Samen voor de jeugd
Innovatie netwerk

Innovatielab GAMEN

Terugblik drie bijeenkomsten

november 2016 – februari 2017

Samen MET de jeugd

inspiratie café

REGIO HART VAN BRABANT

Op maandag 20 februari vond de derde bijeenkomst over gamen plaats van het regionaal jongerenparticipatienetwerk 'Samen MET de Jeugd'. Jongeren, zorgprofessionals, docenten en ouders plannen om het stigma rondom gamen om te buigen naar een realistisch beeld. Hier lees je een uitgebreide terugblik op het Innovatielab.

Korte terugblik eerste twee bijeenkomsten

Eva Saeboe, student Pedagogiek en afstuderend bij het jongerenparticipatienetwerk 'Samen MET de Jeugd' opende de bijeenkomst. Ze gaf een korte terugblik op de vorige twee bijeenkomsten. Het eerste Innovatielab (oktober 2016) viel samen met een Inspiratie Café, waar ruim twintig jongeren nadachten en praatten over het heersende beeld rondom gamen. Uit de gesprekken bleek dat er een groot stigma rust op gamen, terwijl jongeren de meerwaarde van gamen als groter ervaren dan de neveneffecten.

Tijdens het tweede Innovatielab (december 2016) brainstormden jongeren, ouders en zorgprofessionals over het heersende beeld rondom gamen. Ze dachten er samen over na hoe je het stigma van gamen kunt verminderen. Hier kwamen drie oplossingen uit voort: 'voorlichting, gastlessen en masterclasses over gamen', 'cultuurverandering binnen de gamecultuur' en 'onderzoek naar de effecten van gamen'.

Op het programma van het derde, afsluitende Innovatielab (februari 2017) stonden twee minilabs, waar de deelnemers de drie genoemde oplossingen verdiepten en concreet maakten.

Het verschil kleiner maken

Wouter Heine-Hädicke gaf voor de minilabs startten, een korte inleiding. Hij is docent beeldend en mediagebruik op het Beatrix College in Tilburg. Daarvoor werkte hij bij PEGI (Pan European Game Information). In zijn vrije tijd is hij retro-gamer, Indie-gamer en level editor. Hij heeft drie kleine kinderen. Als kunstenmaker laat hij zich inspireren door games.

Wouter vertelde dat mensen heel verschillend tegen gamen aankijken. Hij noemde twee uiterste beelden: dikke, onverzorgde mannen die met een grote zak chips en een fles cola uitgezakt op de bank eindeloos spelletjes spelen en kunstenaars die beeldende, verhalende en muzikale videogames maken. "Kunnen we het verschil kleiner maken?" vroeg hij zich af.

Hij ging in op de 'voors' van videogames als kunstuiting: games kunnen emotie uitlokken, games brengen met interactiviteit een nieuwe ervaringsdimensie, gamers krijgen autonomie met 'mods' of 'open source', games worden ervaren als performance-kunst en games zijn een medium tot communicatie. Ook noemde hij de 'tegens': games dienen altijd een commercieel doel, games zijn beperkt aan spelregels en dienen vaak maar één doel en games zijn gebonden aan werknemers en niet aan een artiest.

"Een ding staat vast", zei Wouter: "Spelletjes zijn leuk." Maar ook: "Games zijn een reden tot zorg." Hij liet een filmpje zien dat gemaakt is met een verborgen camera. Een jongetje speelde op zijn kamer een videospelletje. Hij ging uit zijn dak, schreeuwde en werd ontzettend agressief. Wouter: "De zorg is tot op zekere hoogte terecht." Maar ook: "Games zijn er, zijn van nu." Hij verwees naar gamen als sportfenomeen, waarbij duizenden mensen een team aanmoedigen. "Is het kunst of zijn het spelletjes? Is het verval van de jeugd of is het juist positief? Alles is waar. Vanavond proberen we dichter bij elkaar te komen en het verschil kleiner te maken."

Na de inleiding van Wouter was het tijd voor de twee mini-labs, zoals ze tijdens het tweede Innovatielab in december zijn voorgesteld: een minilab over voorlichting en masterclasses, en een minilab over cultuurverandering en onderzoek. Twee uiteenlopende onderwerpen, en het werden ook twee uiteenlopende minilabs.

Minilab voorlichting over gamen

Otto van de Sanden, directeur van Attacom Jongerencommunicatie begeleidde het minilab 'voorlichting, gastlessen en masterclasses over gamen'. Hij deelde de groep in tweeën. De groepjes kregen als opdracht mee om na te denken over hoe je voorlichting over gamen kunt vormgeven.

In de eerste groep werd eerst gediscussieerd over de rol van opvoeding bij het gamen. De deelnemers zagen ouders als de belangrijkste doelgroep in de communicatie over gamen. Er werd opgemerkt dat er een groot verschil is tussen generaties. Mensen met oudere kinderen vinden videospelletjes vaak niet leuk. Mensen met jonge kinderen zijn zelf met gamen opgegroeid. Je zou hulpmiddelen moeten ontwikkelen om de kloof tussen de generaties kleiner te maken. Ouders zijn niet per se ongeïnteresseerd, het is meer onwetendheid.

Ideeën

De deelnemers van de eerste groep zagen school als een belangrijk communicatiekanaal, maar ook bijvoorbeeld de GGD, een huisartsenpraktijk of het consultatiebureau. Je kunt communiceren met bijvoorbeeld een nieuwsbrief, een video of een voorstelling. Het is belangrijk dat kinderen al op jonge leeftijd voorlichting krijgen over gamen en dat de informatie meegroeit met de leeftijd. Een idee is om bijsluiters te maken bij de games, met risico's en positieve punten. Een ander idee is om spotjes te laten 'oppoppen' bij games: 'Wil je meer weten over deze game?' Het is belangrijk dat kinderen en jongeren zelf de boodschap aan volwassenen brengen. Eigenlijk zouden alle scholen een media-expert moeten hebben.

De tweede groep kwam met tal van creatieve ideeën om voorlichting te geven:

- Ouders spreken de taal van het gamen niet en daarom vervreemden ze van hun kinderen. Je zou een gamewoordenboek voor ouders kunnen maken: 'Gamen voor dummies'.
- Er is een Pickwick-reclame waarin een meisje aan haar moeder vraagt: 'Mag jouw telefoon één dag uit?' Zoiets kun je ook doen met het onderwerp gamen: 'Pap, ik ga toch vaak met jou mee naar de autobeurs? Kijk jij dan ook een keer mee met mijn game?'
- Je kunt ouders meer bij het gamen betrekken door middel van een 'participatieladder'. Je kunt ouders dan classificeren. De participatieladder laat de betrokkenheid van ouders bij games zien. Welk level hebben ouders en welk hulpmiddel hebben ze nodig om op een hoger level te komen?
- Je kunt een sportdag of gametoernooi organiseren waar ouders en kinderen samen een team vormen. Ze spelen traditionele spellen als ganzenbord en nieuwe videogames, idem sporten.
- Je kunt een Week van het Gamen organiseren, waar je een BN-er of een hacker aan koppelt.
- Je kunt een bijeenkomst over gamen organiseren in samenwerking met bijvoorbeeld De Nieuwste School, het Beatrix College, Fontys Hogeschool, OMO, jongerenwerk, Novadic Kentron, Vluchtelingenwerk of een 'Aan Tafel' over gamen organiseren.

Minilab cultuurverandering en onderzoek

In dit Minilab stonden twee thema's centraal: 'cultuurverandering binnen de game-cultuur' en 'onderzoek naar de effecten van gamen'. Wouter startte met de discussie of je wel kunt spreken van 'dé gamecultuur'. Want wie zijn de gamers eigenlijk?

Wouter: "De gemiddelde leeftijd is 31 tot 37 jaar, 50 procent is man en 50 procent is vrouw. Tieners vormen de tweede grote groep. Dan gaat het vooral om jongens van 16 tot 23 jaar. Er zijn hardcore gamers, retro gamers, pro-gamers, noob-gamers (nieuwelingen) en casual gamers. Een hardcore gamer speelt wedstrijden en traint ervoor, een casual gamer speelt eens een spelletje op zijn telefoon. Retro gamers spelen spelletjes 'uit de oude doos'. De enige overeenkomst tussen al die groepen: ze spelen spelletjes. Verder zijn er grote verschillen wereldwijd. In Azië kunnen gamers dezelfde status krijgen als profsporters en gamen is ook financieel aantrekkelijk. In het Midden-Oosten herkennen mensen die spelletjes spelen zich niet als gamer. Daar wordt het gamen niet als een cultuur beschouwd. En dan kijken gamers en de game-industrie ook nog eens heel anders naar games dan niet-gamers, sommige journalisten en onderzoekers. Kortom: Games zijn onderdeel van een media-consumptie-cultuur en vormen daarin een subcultuur. En zoiets als dé gamecultuur' bestaat niet.

Vooroordelen

In het eerste en tweede innovatielab is veel gesproken over de vooroordelen over gamen en gamers en het negatieve stigma, en de behoeften van jongeren dit om te buigen. Goed kunnen gamen zegt ook veel over iemands talenten, gamen is ook iets sociaals en lang niet altijd problematisch. De kunst is het imago van gamen te veranderen. Wouter noemde eerder een aantal voorbeelden van vooroordelen over media in de recente geschiedenis:

1954 – Het Amerikaanse stripboek zou crimineel gedrag en het afzetten tegen autoriteit in de hand helpen.
1960 – De komst van de televisie riep veel vragen op over de mate van tijdsbesteding, de invloed van geweld en de algehele invloed als medium op de maatschappij.
2013 – Mensen maken zich zorgen over smartphone-verslaving en gezondheid.
2020 – In de nabije toekomst zal dat ook het geval zijn bij virtual/augmented reality-verslaving.

Door op een zwart-wit manier naar gamen te kijken en te zoeken naar voor- en nadelen blijft het een geïsoleerd onderwerp. Maatschappij en politiek moeten vragen stellen over de mate van consumptie en over gezond gedrag. Dus eigenlijk moeten we ons de vraag stellen: Hoe verschillend zijn games van andere mediavormen? Ja, het is het enige interactieve medium waarop je invloed hebt, maar er zijn ook bordspellen en films die uitnodigen tot interactie.

Gamers zichtbaar maken

Wat helpt dan wel om vooroordelen weg te nemen en 'de samenleving' op een positievere manier naar gamen te kijken? Zonder te erkennen dat het soms tot problemen leidt. In dit minilab noemden de deelnemers op welke manieren je gamers kunt zichtbaar maken.

De industrie kan bijvoorbeeld evenementen organiseren als e-sports, een gamebeurs, een gamer-lounge of prijzen uitreiken aan talenten.
De gemeente kan evenementen organiseren of faciliteren als Playgrounds en Incubate, en evenementen in samenwerking met bijvoorbeeld de bibliotheek en zorgorganisaties. Ook kan de gemeente onderzoek doen en artisticiteit stimuleren. Je kunt dingen veranderen in de maatschappij waardoor ouders beter op de hoogte zijn van de beschikbare informatie over gamen. De organisatie PEGI kan hierin rol spelen (http://www.pegi.info/nl/),

zij zijn nog erg onbekend, maar hebben veel kennis over gamen. Je kunt ouders ook laten meespelen en delen in de ervaringen van gamers. En ook ouderen kun je meer in aanraking brengen met games.

Positieve effecten?

Wouter vertelde over de positieve effecten van gamen, maar hij benadrukte: "Je krijgt geen superkrachten van gamen." Videogames stimuleren het efficiënter verwerken van visuele prikkels. Ze stimuleren het ruimtelijk inzicht en de fijne motoriek in de hersenen. Ze stimuleren het geheugen en een lange aandachtsspan bij games. Ook stimuleren ze multi-tasken en het schakelen van topics. Hij benadrukte: "Videogames stimuleren, maar zijn geen garantie en de mate van stimulans is game-afhankelijk."
Wouter besprak ook negatieve effecten: afstomping van acceptabel geweld, vlucht in verslaving, discriminatie, agressie, imitatie, nachtmerries. Boeken lezen heeft meer voordelen. Ouderen hebben de meeste baat bij meer hersenstimulatie en motion-gaming.

Onderzoek

Wouter ging kort in op onderzoek naar gamen. Hij liet een factsheet zien van ESA (Entertainment Software Association). Hier staan feiten en onderzoeken in die de link tussen videogames en geweld weerleggen. Ook verwees hij naar het artikel 'What is video game culture? Cultural studies and game studies, https://www.researchgate.net/publication/203007875

Hij vertelde over het onderzoek 'Computerspellen in het gezin', uitgevoerd door het NIZW. Een belangrijke bevinding is dat kinderen nogal wat tijd doorbrengen met computerspellen, althans volgens hun ouders. Het onderzoek laat ook zien dat ouders een tamelijk genuanceerd beeld huldigen over de mogelijke effecten die games kunnen hebben op kinderen. Ouders onderscheiden positieve effecten van computerspelletjes op de cognitieve en emotionele ontwikkeling van kinderen en tegelijkertijd negatieve effecten op het gedrag, de sociale omgang en de fysieke gezondheid van kinderen. Opvallend is dat ouders de positieve leereffecten van computerspelletjes veel sterker onderschrijven dan de negatieve invloeden op houding en gedrag. Het onderzoek laat verder zien dat een aanzienlijk deel van de kinderen veel meer tijd besteedt aan het spelen van games dan het gemiddelde van anderhalf uur per dag. De veelspelers doen het op school wat minder goed. Ouders willen weten of de spellen wel goed zijn voor hun kinderen en vanaf welke leeftijd ze de spellen mogen spelen. Tot slot maakt het onderzoek duidelijk dat ouders hun kinderen slechts in beperkte mate begeleiden bij het omgaan met computerspellen.

Positieve mogelijkheden

"Het meest positieve effect van gamen is, dat mensen het leuk vinden en daar moet je gebruik van maken", zei Wouter. "Games zijn er voor elke leeftijd en ze hebben een sterke ervaringskracht. Games zijn ook leuk als je er een educatief doel aan verbindt." Volgens Wouter is 'gamification' dé oplossing. Je kunt overal een spel van maken. Iets 'saais' wordt dan automatisch leuker. Je kunt spelletjes gebruiken in onderwijs, sociale interactie, werkomgeving en crowd sourcing (je laat een probleem dan oplossen door een grote groep mensen).

Het is belangrijk om de verbinding te leggen met technologische ontwikkeling. Elk jaar is er iets nieuws: smartphones, virtual reality, internet, virtuele identiteit. Je kunt games ook inzetten om angsten tegen te gaan, trauma's te verwerken of om te gaan met fobieën. Met virtual reality kunnen ouders en hulpverleners beter begrijpen wat het betekent om een psychose of anorexia nervosa te hebben.

Daardoor leren ze hoe ze beter kunnen handelen. Op school kun je virtual reality bijvoorbeeld gebruiken in de biologieles door een virtuele reis te maken door het menselijk lichaam. Maar wordt het niet minder effectief als alles een spelletje wordt? Wouter: "Dat gevaar is er. Er zijn echter veel verschillende manieren van gamefication en de spellen zijn voortdurend in ontwikkeling. In het onderwijs kun je leerlingen zo steeds weer op verschillende manieren prikkelen."

Wat gaan we met deze kennis doen?

Waar ligt bijvoorbeeld in de jeugdhulp een behoefte wat betreft gamen? Die behoefte is tweeledig, vinden de deelnemende professionals. Het zou mooi zijn als een jeugdprofessional tijdens een game vragen kunnen stellen aan een jongere, gericht op het zorgstuk. Maar het is ook goed te weten welke redenen jongeren hebben om een spel te spelen. Wat voor spellen zijn er en wat kun je ermee doen? Dat kunnen de jeugdprofessionals leren van de gamers zelf.

Wat voor platform is er nodig om kennis over gamen te delen? Bijvoorbeeld voor de jeugdprofessionals? Er werden verschillende mogelijkheden genoemd. Conferenties of bijscholingsbijeenkomsten in het onderwijs. De jeugdhulp en het onderwijs zouden rechtstreeks kennis moeten krijgen van gamers. Zij weten veel en hebben kwaliteiten die we nog niet kennen. en ook kunnen we bijvoorbeeld gamers van verschillende niveaus en niet-gamers bij elkaar brengen om te praten over gamen en om samen te spelen.

Deelnemer Maurits is lid van de TSEA (Tilburg Student E-Sports Association). Hij is een link naar een groep gamers in Tilburg (contact: info@linkesports.nl). Hij vertelde dat veel leden graag over gamen praten. "Binnen de community hebben ze aanzien. Daarbuiten weet niemand wat ze kunnen en weten en ze worden soms uitgelachen. Deze jongeren kunnen heel goed over gamen vertellen. Ik weet zeker dat ze er trots op zijn als ze mogen meewerken aan bijvoorbeeld een conferentie. Je moet alleen niet wachten tot gamers jullie benaderen. Toon oprecht belangstelling en nodig hen uit." Een andere deelnemer merkte op dat leerlingen de games die speciaal voor school worden gemaakt, vaak niet leuk vinden. "Misschien weten jullie, als gamers, wel wat 'cool' is. Is het mogelijk om gamers,gamedesigners en mensen uit de jeugdhulp samen een spel te laten maken?"

Conclusie minilab onderzoek en cultuur

Gamen kan van waarde zijn in educatie en (in voorkomen van) jeugdhulp. Het zou goed zijn als gamers hun kennis delen met mensen die in het onderwijs, jongerenwerk of de jeugdhulp in aanraking komen met bijvoorbeeld jongeren die extreem veel gamen of zelfs gameverslaafd zijn. Gamers zijn trots om te vertellen over de gamecultuur. Er zou een portaal moeten zijn waar kennis over gamen gedeeld wordt. Bij TSEA zitten veel mensen die verstand hebben van games en daar graag over willen vertellen. Ook is er veel kennis bij PEGI.

Opbrengst Innovatielab GAMEN

De werkvorm Innovatielab is nieuw; het regionale innovatienetwerk Jeugd startte het Innovatielab Gamen op advies van jongeren. In een Innovatielab wordt een vraagstuk, thema in maximaal drie bijeenkomsten door een diverse groep deelnemers aangescherpt, uitgediept en worden wensen, ideeën en/of oplossingen zo concreet mogelijk verkend.

Het eerste Innovatielab Gamen viel samen met een Inspiratie Café; ruim twintig jongeren praatten met elkaar over het onderwerp en het heersende beeld rondom gamen. Hieruit bleek dat er een groot stigma rust op gamen, terwijl jongeren de meerwaarde van gamen als groter ervaren dan de neveneffecten. In een eerdere infographic hebben we deze bijeenkomst weergegeven. Klik hier voor de infographic.

Tijdens het tweede Innovatielab (december 2016) is hierover doorgepraat met een deel van dezelfde jongeren, aangevuld met jeugdprofessionals, ouders en weer andere jongeren. Centraal stond de vraag: hoe kunnen we gamen de-stigmatiseren? De resultaten uit de brainstorm hebben we die avond samengebracht tot drie 'oplossingen': 1) Voorlichting, gastlessen en masterclasses over gamen, 2) Cultuurverandering binnen de gamecultuur en 3) Onderzoek naar de effecten van gamen. Klik hier voor de bijbehorende infographic.

Het derde Innovatielab (februari 2017) borduurde hier weer op verder. De wensen, ideeën die tijdens het tweede Innovatielab prioriteit hebben gekregen, zijn in twee minilabs uitgewerkt in (meer) concrete acties, waarmee het stigma dat Gamen kent wordt verminderd; bij ouders, onderwijs en andere jeugdprofessionals.
Kort na het derde Innovatielab heeft een kleine, gemixte groep deelnemers initiatief genomen voor het volgende actieplan:

- We ontwikkelen een communicatiecampagne rondom 'Uw kind en gaming'. Deze campagne is vooral informatief van aard en kent een positieve tone of voice. Het zijn steeds de jongeren die de boodschap brengen.
- Naast de communicatiecampagne willen we ouders ook bereiken via scholen. De scholen hebben een dubbele functie: via de scholen bereiken we namelijk de jongeren, maar ook de ouders.
- We organiseren ook een evenement (festival) waarop ouders met hun kind(eren) informatie over games en hun gamende kinderen kunnen inwinnen.

Voor verdere invulling maar ook diverse vormen van samenwerking, zoeken de initiatiefnemers contact met onder meer De Nieuwste School, het Beatrix College, Fontys Hogescholen, OMO, R-Newt, Novadic Kentron, Vluchtelingenwerk, 'Aan Tafel', Playgrounds, bibliotheek Midden-Brabant, jeugdhulpaanbieders en andere zorgorganisaties, het jongerenparticipatienetwerk, PEGI en Cicero debatvereniging. SJS brengt een dialoog onder jeugdprofessionals op gang, onder andere door dit verslag breed te delen en met Fontys Hogeschool Pedagogiek een Aan tafel-bijeenkomst voor jeugdprofessionals over Gamen te organiseren.