaan. Voor mij zit er geen volgorde in" #8

"Slim dat die oortelefoons die met een magneet vastzitten" #11

"Leuke afwisseling, ik denk dat het goed bij elkaar hoort. Het is chronologisch gezien naar de nieuwe tijd. Van heel strak, naar ouder en donkerder" #10

Participatie - Gouden Eeuw

“Je ziet iets, maar door het te doen snap ik het.”

–Vrouw, 51.

GE - lengte bezoek zalen 1 en 2



Er zijn in totaal 32 bezoekers geobserveerd gedurende het gehele bezoek aan de twee zalen van de Gouden Eeuw.

Het kortste bezoek dat is gemeten duurde 4 minuten en het langste bezoek 49 minuten.

Gemiddeld liep men 23 minuten rond in de zalen van de Gouden Eeuw.



Na het binnenstappen in de eerste zaal gaan 13 bezoekers (41%) direct naar de introductietekst.

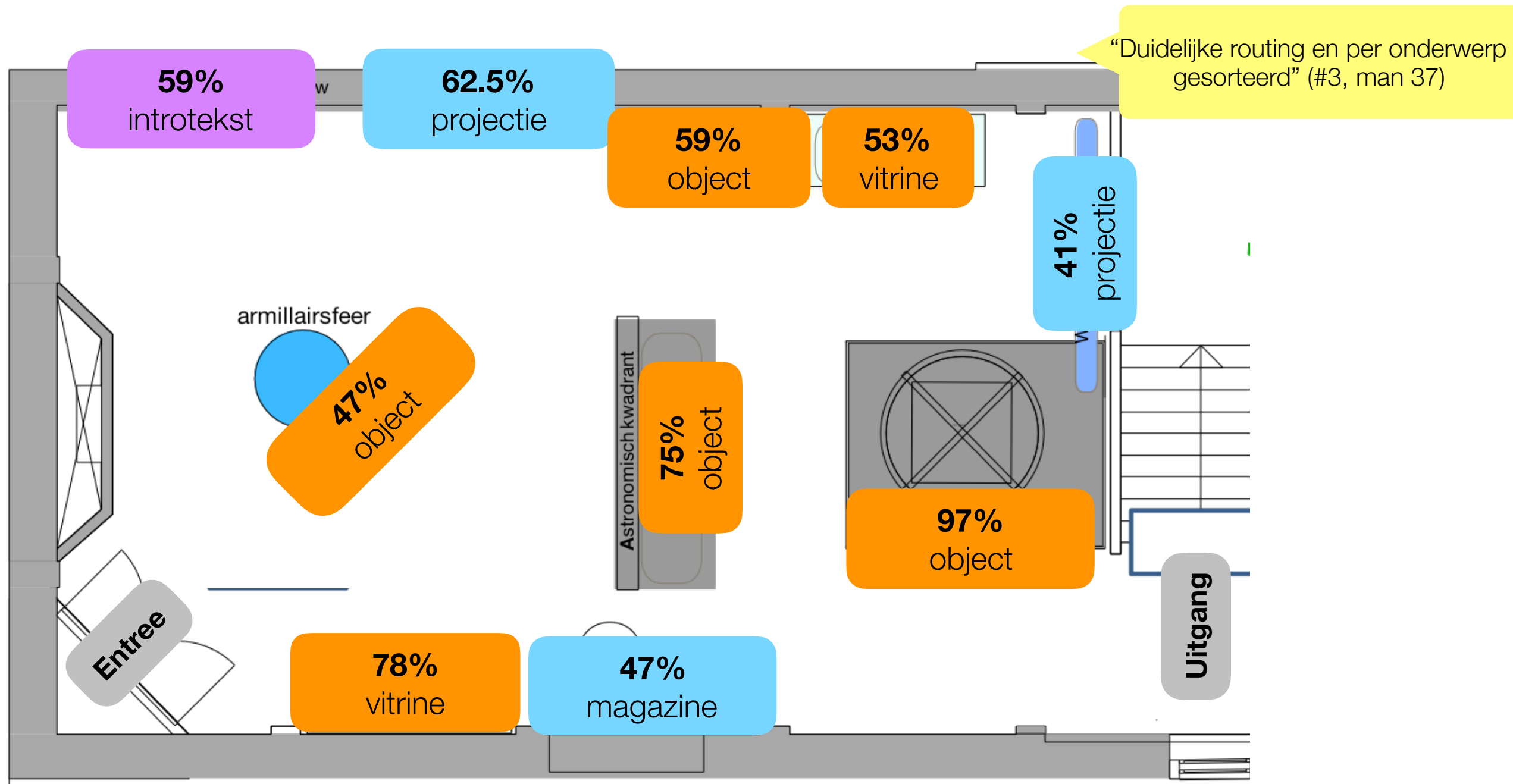
Men zigzagt van de ene naar de andere zijde en ziet daarmee ook de objecten in het midden.

In de tweede zaal lezen 9 bezoekers (28%) direct de introductietekst.



Door de vrij dwingende indeling volgen bezoekers een soortgelijke route. Er is geen vast patroon te vinden hoe men om de midden-blokken loopt en men zigzagt veel tussen de ene en andere zijde.

Zaal 1 - wat heeft men bezichtigd?



Zaal 1 - lengte bezoek en participatie

De 2 projecties verschillen in mate van zichtbaarheid/interesse. De eerste projectie, over de kosmos, wordt door 62.5% gezien (N = 20), waarvan er 11 gemiddeld tot lang kijken. De tweede projectie, over de wereld, wordt door 41% bekeken (N = 13), waarvan er 7 gemiddeld tot lang kijken.

Het digitale magazine wordt gezien door 47% (N = 15), waarvan 10 bezoekers gemiddeld tot lang ermee bezig zijn. Hiervan bekijkt de helft alle content.

De 2 vitrines, die door respectievelijk 78% en 53% van de geobserveerden wordt bekeken, worden ook positief beoordeeld door de deelnemers aan de focusgroepen. *“Geweldig dat originele boeken in vitrines naast magazine staan”* (#7, vrouw 51) en *“de vitrine ‘alles draait om de aarde’ was een van mijn favorieten”* (#3, man 37).

De armillairsfeer (“dat mooie ding met sterrenbeelden” #6 vrouw 65+) is ook erg populair in de focusgroepen:

“Heel mooi bewaard” (#9, vrouw 43) en *“sterrenbeelden hebben we nog steeds, was voor mij een switcht dat we het nu zien als leuke wetendheid terwijl het toen realiteit was”* (#7, vrouw 51)

Zaal 1 - lengte bezoek en participatie



De gemiddelde tijd die men in de eerste tentoonstellingszaal spendeert is 5 minuten. Het langst gemeten bezoek duurde 9 minuten en het kortste 1 minuut.

De introductietekst wordt door 59% gezien (N=19) waarvan 18 bezoekers gemiddeld tot lang lezen.

Deelnemers van de focusgroepen over de introductietekst:

“De introductietekst vond ik leuk, krijg ik hulp waar het over gaat” (#2, man 52).

“De linkermuur met de introductietekst en projectie kreeg ik de kriebels van” (#10, vrouw 67)

Tijdens de observaties wordt de meeste aandacht geschonken aan het object ‘Leidse Speara’ (97.5%). Hiervan kijkt 81% gemiddeld tot lang. Opvallend is dat er maar 1 persoon niet naar dit object kijkt.

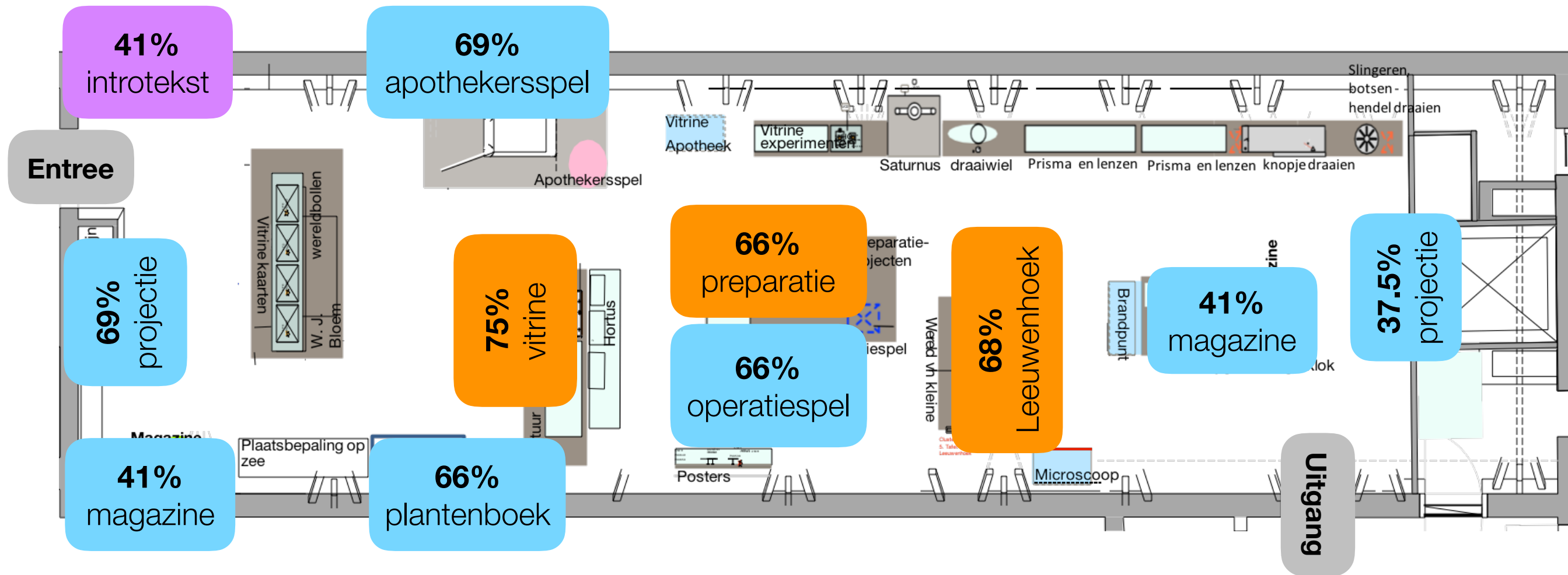
Ook in de focusgroepen blijkt de Leidse Speara favoriet:

“De Leidse Sphaera was prachtig, daar kan ik uren omheen lopen” (#8, vrouw 65+)

“Indrukwekkend ding” (#5, man 69)

“Tegenwoordig als je het hebt over apparaten in de wetenschap, dan gaat het puur om de functionaliteit. Dat ding was én functioneel én een kunstwerk. Dat verwonderde me” (#1, vrouw 44).

Zaal 2 - wat heeft men bezichtigd?



Zaal 2 - lengte bezoek en participatie



De gemiddelde tijd die men in de eerste tentoonstellingszaal spendeert is 16 minuten. Het langst gemeten bezoek duurde 42 minuten en het kortste 2 minuten.

In de tweede ruimte wordt het meeste aandacht geschonken aan de vitrine van de metamorphosis (75%). Van de 24 bezoekers kijken er 17 gemiddeld tot lang.

De introductietekst (41%, N = 13) wordt door 10 mensen gemiddeld tot lang gelezen.

Het apothekersspel wordt door 69% van de bezoekers gespeeld (N = 22), waarvan 21 bezoekers het gemiddeld tot lang spelen.

Er is een projectie zowel in het begin van de zaal als aan het einde. De eerste projectie wordt door 69% van de bezoekers bekeken (N = 22), waarvan 2 de gehele projectie afkijken en 17 gedeeltelijk. De tweede projectie wordt door 37.5% van de bezoekers bekeken (N = 12), waarvan 1 bezoeker de gehele projectie bekijkt en 7 gedeeltelijk.

GE - Algemene quotes deelnemers

"Wat ik hier leuk vind, is dat er afwisseling is tussen objecten, interactieve dingen en stukjes tekst. Voor mij werkt dit wel". #3

"Ik wil echt mijn complimenten geven. Ben ook in de oude opstelling geweest, maar het is nu behapbaar voor mij" #8

"Voor buitenlanders interessant omdat je dit niet hebt geleerd op school. Er was genoeg in 2 talen voor buitenlanders. Maar het was niet alleen 1 land, maar ook Europese reis" #7

"Onderwerp is waanzinnig interessant. Dat je die dingen live kan zien" #1

"Mooi om te zien dat ene schilderij met de enige vrouw in de hele zaal erop. Dat er ook vrouwen wat met wetenschap deden" #1

"Ik vond het stom dat je bij de magazines weer naar het hoofdmenu moet. Het zijn weliswaar maar 3 dingen, maar zou graag meteen door willen klikken. Verder leuk en mooi" #5

"Ik zou graag door een boek willen bladeren. Dat je lekker in de kantine erdoor heen kan bladeren, zou ik erg mooi vinden. Bijvoorbeeld een kopie ervan neerleggen" #6

"Ik vind sommige digitale middelen te langzaam gaan. Fijner als ik zelf kan drukken en tempo kan bepalen. Sommige dingen kan ik dan juist wat langer bekijken, andere dingen sneller" #2



Uitleg focusgroepen

Op woensdag 16 mei en vrijdag 18 mei 2018 vonden in totaal vier focusgroepen plaats in Museum Boerhaave. Tijdens de eerste dag stond de bezoekersbeleving van de twee zalen van de Gouden Eeuw centraal. Hieraan deden in totaal 10 deelnemers mee. Tijdens de tweede dag stond Ziekte & Gezondheid centraal en waren er 11 deelnemers.

- ♦ De focusgroep startte met een korte introductie met voorstelrondje, alle benodigde (project)informatie en het invullen van een toestemmingsformulier. Vervolgens vulden deelnemers een formulier met 12 gevoelens in hoe zij zich op dat moment voelden.
- ♦ Daarna werden de deelnemers meegenomen naar de betreffende zalen, waarin zij een minuut of 40 konden rondlopen, op een manier zoals zij dat normaliter ook zouden doen. Tijdens het bezoek mochten zij stickers op een plattegrond plakken om positieve (groene stickers) en negatieve elementen (rode stickers) aan te geven.
- ♦ Na het bezoek werd gevraagd om wederom de lijst met ervaren gevoelens in te vullen, een eindcijfer aan de tentoonstelling te geven en 3 positieve en 3 negatieve punten van kritiek te geven*.
- ♦ Hierna begon een uur durend gesprek tussen de gespreksleider en de deelnemers over de ervaring die zij hebben gehad tijdens het museumbezoek. Dit omvatte de centrale thema's uit het onderzoek, maar ook een aantal specifieke aannames die uit de interviews met de medewerkers naar voren zijn gekomen.

* De top 3 en bottom 3 is enkel bij Ziekte & Gezondheid bevraagd omdat de methode op de tweede focusgroepdag werd uitgebreid ten opzichte van de eerste dag.

GE - achtergrond deelnemers focusgroep

#	Geslacht	Leeftijd	Opleidingsniveau	Bezoekfrequentie Boerhaave	Tentoonstelling eerder bezocht	Voorkeur type museum
1	vrouw	44	hbo, wo	1-2 keer per jaar	ja	veel leren
2	man	52	hbo, wo	nog nooit	nee	veel leren
3	man	37	hbo, wo	nog nooit	nee	bijzondere objecten zien
4	vrouw	35	hbo, wo	nog nooit	nee	bijzondere objecten zien
5	man	69	hbo, wo	nog nooit	nee	veel leren
6	vrouw	65+	hbo, wo	> 4 keer per jaar	ja	veel leren
7	vrouw	51	hbo, wo	nog nooit	nee	veel leren
8	vrouw	65+	hbo, wo	1-2 keer per jaar	nee	veel leren
9	vrouw	43	hbo, wo	> 4 keer per jaar	nee	bijzondere objecten zien
10	vrouw	67	hbo, wo	1-2 keer per jaar	nee	bijzondere objecten zien

Z&G - achtergrond deelnemers focusgroep

#	Geslacht	Leeftijd	Opleidingsniveau	Bezoekfrequentie Boerhaave	Tentoonstelling eerder bezocht	Voorkeur type museum
1	vrouw	18	mbo, havo, vwo	1-2 keer per jaar	nee	veel leren
2	vrouw	30	hbo, wo	nog nooit	nee	veel leren
3	man	32	hbo, wo	nog nooit	nee	bijzondere objecten zien
4	man	36	mbo, havo, vwo	1-2 keer per jaar	nee	veel leren
5	vrouw	36	hbo, wo	nog nooit	nee	veel leren
6	man	56	mbo, havo, vwo	> 4 keer per jaar	ja	bijzondere objecten zien
7	man	22	hbo, wo	nog nooit	nee	bijzondere objecten zien
8	vrouw	57	hbo, wo	nog nooit	nee	veel leren
9	man	21	hbo, wo	1-2 keer per jaar	nee	bijzondere objecten zien
10	vrouw	67	hbo, wo	nog nooit	nee	bijzondere objecten zien
11	man	69	hbo, wo	nog nooit	nee	bijzondere objecten zien

Z&G - Top/bottom 3 deelnemers focusgroep

	Groep 1 - top	Groep 2 - top	Groep 1 - bottom	Groep 2 - bottom
Bed 1	Ziekteleer, magazine	Ziekteleer		Ziekteleer
Bed 2	Diagnose	Diagnose	Stethoscoop	Stethoscoop
Bed 3	Porseleinen model baby/ moeder	Kraambed		
Bed 4				Statistiek (3x)
Bed 5	Chirurgie		Operatiegereedschap	
Bed 6	Verdoven (2x)	Verdoven (2x)	Audiofragment	Verdoven
Bed 7	Hartslagmeter (2x)			Hartslagmeter
Bed 8			Radiotherapie, masker	
Algemeen	IJzeren long (2x), schilderijen in begin, patiëntenverhalen	IJzeren long (2x), introductie, digitale uitleg	IJzeren long, teksten algemeen, leefruimte, Boerhaave	Introductietekst
Digitale media	Kinect (2x)			Kinect
Zaal 3	Kunstnier, vruchtbaarheid (2x), 3d-geprint hart, extra geheugen, alle video's algemeen	Extra geheugen, vruchtbaarheid	Vruchtbaarheid	Kunstnier (2x)

In principe is alles 1x benoemd, tenzij anders aangegeven. Dan gaat het om meerdere unieke deelnemers.

Z&G - Extra uitleg top 3 en bottom 3

Top:

- introductietekst - **helder & gestructureerd**
- uitleg ijzeren long - **audio ondersteunt echt**
- ethische discussie bij het onderdeel vruchtbaarheid - **leuk om over na te denken en te zien wat andere bezoekers vinden**
- diagnose - **leren over de verschillende hartritmes en uiteindelijk je kennis testen. Leuke manier om stof op te nemen en houdt de aandacht in plaats van een lap tekst**

Bottom:

- teksten - **te lang, onleesbaar**
- statistiek - **gedicht niet goed te lezen**
- kunstnier - **geen vergelijking met huidige situatie**
- diagnose - **hapert, stethoscoop onhandig, te laag, welke kant gebruiken?**
- gebrek aan ethische reflectie - **opwekken discussie, wordt nu alleen aangestipt**
- informatie algemeen - **soms wat meer uitleg bij materialen of daar nog iets meer interactie aan toevoegen.**
- lege vitrine preparaten



6. Bijlage II: analyse aannames medewerkers

Aannames - Ziekte & Gezondheid

Aannames	Uitkomsten
De persoonlijke verhalen spreken bezoekers meer aan dan de reguliere informatie en zorgen ervoor dat bezoekers makkelijk iets kunnen onthouden	Alleen het persoonlijke verhaal behorende bij de ijzeren long is erg in trek bij bezoekers. De overige persoonlijke verhalen zijn niet bijzonder vaak beluisterd, waardoor de aanname niet bevestigd kan worden.
We verwachten dat bezoekers het dilemmaspel met z'n 2'en gaan spelen	De respondenten die de dilemma's hebben bekeken en gespeeld hebben dit heel verdeeld gedaan. Precies de helft heeft het samen met een ander gespeeld. Indien dit samen werd gedaan dan werd er ook gelijktijdig gepraat en gediscussieerd.
De magazines worden meer gebruikt door Willems, de interactieve media meer door Sylvia's en Jaspers	De magazines worden inderdaad meer door de Willems (en Hannekes) gebruikt, variërend tussen de 62% (statistiek) en 100% (verdoven) van de geobserveerde bezoekers. De Kinect wordt door vrijwel iedere geobserveerde bezoeker aangeraakt, ongeacht geslacht en leeftijd. Het hart/longen luisterspel wordt door meer oudere mannen gedaan dan jongere, maar bij vrouwen zit er geen verschil in. Ongeveer de helft speelt het. De 2 jongste vrouwelijke groepen spelen het operatiespel allemaal niet, de rest van de vrouwen nagenoeg allemaal. Bij de mannen zijn er meer ouderen die het spelen dan jongeren. Dit betekent dat de Willems en Hannekes erg actief zijn en de aannames niet wordt bevestigd.
Digitale media zorgt voor meer plezier, levendigheid van het verhaal en meer leren	Bezoekers wijten het leereffect voor 23% aan de digitale media, en levert daarmee een aanzienlijke bijdrage. Daarnaast beoordeelde men alle 3 soorten digitale media erg positief, waaronder met 'leuk' (respectievelijk 30% en 35%). Door het duidelijke verhaal en doel achter de digitale media, kan dit ook het leereffect versterken.

Aannames - Ziekte & Gezondheid

Aannames	Uitkomsten
De ziekenhuiszaal voelt als vriendelijk en fris aan	Na de donkere zalen van de Gouden Eeuw worden de lichte en witte zalen zeker als fris beoordeeld door deelnemers van de focusgroepen. De een vindt het vriendelijk, de ander vindt het kil.
De persoonlijke verhalen en interactieve middelen zorgen ervoor dat het verhaal levendiger wordt	De afwisseling van manieren waarop informatie wordt overgedragen maakt het verhaal levendig, hierin zijn de interactieve en digitale media een belangrijk middel.
Bezoekers hebben niet door dat de Kinect-installatie geen touchscreen is en dat er voeten op de vloer staan afgedrukt	Bij de observaties is niet gemerkt dat bezoekers niet snappen hoe de Kinect-installatie werkt zodra ze ermee in aanraking kwamen. In de enquête geeft 26% aan dat het gebruiksvriendelijk is. Bezoekers konden kiezen uit diverse termen, dus het betekent niet dat de overige 74% het gebruiksonvriendelijk vindt. Een aantal deelnemers van de focusgroepen heeft de Kinect uitgeprobeerd, waarbij sommigen probeerden te klikken op het scherm en het dus niet aan de praat kregen. Er werd echter ook gezegd dat je juist niet op de voetstappen moet staan, omdat het anders vanwege de lichaamslengte niet werkte.
Ik hoop dat iedereen de fysieke objecten interessant vindt en deze het meest bijblijft	Zo'n 92% van de bezoekers gaf aan dat de fysieke objecten (heel) veel hebben bijgedragen aan de begrijpelijkheid van de tentoonstelling, meer dan alle andere facetten in de ruimtes. Dit geeft aan dat het een essentieel onderdeel is en hoogstwaarschijnlijk ook erg interessant is voor de bezoekers.

Aannames - Ziekte & Gezondheid

Aannames	Uitkomsten
De ijzeren long zal een aantrekkelijk object zijn voor bezoekers	Van de 32 geobserveerden kijkt 1 persoon helemaal niet. Van de personen die wel kijken zijn er 14 die (ultra) kort kijken en 10 die gemiddeld tot lang kijken. Het is in ieder geval een opvallend object dat vrijwel iedereen ziet, maar niet iedereen kijkt er lang naar.
Bezoekers ervaren de zaal als steriele ziekenhuiszaal	Hierover waren de meningen verdeeld in de focusgroepen. Sommige deelnemers vonden het steriel en daardoor ook kil aanvoelen. 1 respondent had zelfs niet door dat het ziekenhuisbedden waren en daarmee ook niet dat het een ziekenzaal moest voorstellen. Anderen vonden het juist fijn licht na het donker van de zalen in de Gouden Eeuw.
Bezoekers slingeren tussen de bedden door, maar ze gaan niet elk bed langs	Uit de observaties blijkt dat bezoekers van bed naar bed slingeren en van de ene naar de andere zijde lopen. Niet elk bed wordt bekeken door iedere bezoeker, maar elke bezoeker ziet items van meerdere bedden.
De bezoeker voelt zich na Ziekte & Gezondheid aan het denken gezet en is onder de indruk	Ruim 28% van de respondenten is anders gaan denken over de ontwikkelingen in de geneeskunde na het bezoek aan de zaal, tegenover 29% die dat niet is gaan doen. De overige respondenten heeft daar geen specifieke mening over.

Aannames - Ziekte & Gezondheid

Aannames	Uitkomsten
De röntgenwand is indrukwekkend en een fotomomentje voor de bezoeker	Van de 34 geobserveerde bezoekers is er 1 geweest die een foto heeft gemaakt van de röntgenwand, dus het wordt door bezoekers niet direct als fotomoment gezien. <i>Indrukwekkend kan bevraagd worden in focusgroepen.</i>
Voor de bezoeker voelt het alsof je begint in het verleden en eindigt in de toekomst	Dit kwam bij de respondenten van de focusgroepen die in de derde zaal zijn geweest duidelijk naar voren. Eerst alle primitieve middelen, her en der wat tools van de huidige tijd en in de laatste zaal de ethische discussies over de toekomst.
De projectie van de ijzeren long is aangrijpend	Respondenten in de focusgroepen vonden de projectie van de ijzeren long in combinatie met het luisterverhaal aangrijpend en emotioneel. Het raakte ze, doordat je het verhaal hoort en ondertussen meekijkt hoe ze het apparaat in ging.
We hopen dat de bezoeker de bediening van de magazines simpel vinden en ze er aandachtig doorheen gaan	De digitale magazines konden bezoekers beoordelen aan de hand van 11 omschrijvingen (4 negatieve en 7 positieve omschrijvingen). Gebruiksvriendelijk werd gekozen voor 29% van de respondenten en is daarmee de 3e meest gekozen beoordeling.

Aannames - Ziekte & Gezondheid

Aannames	Uitkomsten
Bezoekers zullen een gevoel van hoop ervaren	Respondenten konden kiezen uit 17 emoties die zij hebben ervaren, waaronder hoop. Slechts 13 respondenten (6%) heeft dit gekozen, dus de aanname geldt voor een klein gedeelte van de museumbezoekers.
Door je mening te geven over de ethische vraagstukken kom je dichterbij jezelf	Dit wordt beaamd in de focusgroepen. Deelnemers gaan bij zichzelf na hoe zij in de ethische discussie staan, praten er soms met diegene naast hen over en sommige deelnemers zullen het vraagstuk zelfs mee naar huis nemen om er daar verder over te discussiëren.
De zaal met ethische vragen zal een fijne plek zijn, een rustmoment waar je lekker kan zitten	Er zijn een paar bezoekers die wat langer op de bankjes zitten en de dilemma's samen spelen en doornemen. Een ervan geeft dan antwoord, terwijl de andere bezoeker ernaast zit. Sommige discussiëren over de ethische kwestie. Toch lopen ook veel bezoekers direct door zonder veel van de zaal te bekijken. In de focusgroep komt naar voren dat het fijn is dat je even kan zitten en kan uitrusten.
Alle losse thema's (waaronder kanker en proefdieren) zijn niet te heftig voor bezoekers, door de wat zakelijke insteek	De losse thema's worden niet als heftig ervaren. 1 respondent heeft dermate moeite met ziekenhuizen dat het gehele thema zeer onplezierig was. Voor een paar respondenten was het verhaal over narcose wat heftig. De overige informatie en verhalen werden als plezierig ervaren, doordat het leerzaam is en op een fijne manier wordt overgebracht.

Aannames - Gouden Eeuw

Aannames	Uitkomsten
De sfeer in de eerste zaal zal als magisch aanvoelen	Ondanks dat de zalen bijzonder mooie objecten tentoonstellen, wordt het niet als magisch gezien door de deelnemers uit de focusgroepen.
De zalen voelen aan als een soort schatkamer, waar je echt aan het ontdekken bent	Met name in de eerste zaal worden de objecten als prachtig ervaren, maar men heeft het niet ervaren alsof ze in een schatkamer aanwezig waren.
Bezoekers voelen bewondering in de zalen en zullen zich in de tweede zaal overrompeld voelen	Zo'n 56% van de respondenten geeft aan zich verwonderd te hebben gevoeld. In de focusgroepen kwam dit ook sterk naar voren en waren meerdere deelnemers trots op de betreffende wetenschappers.
De zalen zijn dromerig en geven het gevoel van pracht en praal	Er zijn slechts 20 respondenten die in de ruimte de emotie 'dromerig' hebben ervaren. Dit komt neer op 9.6% van het totaal aantal respondenten en geeft daarmee niet per definitie aan dat de zalen van de Gouden Eeuw als dromerig worden ervaren door bezoekers.
Bezoekers zullen op welk niveau dan ook wel begrijpen waar dit over gaat	Ruim 78% van de ondervraagde bezoekers vindt de tentoonstelling (heel) goed te begrijpen en slechts 1.9% (helemaal) niet. Dit laatste komt neer op 4 respondenten. Dit betekent dat vrijwel iedereen - op welk niveau dan ook - de tentoonstelling te begrijpen vindt.
We hopen dat de bezoeker de overkoepelende boodschap (de veranderende manier hoe we naar de wereld kijken) eruit haalt	Deze boodschap haalt elke deelnemer uit de focusgroepen eruit (N = 10).

Aannames - Gouden Eeuw

Aannames	Uitkomsten
Multimedia en interactieve elementen helpen de bezoeker de objecten beter te begrijpen	Er is geen verband gevonden tussen de mate van begrijpelijkheid van het verhaal en het wel of niet gedaan hebben van de digitale media. Er werd vaak gesteld in de focusgroepen dat ‘alles dat beweegt de aandacht neemt’ evenals “interactieve elementen trekken mij erg aan, bezig zijn en spelenderwijs blijft het hangen”. Op de vraag wat er is geleerd van de tentoonstellingsruimtes en waardoor dat is blijven hangen, werd de multimedia en mix van aanbieden van de informatie vaak genoemd.
Bij het bloemen- en plantenboek worden bezoekers meegesleept in het verhaal door de bewegende beelden	In het algemeen werd meermaals in de focusgroepen gezegd dat bewegende beelden bij de digitale middelen aandacht trekken, maar dit werd niet per se over het bloemen- en plantenboek gezegd.
Bezoekers worden enthousiast van de personificatie (koppeling tussen de objecten en wetenschappers)	Dit kwam niet per definitie naar voren in de focusgroepen, wel vond men het verbijsterend wat er in de Gouden Eeuw is ontdekt en hoe bijzonder dat gevoeld moet hebben voor de wetenschappers.
Bezoekers worden nieuwsgierig door de objecten en er als het ware naar toe getrokken	Volgens de deelnemers van de focusgroepen is dit met name van toepassing bij de eerste zaal. Daar werden deelnemers met name aangetrokken door de Leidse Spaera en de armillairsfeer.
Bezoekers zullen de veranderende kaart niet afkijken	Van de 32 geobserveerde bezoekers, bekijken slechts 2 de gehele projectie van de wereldkaart (welke ruim 4,5 minuut duurt) en 17 bezoekers kijken gedeeltelijk. Daarvan zijn er nog 3 die langer dan 30 seconden kijken, de overige bezoekers kijken korter naar de projectie.

Aannames - Algemeen

Aannames	Uitkomsten
De routing is duidelijk voor bezoekers, door de lineariteit	Bezoekers kunnen eigenlijk niet verkeerd kunnen lopen om het verhaal te kunnen begrijpen. Uit de focusgroepen kwam naar voren dat men de opbouw erg duidelijk vond. Af en toe vroeg men zich af of ze goed liepen, maar werd hen duidelijk dat het niet uitmaakt hoe je er doorheen loopt.
Het leren staat voorop in het museum, waarbij Family Learning een belangrijk onderdeel is	83% heeft aangegeven dat hij/zij geleerd heeft tijdens de tentoonstelling. Het beoogde leerelement wordt dus ook goed bereikt.
De zalen zijn niet te krap, ook niet voor rolstoelgebruikers	Op een schaal van 1 - 5 konden bezoekers aangeven of ze het ruim (1) of krap (5) vonden. Het antwoord lag bij Ziekte & Gezondheid precies in het midden (2.51), wat betekent dat de ruimtes zeker niet te krap zijn ingericht. Bij Gouden Eeuw wordt het wat krappere beoordeeld (2.94).
We verwachten een actieve rol van de bezoekers	De meeste bezoekers beoordelen zichzelf als actief (respectievelijk 67% en 69%) en respectievelijk 12% (Z&G) en 9% (GE) als heel erg actief, dus deze actieve rol wordt ook bereikt met de tentoonstelling.
Bezoekers kunnen zich identificeren met de persoonlijke verhalen en de verhalen raakt men	Op een schaal van 1 - 5 konden bezoekers aangeven in hoeverre ze zich konden identificeren met de personages uit de tentoonstelling. Bezoekers scoorden gemiddeld 3.21 wat duidt op een redelijk goede identificatie. Er is niet specifiek getest op de persoonlijke verhalen of men geraakt werd, maar voor Z&G geldt dat slechts 16% zich emotioneel geraakt voelt.

Aannames - Algemeen

Aannames	Uitkomsten
Door het zigzaggen van de zalen hopen we dat het gevoel dat het langgerekte zalen zijn verdwijnt	Er is niet een duidelijk patroon hoe men door de zalen heen loopt. In de focusgroepen kwam niet naar voren dat men het langgerekte zalen vond. Zalen met over het algemeen veel overzicht, maar dat werd als pluspunt gegeven.
Elke ruimte heeft z'n eigen karakter, met grote contrasten tussen de ruimtes, waardoor je de bezoekers fris houdt	Uit de data van de enquête worden de twee thema's hetzelfde beoordeeld op het gebied van sfeer. De helft van de focusgroepen vond plaats in Gouden Eeuw en de andere helft in Ziekte & Gezondheid. Er kwamen vaker naar voren dat men groot verschil zag tussen de donkere Gouden Eeuw en witte Ziekte & Gezondheid. Ook binnen Ziekte & Gezondheid vond men de 3e zaal in groot contrast tot de eerste twee.
Het verhaal is leidend en niet de media of applicatie	Er zijn veel soorten media geïmplementeerd, maar de magazines en projecties worden niet vaker of langer bekeken dan de objecten. De begrijpelijkheid van het verhaal was voor het grootste deel te danken aan de fysieke objecten en wandteksten, meer dan de digitale schermen en spellen.
Bezoekers voelen zich verrijkt na het museumbezoek	Specifiek het 'verrijkt voelen' zal bevraagd worden in de focusgroepen. Echter kan er vanuit de enquête wel gezegd worden dat bezoekers vonden dat ze geleerd hebben (83%) dus op die wijze zijn ze wel verrijkt.
Sommige zalen worden iets te donker gevonden. Lichte zalen geven het gevoel van opgeruimdheid.	Alle zalen worden positief beoordeeld; bij Ziekte & Gezondheid vindt 0.9% het onaantrekkelijk en onbehaaglijk en 3.2% deprimerend. Bij de zal van de Gouden Eeuw vindt 0.5% het saai en 0.5% onaantrekkelijk.



Museumwijzer

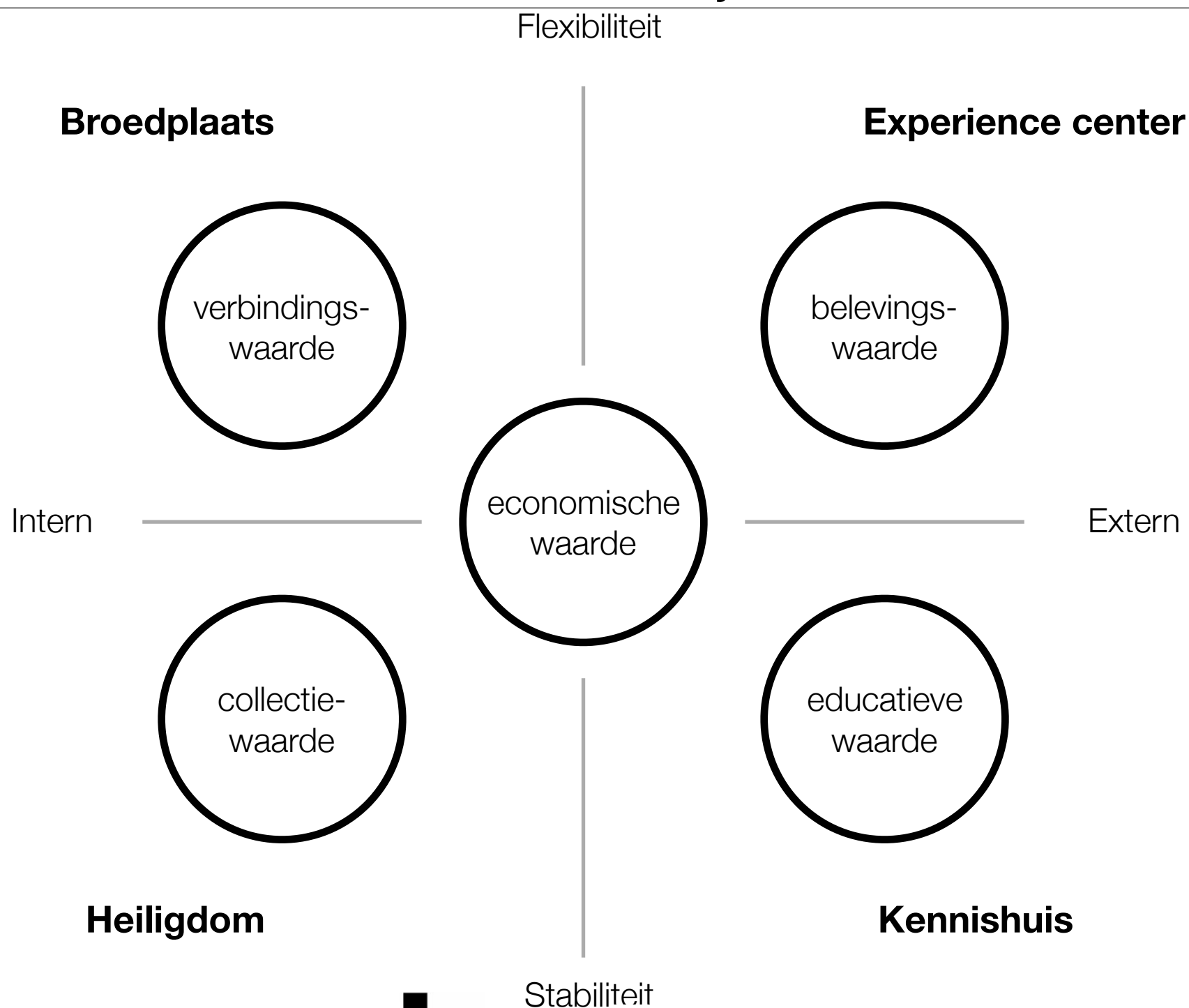
Onder de medewerkers die betrokken zijn geweest bij de vernieuwing van de zaal, is de museumwijzer afgenomen. Dit is een vragenlijst om musea te positioneren en een beeld geeft van de kenmerken van het museum in de huidige situatie en een toekomstige situatie. De vragen zijn gericht rondom de missie, visie, strategie en organisatiedoelen. Elke vraag bevat vier antwoorden, welke ieder naar een kwadrant wijzen. Per vraag kunnen honderd punten verdeeld worden over de antwoorden.

Na het invullen kan het museum geplaatst worden binnen een kwadrant aan de hand van vier archetypen. De volgende archetypen worden geplot op twee assen:

1. Heiligdom = museum waar de collectie centraal staat
2. Broedplaats = museum waar gezamenlijke ontwikkeling van inzichten centraal staat
3. Experience Center = museum waar de beleving centraal staat
4. Kennishuis = museum waar de leerervaring centraal staat

Op de volgende pagina is het gehele model te bekijken. Hierop wordt duidelijk dat er naast de vier typen musea inclusief hun waarden, ook te zien is of ze intern of extern opereren en staan voor flexibiliteit of stabiliteit.

Museumwijzer



Museumwijzer

De medewerkers zien hun museum in de huidige hoedanigheid (ist) als een heiligdom. Dit is ook gebleken uit de interviews waarin medewerkers zien dat de collectie en objecten het gezicht van het museum zijn.

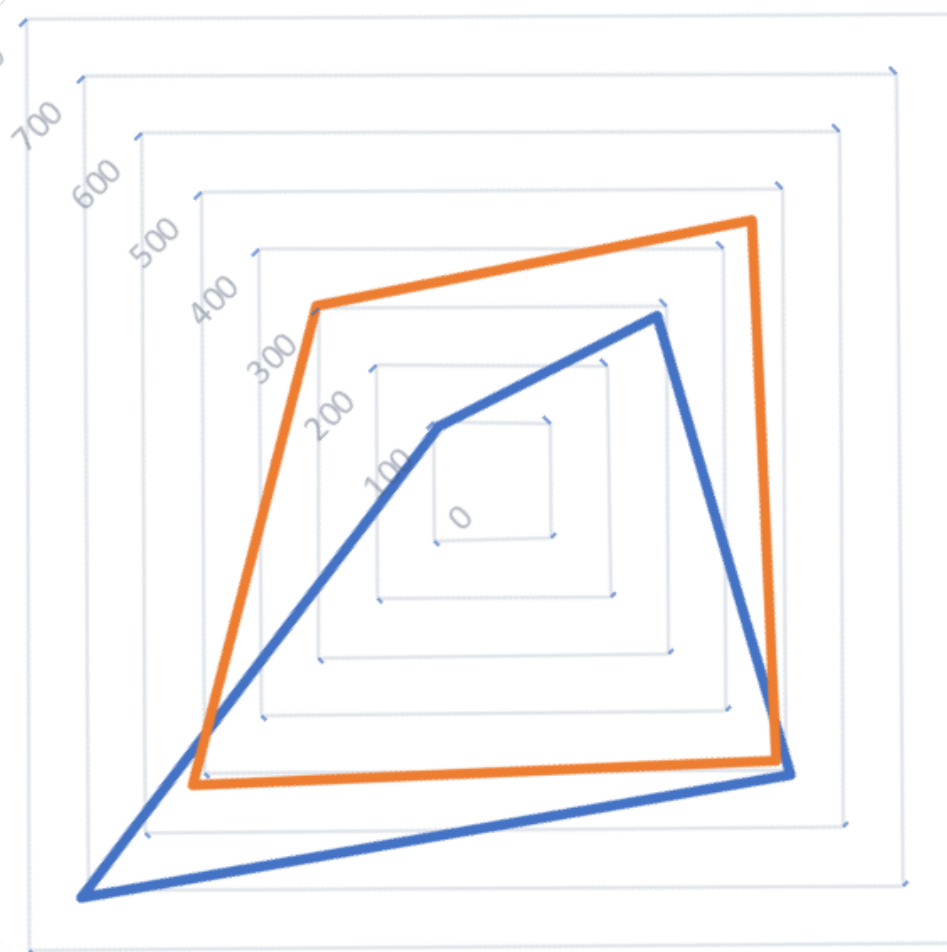
Als er wordt gekeken naar de situatie zoals ze zouden willen zijn (soll) dan zouden ze de status van heiligdom willen verdelen met de andere archetypen en meer een broedplaats en experience worden dan ze nu zijn. De vaste opstelling heeft nu ook meer digitale middelen ingezet en een specifieke sfeer gecreëerd waardoor er meer wordt gedaan met de belevingswaarde van de bezoeker.

Broedplaats

Experience center

Heiligdom

Kennishuis



— = ist
— = soll



8. Bijlage III: enquête

Datum (in te vullen door enquêteur)feb / mrt

Leuk dat u de vaste opstelling van Rijksmuseum Boerhaave bezocht heeft! Op dit moment doet de Hogeschool van Amsterdam onderzoek naar de manier waarop bezoekers deze tentoonstelling hebben ervaren. Als bezoeker van deze tentoonstelling kunt u een goede bijdrage leveren aan dit onderzoek! Uiteraard worden alle gegevens anoniem verwerkt.

Het invullen van de vragenlijst zal ongeveer 10-15 minuten duren, maar bij volledige invulling ontvangt u een koffie- of theebon als bedankje. Wij waarderen uw medewerking ontzettend!

Bij vragen en/of opmerkingen kunt u contact opnemen met Bernadette Schrandt, de projectleider van dit onderzoek, via b.schrandt@hva.nl.

Wilt u op de hoogte gehouden worden van de uitslag van het onderzoek? Laat dan hier uw e-mailadres achter:.....

1. Bent u specifiek voor de vaste opstelling naar Rijksmuseum Boerhaave gekomen?

- ☐ Ja
- ☐ Nee, ik kwam voor de tijdelijke tentoonstelling 'Spelen met Wiskunde'
- ☐ Nee, ik kwam voor een van de workshops
- ☐ Anders, namelijk.....

2. Heeft u Rijksmuseum Boerhaave al eerder bezocht?

- ☐ Ja, vóór de verbouwing (voor 2016)
- ☐ Ja, na de verbouwing (na 16-12-2017)
- ☐ Nee

3. Ik ga naar Rijksmuseum Boerhaave om...

	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Niet mee oneens, niet mee eens	Mee eens	Helemaal mee eens
mijn kennis te vergroten	☐	☐	☐	☐	☐
iets nieuws te beleven	☐	☐	☐	☐	☐
te ontspannen	☐	☐	☐	☐	☐
mijzelf te prikkelen	☐	☐	☐	☐	☐
samen te zijn met mijn familie en/of kennissen	☐	☐	☐	☐	☐
samen te zijn met anderen	☐	☐	☐	☐	☐
wegens mijn interesse in het onderwerp	☐	☐	☐	☐	☐

Alle komende vragen zullen gericht zijn op de drie zalen van Ziekte & Gezondheid die u zojuist bezocht heeft.

4. Welk rapportcijfer geeft u de zalen van Ziekte & Gezondheid? (1-10)

.....

5. Hoeveel voorkennis over wetenschappelijke ontwikkelingen rondom Ziekte & Gezondheid had u voordat u naar dit museum / deze tentoonstelling kwam:

Helemaal geen voorkennis

☐

☐

☐

☐

☐

Heel veel voorkennis

De volgende vragen gaan over het verhaal dat in Ziekte & Gezondheid wordt verteld.

6. Als u het verhaal van Ziekte & Gezondheid aan uw familie en/of vrienden zou moeten omschrijven, welke onderdelen zou u dan in ieder geval vertellen? (maximaal 3)

- | | |
|--|---|
| ☐ Dankzij vaccins en geneesmiddelen zijn ziektes en pijn beter te verhelpen en bestrijden | ☐ De ijzeren long werd gebruikt voor polio-patiënten waarbij de machine de ademhaling van de patiënt verzorgde |
| ☐ Geneeskunde is gebaseerd op wetenschap | ☐ De couveuse werd in Frankrijk uitgevonden eind 19e eeuw waardoor vroeg geboren baby's meer kans hadden te overleven |
| ☐ Dankzij medische scans, zoals MRI & PET, kunnen artsen en onderzoekers nagaan hoe ziekten zich ontwikkelen en gedragen | ☐ Herman Boerhaave gaf studenten les aan het bed van patiënten |
| ☐ De ontwikkelingen rondom genezing door de eeuwen heen zijn van belang geweest om tot de huidige kennis te komen | ☐ Middels ECG kan een hartritme worden gemeten waarmee hartziekten opgespoord kunnen worden |
| ☐ Door de eeuwen heen werden de voorzieningen in ziekenhuizen beter voor zowel artsen als patiënten | ☐ Antonius Mathijssen heeft het gipsverband uitgevonden waardoor patiënten beter konden genezen van een botbreuk |
| ☐ Iets anders, namelijk..... | |

7. In hoeverre vindt u het verhaal in Ziekte & Gezondheid te begrijpen?

Helemaal niet te begrijpen

☐

☐

☐

☐

☐

Helemaal wel te begrijpen

8. In hoeverre zorgden onderstaande elementen ervoor dat u Ziekte & Gezondheid goed kon begrijpen?	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Mee eens	Helemaal mee eens	nvt / weet niet
Duidelijke hoofdlijnen en samenhang tussen de subthema's	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Samenhang tussen teksten, fysieke objecten en media	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De videoprojecties op de wanden	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De fysieke objecten in de ruimte	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De wandteksten	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De audiofragmenten met persoonlijke verhalen van patiënten	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De spellen zoals de lichaamsscan, hartritmespel en operatiespel	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De digitale schermen (magazines) met extra informatie over diverse onderwerpen	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Iets anders, namelijk.....	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. In hoeverre bent u het eens met onderstaande stellingen?	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Mee eens	Helemaal mee eens
Ik had het gevoel dat ik middenin de ervaring stond	☐	☐	☐	☐	☐
Ik voelde mee met de persoonlijke verhalen in de audioverhalen	☐	☐	☐	☐	☐
Ik voelde me volledig opgaan in het verhaal	☐	☐	☐	☐	☐
Ik kan me identificeren met de personen die voorkomen in deze tentoonstelling	☐	☐	☐	☐	☐

De volgende vragen gaan over hoe relevant het thema Ziekte & Gezondheid voor u was.

10. In hoeverre bent u het eens met onderstaande stellingen?	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Mee eens	Helemaal mee eens
Ik ben nieuwsgierig naar alles wat met dit thema te maken heeft	☐	☐	☐	☐	☐
Ik vind het belangrijk dat mensen kennisnemen van dit thema	☐	☐	☐	☐	☐
Het thema houdt me momenteel erg bezig en de tentoonstelling sluit hier goed bij aan	☐	☐	☐	☐	☐
Ik vind het belangrijk dat we als samenleving aandacht besteden aan dit thema	☐	☐	☐	☐	☐
Het thema is voor mij persoonlijk erg belangrijk	☐	☐	☐	☐	☐
Ik vind het thema relevant omdat ik de informatie voor mijn werk/studie nodig heb	☐	☐	☐	☐	☐

11. De emoties die ik ervaren heb tijdens mijn bezoek..*

- | | | | | |
|--|-------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ Vol verwondering | ☐ Nostalgisch | ☐ Blij | ☐ Verbaasd | ☐ Hoop |
| ☐ In controle | ☐ Trots | ☐ Verdrietig | ☐ Dromerig | ☐ Geïnteresseerd |
| ☐ Gestimuleerd | ☐ Gespannen | ☐ In vervoering | ☐ Gelukkig | ☐ Ontspannen |
| ☐ Geïrriteerd | ☐ Teleurgesteld | <i>*Meerdere antwoorden mogelijk</i> | | |

12. Hoe zou u uw mate van betrokkenheid omschrijven?

- ☐ Heel erg passief: ik heb niet zoveel onderdelen bekeken / gedaan / gelezen
- ☐ Passief: ik heb wat onderdelen bekeken / gedaan / gelezen
- ☐ Actief: ik heb veel onderdelen bekeken / gedaan / gelezen
- ☐ Heel erg actief: ik heb heel veel onderdelen bekeken / gedaan / gelezen

De volgende vragen gaan over uw ervaring van de tentoonstellingsruimtes van Ziekte & Gezondheid

13. Wat is op u van toepassing?

	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Mee eens	Helemaal mee eens
Ik wilde de ruimte zo snel mogelijk verlaten	☐	☐	☐	☐	☐
Ik wilde graag rondkijken en de ruimte verkennen	☐	☐	☐	☐	☐

14. De eerste 2 ruimtes van Ziekte & Gezondheid vond ik...

Afwisselend	☐	☐	☐	☐	☐	Eentonig
Overzichtelijk	☐	☐	☐	☐	☐	Onoverzichtelijk
Geordend	☐	☐	☐	☐	☐	Rommelig
Klein	☐	☐	☐	☐	☐	Groot
Verspreid	☐	☐	☐	☐	☐	Opeengepakt
Open	☐	☐	☐	☐	☐	Gesloten
Ruim	☐	☐	☐	☐	☐	Krap

15. Ik ervoer de eerste 2 ruimtes in Ziekte & Gezondheid als..*

☐ Onaantrekkelijk	☐ Levendig
☐ Oninteressant	☐ Stimulerend
☐ Plezierig	☐ Saai
☐ Comfortabel	☐ Deprimerend
☐ Intiem	☐ Onbehaaglijk

*Meerdere antwoorden mogelijk

16. Onderstaande vragen gaan over de aanwezigheid van andere bezoekers in de tentoonstellingsruimte.

	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Mee eens	Helemaal mee eens	Nvt - er was niemand anders
Door de aanwezigheid van andere bezoekers voelde ik me onrustig	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ik werd door andere bezoekers gestimuleerd de tentoonstelling beter tot me te nemen	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ik herkende mijzelf in andere bezoekers	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ik had graag in gesprek willen gaan met bezoekers die ik niet ken of heb dit gedaan	☐	☐	☐	☐	☐	☐

De volgende vragen gaan over een aantal digitale presentaties in Ziekte & Gezondheid

Hieronder ziet u de Kinect interactie over het menselijk lichaam, aan het begin van de eerste zaal



17. Heeft u dit alleen of samen gedaan?

- ☐ Alleen
- ☐ Samen
- ☐ Nvt: wel gezien, niet gedaan*
- ☐ Nvt: niet gezien, dus niet gedaan*

** Indien u dit onderdeel niet gedaan heeft, kunt u door naar vraag 20*

18. Tijdens deze activiteit voelde ik me..*

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| ☐ Wijs | ☐ Verward |
| ☐ Geïrriteerd | ☐ In controle |
| ☐ Teleurgesteld | ☐ Gelukkig |
| ☐ Verwonderd | ☐ Bang |
| ☐ Geen van deze | |

**Meerdere antwoorden mogelijk*

19. Termen die ik van toepassing vind op deze activiteit (meerdere antwoorden mogelijk)

- | | | | |
|--|---|---------------------------------|---|
| ☐ Overbodig | ☐ Duidelijk verhaal | ☐ Spannend | ☐ Gebruiksvriendelijk |
| ☐ Duidelijk doel | ☐ Stom | ☐ Saai | ☐ Makkelijk om m'n aandacht erbij te houden |
| ☐ Storend in de zaal | ☐ Leuk | ☐ Uitdagend | |

Hieronder ziet u een van de digitale schermen (magazines) waarop meer informatie over de onderwerpen staat



20. Heeft u dit (of een van de andere magazines) alleen of samen gedaan?

- ☐ Alleen
- ☐ Samen
- ☐ Nvt: wel gezien, niet gedaan*
- ☐ Nvt: niet gezien, dus niet gedaan*

** Indien u dit onderdeel niet gedaan heeft, kunt u door naar vraag 23*

21. Tijdens deze activiteit voelde ik me..*

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| ☐ Wijs | ☐ Verward |
| ☐ Geïrriteerd | ☐ In controle |
| ☐ Teleurgesteld | ☐ Gelukkig |
| ☐ Verwonderd | ☐ Bang |
| ☐ Geen van deze | |

**Meerdere antwoorden mogelijk*

22. Termen die ik van toepassing vind op deze activiteit (meerdere antwoorden mogelijk)

- | | | | |
|--|---|---------------------------------|---|
| ☐ Overbodig | ☐ Duidelijk verhaal | ☐ Spannend | ☐ Gebruiksvriendelijk |
| ☐ Duidelijk doel | ☐ Stom | ☐ Saai | ☐ Makkelijk om m'n aandacht erbij te houden |
| ☐ Storend in de zaal | ☐ Leuk | ☐ Uitdagend | |

Hieronder ziet u een van de vijf ethische vraagstukken over de toekomst



23. Heeft u dit (of een van de andere vraagstukken) alleen of samen gedaan?

- ☐ Alleen
- ☐ Samen
- ☐ Nvt: wel gezien, niet gedaan*
- ☐ Nvt: niet gezien, dus niet gedaan*

** Indien u dit onderdeel niet gedaan heeft, kunt u door naar vraag 26*

24. Tijdens deze activiteit voelde ik me..*

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| ☐ Wijs | ☐ Verward |
| ☐ Geïrriteerd | ☐ In controle |
| ☐ Teleurgesteld | ☐ Gelukkig |
| ☐ Verwonderd | ☐ Bang |
| ☐ Geen van deze | |

**Meerdere antwoorden mogelijk*

25. Termen die ik van toepassing vind op deze activiteit (meerdere antwoorden mogelijk)

- | | | | |
|--|---|---------------------------------|---|
| ☐ Overbodig | ☐ Duidelijk verhaal | ☐ Spannend | ☐ Gebruiksvriendelijk |
| ☐ Duidelijk doel | ☐ Stom | ☐ Saai | ☐ Makkelijk om m'n aandacht erbij te houden |
| ☐ Storend in de zaal | ☐ Leuk | ☐ Uitdagend | |

De laatste vragen gaan over uw eindoordeel van Ziekte & Gezondheid. Dank voor uw medewerking!

26. In hoeverre zijn onderstaande stellingen op u van toepassing?	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Net mee eens, niet mee oneens	Mee eens	Helemaal mee eens
De inhoud van Ziekte & Gezondheid is van goede kwaliteit	☐	☐	☐	☐	☐
Ik ben tevreden over de educatieve waarde van Ziekte & Gezondheid	☐	☐	☐	☐	☐
Mijn bezoek aan Ziekte & Gezondheid was de tijd en moeite waard	☐	☐	☐	☐	☐
Ik had verwacht meer uitgedaagd te worden	☐	☐	☐	☐	☐
Ik ben van plan Ziekte & Gezondheid nog een keer te bezoeken	☐	☐	☐	☐	☐
Ik ben van plan om positief met anderen te praten over de zalen van Ziekte & Gezondheid	☐	☐	☐	☐	☐
Ik neem graag deel aan andere activiteiten horende bij Ziekte & Gezondheid	☐	☐	☐	☐	☐
Ik ga meer informatie opzoeken over de kennisontwikkeling van geneeskunde	☐	☐	☐	☐	☐
Door mijn bezoek aan deze tentoonstelling ben ik anders gaan denken over de ontwikkelingen in de geneeskunde	☐	☐	☐	☐	☐

27. De tentoonstelling van Ziekte & Gezondheid heeft me...

	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Mee eens	Helemaal mee eens
Emotioneel geraakt	☐	☐	☐	☐	☐
Geïnspireerd	☐	☐	☐	☐	☐
Waardevolle informatie geleerd over de kennisontwikkeling van geneeskunde	☐	☐	☐	☐	☐

28. Welk onderdeel heeft voornamelijk bijgedragen aan de mate waarin u iets heeft geleerd?

- ☐ De sfeer
- ☐ Het verhaal
- ☐ De digitale installaties
- ☐ De manier waarop je kon participeren

29. Welk onderdeel heeft voornamelijk bijgedragen aan de mate waarin u bent geïnspireerd?

- ☐ De sfeer
- ☐ Het verhaal
- ☐ De digitale installaties
- ☐ De manier waarop je kon participeren

30. Welk onderdeel heeft voornamelijk bijgedragen aan de mate waarin u emotioneel geraakt werd?

- ☐ De sfeer
- ☐ Het verhaal
- ☐ De digitale installaties
- ☐ De manier waarop je kon participeren

31. Welk type museum heeft uw voorkeur?

- ☐ Musea waar ik vooral samen met anderen iets kan doen
- ☐ Musea waar ik vooral veel kan beleven
- ☐ Musea waar vooral veel bijzondere objecten te bewonderen zijn
- ☐ Musea waar ik vooral veel kan leren

32. Hoe vaak bezoekt u, gemiddeld genomen, een museum in een jaar?

- ☐ Minder dan 1x per jaar
- ☐ 1x per jaar
- ☐ 2 - 3x per jaar
- ☐ 4 - 6x per jaar
- ☐ Vaker dan 6x per jaar

35. Geslacht:

☐ Man ☐ Vrouw ☐ Anders

Postcode (alleen de eerste 4 cijfers):

.....

Geboortejaar:

.....

Hoogst voltooide opleiding of huidige opleiding:

- ☐ Lager (beroeps)onderwijs
- ☐ Middelbaar (beroeps)onderwijs
- ☐ Hoger (beroeps)onderwijs
- ☐ Universitair

33. Met hoeveel mensen heeft u Rijksmuseum Boerhaave bezocht (uzelf meegerekend):personen.

34. En waar bestond dit gezelschap uit?

- ☐ Alleen
- ☐ Samen met 1 andere volwassene
- ☐ Samen met een groep volwassenen
- ☐ Met familie / kind(eren)

Leeftijd kind(eren)

.....