

ARTIKELEN

‘My Jorley’

Lessen uit Ghana over de inzet van serious gaming op het gebied van seksuele en reproductieve gezondheid en rechten

Geertje Postma, Ben Kokkeler & Janine Janssen

Inleiding

Aandacht voor seksuele en reproductieve gezondheid en daaraan verbonden rechten is belangrijk bij de preventie en aanpak van seksueel geweld. Wie zijn of haar rechten goed kent, is weerbaarder. In dit themanummer van PROCES staat de blik op het buitenland centraal. We hebben ons oor te luisteren gelegd in Ghana, waar met behulp van *serious gaming* getracht wordt aan preventie door gedragsbeïnvloeding te doen. *Serious gaming* is een op leren gerichte spelvorm met digitale middelen. We zoomen in op het spel ‘My Jorley’, een voor Android-apparaten ontwikkelde *serious game*. Deze game is ontwikkeld voor jongeren in Ghana om informatie aan hen te verstrekken over belangrijke thema’s als seksuele rechten en gezondheid. Vaak is dit soort onderwerpen met taboes omkleed en een belangrijk doel van het spel is dan ook het bespreekbaar maken van deze precaire thema’s.

In het eerste deel van ‘My Jorley’ speelt de speler de rol van Kwesi: een jonge man die moet voorkomen dat zijn vriendin Sandie komt te overlijden door complicaties na de uitvoering van een illegale abortus. Vervolgens wordt de speler uitgedaagd diverse realistische scenario’s te doorlopen; in elk van die scenario’s kan de speler de verhaallijn terugdraaien en daarmee het leven van zijn vriendin redden. Tussentijds wordt de speler gemotiveerd door korte spelelementen waarmee punten te verdienen zijn. Dit is een korte synopsis van het spel die de nodige vragen oproept. Voordat wij dieper ingaan op de achtergronden en de werking van het spel, vertellen wij in de eerste paragraaf meer over de achtergrond en de verwachte betekenis van *serious gaming*. In paragraaf 2 staan wij uitvoeriger stil bij het spel ‘My Jorley’ in zijn maatschappelijke context, waarna wij in de laatste paragraaf stilstaan bij de beantwoording van de vraag: Welke lessen kunnen wij uit dit voorbeeld trekken voor toepassing van een soortgelijke game in de Nederlandse praktijk?

1 Wat is serious gaming?

Afbakening en toegevoegde waarde

In de inleiding hebben wij al kort aangegeven wat *serious gaming* is: een op leren gerichte spelvorm met digitale middelen.¹ De term 'serious' duidt op nieuwe vormen van digitaal ondersteund leren waarbij centraal staat dat deelnemers experimenteren en opgedane ervaringskennis uit hun eigen praktijk met anderen delen. De dagelijkse praktijk in het veiligheidsdomein staat experimenteren om ethische redenen vaak niet of in beperkte mate toe.² Er zijn natuurlijk veel kleinere concrete ideeën voor vernieuwing, maar er is geen ruimte om die stapsgewijs, hand in hand met verdere ideeënontwikkeling, in de praktijk van het werk verder te verkennen. *Serious gaming* in de vorm van spelsimulaties heeft hierin een toegevoegde waarde. Door in spelvorm herkenbare situaties met elkaar uit te spelen verwerven deelnemers vernieuwende inzichten. Een belangrijk punt voor het creëren van nieuwe inzichten is de rolwisseling. In spelsituaties kunnen deelnemers hun eigen rol als burger of als professional spelen, maar ook (beroeps)rollen van anderen aannemen. Deze perspectiefwisseling stimuleert het verkrijgen van inzicht in nieuwe benaderingen en werkwijzen.³

Specifieke voordelen

Hiervoor gaven we al aan dat de toegevoegde waarde met name gelegen is in de mogelijkheid om ervaring op te doen met verschillende rollen en zo de kans te krijgen om een thema vanuit verschillende perspectieven te bezien. Binnen dat algemene kader lijkt de inzet van *serious gaming* a priori een aantal specifieke voordelen te hebben. Deze voordelen zijn sterk contextafhankelijk en vergen daarmee – de eerlijkheid gebiedt dit te zeggen – wel nog nader empirisch onderzoek.⁴ Wij noemen hier een aantal belangrijke verwachte voordelen:

- a *De praktische toepassing en actualiteit van content.* Waar andere vormen van rollenspelen vaak gemodelleerd worden en verder weg staan van de realiteit van de deelnemers, bieden digitale *serious games* de mogelijkheid teksten en beelden te gebruiken uit een herkenbare praktijk. Zelfs bij eenvoudige spelomgevingen is bijvoorbeeld het toepassen van een stadkaart en beelden uit een stad waar een team werkt al erg stimulerend voor het uitwisselen van ervaringen. De actualiteit van materiaal is hierbij van groot belang. Spelers

- 1 J.H.G. Klabbers, *The Magic Circle: principles of gaming and simulation*, Rotterdam: Sense Publishers 2009.
- 2 Er vinden wel experimenten plaats. Zie bijvoorbeeld: J. Bosker & K. Lünnehan, 'Ruim baan voor het reclasseringswerk: doen wat nodig is', *PROCES* 2017, 2, p. 108-118.
- 3 Zie bijvoorbeeld: K.J.M. van Haaster, *Kennisuitwisseling in de Jeugdzorg door Online Simulatie Gaming. Het ontwerpen en waarden van online simulatie gamester ondersteuning van kennisuitwisseling in jeugdzorgnetwerken*, Utrecht: Universiteit voor Humanistiek 2014; J.H.G. Klabbers, *The Magic Circle: principles of gaming and simulation*, Rotterdam: Sense Publishers 2009.
- 4 Een stevige theoretische en empirische basis is gelegd door het werk van eerdergenoemd onderzoekers als dr. Kees van Haaster en prof. dr. Jan Klabbers. Voor het veiligheidsdomein is door de stichting IPEEK International Police Expertise Education Knowledge exchange een digitale omgeving ontwikkeld die in de komende jaren in samenwerking met het Expertisecentrum Veiligheid van Hogeschool Avans via praktijkonderzoek wordt getest en verder ontwikkeld.

mogen bijvoorbeeld gebruikmaken van recente krantenartikelen over het thema dat in de game behandeld wordt, of recente (geanonimiseerde) dagrapporten en processen-verbaal die via de game beschikbaar worden gesteld. De ervaring leert dat dit tot de verbeelding van deelnemers spreekt en daarmee de multiperspectiefwerking versterkt.

- b *Het werken met interventiescenario's.* *Serious games* bevatten veelal interventiescenario's, dat wil zeggen de mogelijkheid om met bijvoorbeeld een gerichte strategie de veiligheid in een wijk te verbeteren. Meer geavanceerde games bieden aan spelers een raamwerk met te kiezen bouwstenen voor een strategie. Via online overleg met spelers in andere rollen kunnen ze gezamenlijk een eigen strategie en scenario's samenstellen. De scherpte en het realiteitsgehalte van deze interventiescenario's maken dat spelers zich bewust worden van de uiteenlopende posities en zienswijzen op een probleem.
- c *Spelen en experimenteren zonder risico's.* Deze factor is voor spontane deelname en geëngageerd meespelen van groot belang. Jongeren in een kwetsbare leeftijd spelen graag, maar hebben weinig mogelijkheid om dit zonder risico te doen. Hetzelfde geldt natuurlijk voor professionals die hen begeleiden. Zeker waar (beroeps)ethische afwegingen complex worden, is de ruimte erg beperkt. *Serious games* bieden dan de mogelijkheid te oefenen in samenwerking met collega's uit andere disciplines zonder risico's voor de betrokken burgers of voor relaties met collega's. De mogelijkheid tot rolwisseling, bijvoorbeeld de jongere die tijdelijk in de huid kruipt van de professional, levert een krachtige bijdrage aan de eerder geschetste multiperspectiefwaarde.
- d *Het benutten van visuele materialen.* De fun-factor is van groot belang, zeker als het gaat om professionals die niet graag taal- of cijfergestuurd werken, en zeker als het om jongeren gaat. Juist digitale games bieden daartoe volop gelegenheid, zoals we later in de casus 'MyJorley' zullen zien. Dit is van groot belang voor het bereiken van de beoogde toegevoegde waarde, het spelenderwijs loskomen uit de eigen rol en daarop kunnen reflecteren.
- e *Content locatie-, situatie- of zelfs persoonsgericht aanbieden.* Waar *serious gaming* het mogelijk maakt dat spelers een specifieke rol uitspelen, kan het spel als het ware op maat worden gemaakt voor een persoonsgerichte aanpak. In combinatie met een keuze voor concrete thema's en interventiescenario's zullen concrete situaties en locaties worden aangeboden. Bij een onderwerp als beïnvloeding van veilig seksueel gedrag is dit van groot belang. Belangrijke details als straatnaam, culturele aspecten die specifiek zijn voor de groep waarop de interventies gericht zijn, en genderspecifieke aspecten kunnen daarbij zorgvuldig worden meegenomen. Dit realiteitsgehalte, het aansluiten bij de directe leefwereld van de speler, is van groot belang om de verworven lering vervolgens ook toe te kunnen passen.
- f *Serious games als platform voor organisatieleren.* Zoals hiervoor besproken, gaat het met name om de voordelen voor deelnemende professionals en burgers. Zonder die voordelen zal er geen praktisch effect zijn. Maar er is een ander voordeel dat, mits goed aangepakt, een krachtige werking kan hebben voor deelnemende organisaties. Wij noemen er hier twee. Allereerst kan het werken met realistische interventiescenario's, en de ervaring van spelende

professionals daarmee, betrokken organisatie helpen om die interventies verder te verbeteren. Een tweede voorbeeld betreft het spelen met en door grotere aantallen burgers. In dat geval kan er een aantal nuttige opbrengsten voor de betrokken organisaties zijn. Evenals bij spelende professionals kan er lering worden getrokken om interventies te verbeteren. Een andere opbrengst kan een zekere mate van acceptatie van interventies zijn: door het fun-aspect en door het verkregen inzicht in de rollen van andere spelers ontstaat er meer draagvlak. Ten slotte kan met de nieuwe content die door spelers zelf is aangedragen een verdere verrijking van – ook offline toepasbare – content bereikt worden.

De geschetste toegevoegde waarde in termen van multiperspectief spelen en leren vergt, zoals gesteld, een contextspecifieke aanpak qua spelontwikkeling en qua wetenschappelijk onderzoek om de daadwerkelijke werking ervan in specifieke contexten te kunnen aantonen. Naast deze meer contextspecifieke aanpak zijn er algemene voordelen die nader onderzoek verdienen.

Algemeen voordeel

Een algemeen voordeel van *serious games* is dat, mits ze ontwikkeld worden op een expliciete en theoretisch goed onderbouwde visie, leerstrategie en informatie-architectuur, er de mogelijkheid is om samen te werken met partners in andere sectoren of in andere culturen. De casus in Ghana die we hierna presenteren, voldoet voor een belangrijk deel aan die criteria en biedt mogelijkheden voor praktijkonderzoek. Daardoor ontstaat de mogelijkheid om goede praktijken die in Ghana worden ontwikkeld te evalueren en de toepasbaarheid ervan in (bijvoorbeeld) een Nederlandse context te analyseren. Op basis hiervan kan op termijn een soortgelijke toepassing die voldoet aan Nederlandse eisen, versneld worden ontwikkeld en onderzocht.

2 'My Jorley' nader bekeken

Wat betekent 'My Jorley' en wat is het doel van de inzet van het spel?

'My Jorley' is een veelgebruikte uitdrukking onder Ghanese jongeren, die zo veel betekent als 'mijn schatje'. Om aansluiting te vinden bij deze jongeren is de game hiernaar vernoemd. Om de game financieel toegankelijk te maken voor deze doelgroep is hij ontwikkeld voor mobiele Android-apparaten als wereldwijd relatief goedkoop toegankelijk platform. Als eerste stap is een nader veldonderzoek in Ghana uitgevoerd samen met de non-gouvernementele organisatie Youth Advocates Ghana,⁵ die toegang tot de doelgroep en andere stakeholders faciliteerde. Het eerste deel van het spel is een project van de Nederlandse stichting WEB.foundation,⁶ in samenwerking met de in de Ghanese hoofdstad Accra gevestigde *game developer* Leti Arts.⁷

5 www.youthadvocatesghana.org.

6 www.webfoundation.nl.

7 www.letiarts.com.

Geertje Postma, Ben Kokkeler & Janine Janssen

Het initiatief voor de ontwikkeling van 'My Jorley' is genomen door WEB.foundation, in samenspraak met experts van de Nederlandse ambassade in Ghana op het terrein van seksuele en reproductieve gezondheid en rechten (SRGR), waarna een aantal partnerorganisaties in Ghana genodigd is voor de gezamenlijke ontwikkeling. Het idee voor dit spel is ontstaan in 2015, vanuit de wens van de organisatie om een nieuw product te ontwikkelen dat verspreid kan worden via digitale kanalen. WEB.foundation ontwikkelt sinds 2001 zogeheten *edutainment*-interventies in de vorm van spellen, animatie en filmprojecten rondom seksuele en reproductieve gezondheid en rechten (SRGR). 'My Jorley' is het eerste digitale spel dat WEB.foundation, onder leiding van Postma, heeft ontwikkeld.

De toegang tot en het gebruik van smartphones en internet nemen wereldwijd exponentieel toe. Voor educatie en communicatie ten aanzien van seksuele en reproductieve rechten en gezondheid geldt in het bijzonder dat belangrijke kennis en informatie ter bevordering hiervan voor veel jongeren wereldwijd via formele onderwijsroutes onvoldoende bereikt dan wel ineffectief is, onder andere door een focus op biomedische aspecten in onderwijs en minder op relaties, communicatie en diversiteit.⁸ Het inzetten van digitale middelen om jongeren met deze kennis en informatie te bereiken kan hierin een leemte vullen, vooral voor jongeren wier leefomstandigheden en factoren zoals eigen cultuur en religie weinig mogelijkheden bieden om deze informatie op andere manieren tot zich te nemen.

In 2016 is gestart met het 'My Jorley'-project in Ghana, onder financiering van het ministerie van Buitenlandse Zaken via de ambassade in Accra. Gezamenlijk met haar partners ging WEB.foundation de uitdaging aan die de ambassade geformuleerd had: het integreren van verschillende projecten rond e-interventies (waarbij gaming en film centraal stonden) tot een samenhangende innovatieve aanpak. Die aanpak zou de communicatie over SRGR moeten verbeteren en daarmee een bijdrage leveren aan een verbeterde seksuele gezondheid van jongeren in Ghana. In samenhang met het starten van het gameontwikkelproject startte WEB.foundation ook een filmproject. Daarbij werd een groep van acht Ghanese jongeren geschoold tijdens meerdere intensieve trainingen in het zelfstandig ontwikkelen van korte films rondom SRGR-thematiek. In de trainingen werd ingezet op het bijbrengen van vaardigheden die nodig zijn voor het maken van films, waaronder karakterontwikkeling, scripts en scenario's schrijven, camera- en acteerwerk, geluid, productie en editing. Dit project is uitgevoerd in samenwerking met de Nederlandse filmmaker Afra Jonker en de Ghanese filmmaker Richard Apiu. Eind 2016 zijn deze beide actielijnen bij elkaar gebracht. Toen de demo en het eerste hoofdstuk van 'My Jorley' ontwikkeld waren, is een manier gevonden om de resultaten van het filmproject te integreren met de game. De uitdaging was de verschillende interventies zowel standalone als in combinatie met elkaar bruikbaar en complementair aan elkaar te maken.

8 www.rutgers.nl/nieuws-opinie/nieuwsarchief/nederland-onder-de-loop-voor-seksuele-en-reproductieve-rechten; www.gutmacher.org/report/sexuality-education-ghana; <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227781e.pdf>.

Vorbereidend veldonderzoek

De ontwikkeling van 'My Jorley' is gestart met een uitgebreide verkenning in de vorm van deskresearch en veldonderzoek. De initiële insteek van het project om een spel te ontwikkelen rondom problematiek op het snijvlak van hiv/aids en seksueel geweld was ingegeven door specifieke expertise binnen WEB.foundation ten aanzien van deze problematiek. Deze insteek werd door het vooronderzoek vrij snel losgelaten. Tijdens het veldonderzoek van drie weken is het team in gesprek gegaan met diverse groepen professionals, *community members* en uiteraard jongeren zelf om in beeld te krijgen welke onderwerpen rond SRGR daadwerkelijk de grootste uitdagingen en problemen vormen voor jongeren in Ghana. Ook werd gesproken over hun visie op oorzaken en over oplossingen van door hen aangedragen onderwerpen. De mensen die werden betrokken bij het veldonderzoek, waren onderwijzers en counselors op scholen, hulpverleners bij non-gouvernementele organisaties die zich specifiek richten op SRGR-dienstverlening, onderzoekers bij de unit Domestic Violence en Victim Support van de politie, counselors bij Family Planning en hiv/aidsklinieken, verplegend personeel en artsen in het ziekenhuis, community-leiders, religieuze leiders en ouders. Met jongeren zelf zijn interactieve bijeenkomsten georganiseerd, voor verschillende leeftijdscategorieën, om in beeld te krijgen wat voor hen belangrijk is, hoe zij over SRGR denken, wat hun kennisniveau is en wat zij zoeken en/of missen. Bij het veldonderzoek zijn ruim 20 professionals en 75 jongeren betrokken geweest. Uit het veldonderzoek kwam een aantal belangrijke en richtinggevende zaken naar voren, namelijk:

- a De issues die de geïnterviewden aandroegen als zijnde 'de grootste problemen' rond SRGR voor jongeren in Ghana waren: tienerzwangerschappen, abortus, seksueel contact voor het huwelijk, transactionele seks (seks als ruilmiddel) en seksueel geweld. Deze perceptie strookt met recent wetenschappelijk onderzoek.⁹
- b Ineffectieve 'abstinence only'-aanpakken (seksuele onthouding tot het huwelijk) wordt door zowel volwassenen als jongeren zelf nog grotendeels gezien als de 'holy grail' om voornoemde problematiek op te lossen.¹⁰ Dit is veelal sterk ingegeven door morele, religieuze en culturele waarden, waarin een zwaar accent op maagdelijkheid van met name meisjes wordt gelegd.
- c De oorzaken, consequenties en verantwoordelijkheid voor 'wanneer het misgaat' (bijvoorbeeld in het geval van tienerzwangerschappen en seksueel geweld) lijkt vrijwel altijd eenzijdig bij meisjes en vrouwen te worden neergelegd. De rol en verantwoordelijkheid van jongens en mannen hierin komen bijna niet ter sprake. Bij het bespreken van zowel (veronderstelde) oorzaken als (mogelijke) oplossingen schittert de rol van mannen door afwezigheid.
- d Open, eerlijke, correcte en gelijkwaardige communicatie over aan SRGR gerelateerde onderwerpen, zowel tussen volwassenen en jongeren als tussen deze

9 R. Wolterbeek & A.W. Peters, 'An evaluation of the current state of sexual and reproductive health and rights of women in Ghana', *Journal of Psychosomatic Obstetrics and Gynecology* 2015, 4, p. 155-160; www.gutmacher.org/journals/ipsrh/2014/12/risk-coerced-sex-among-female-youth-ghana-roles-family-context-school.

10 www.bmj.com/content/bmj/335/7613/248.full.pdf; [www.jahonline.org/article/S1054-139X\(05\)00467-2/pdf](http://www.jahonline.org/article/S1054-139X(05)00467-2/pdf); www.gutmacher.org/report/sexuality-education-ghana.

groepen onderling, vindt maar weinig plaats en wordt als ‘niet gepast’ beschouwd. Het is kortom een taboeonderwerp.

Als vervolg op het veldonderzoek zijn brainstormsessies georganiseerd met de projectpartners en jongeren uit het filmproject om eerste keuzes te maken over de inhoud, opzet en insteek van het spel. Zonder dat er toen al een spelconcept voor ‘My Jorley’ was ontwikkeld, is er in die fase op basis van de hiervoor genoemde bevindingen een aantal basiskeuzes voor het spel gemaakt, namelijk:

- a Het spel zou zich moeten richten op onderwerpen die door jongeren zelf en door professionals en andere betrokkenen om hen heen gezien worden als ‘most pressing issues’. Die issues moeten in het spel aan de orde komen op een manier die aansluit bij de belevingswereld van jongeren. Uiteraard werden voorstellen ook getoetst aan het Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind en aan de visie en normen en waarden van WEB.foundation en haar projectpartners. De uiteindelijk gekozen onderwerpen voor het spel zijn *tienerzwangerschappen*, *abortus*, *transactionele seks* en *veilige seks*. Daarbij is ervoor gekozen het onderwerp *seksueel geweld* om te buigen naar een meer ‘preventieve’ insteek door te focussen op het onderwerp *consent* (instemming met seksueel contact).
- b Er is weloverwogen voor gekozen om in het spel de rol en verantwoordelijkheid van jongens en mannen voor de aangekaarte SRGR-onderwerpen centraal te stellen. Dit betekent overigens niet dat het spel alleen voor jongens bedoeld is! Willen de mannelijke counterparts hun rol en verantwoordelijkheid kunnen veranderen, dan is ook wel degelijk een verandering in attitude en gedrag van meisjes en vrouwen vereist.
- c Het spel moet jongeren toegang bieden tot eerlijke en correcte informatie en hun de mogelijkheid bieden om in een veilige game-omgeving te kunnen oefenen met verschillende keuzes ten aanzien van hun eigen seksuele gezondheid en die van hun partners, en te leren over de (mogelijke) consequenties van deze keuzes.
- d Om de ‘kloof’ tussen jongeren en voorlichters te overbruggen dient het spel wat betreft beleving aan te sluiten op de wensen en behoeftes van jongeren: om op een manier te worden aangesproken die bij hen past en die hen in staat stelt om zelf mee te praten en mee te beslissen. Het spel dient dus zeker geen uitstraling of insteek te hebben van strenge, eenzijdige educatie die sterk verweven is met waardeoordelen rondom seksualiteit en specifiek seksualiteit van jongeren. Het spel moet het ‘fun’ maken om te leren over de onderwerpen rondom SRGR (die jongeren vaak razend interessant vinden en hen veel bezighouden).
- e Het spel dient rekening te houden met culturele aspecten. Enerzijds dient het spel qua ontwerp (*look and feel*), taalgebruik, karakters en muziek aan te sluiten bij de voorkeuren en tijdsgeest van de doelgroep. Anderzijds dient het spel die aspecten te belichten die bijdragen aan communicatie, gezamenlijk overleg, gezamenlijke besluitvorming en het respecteren van elkaars rechten en integriteit. Hierbij wordt weloverwogen ingegaan tegen gebruikelijke omgangsvormen en rolverdelingen die niet in positieve zin bijdragen aan SRGR (bijvoorbeeld: de jongen beslist alleen of er wordt overgegaan tot een

abortus, het meisje heeft dit maar te volgen). Het aspect religie dient buiten het spel gehouden te worden, in de inhoud en in de animaties, om te voorkomen dat beoogde spelers zich niet kunnen identificeren met de karakters.

Op basis van deze bevindingen is het eerste hoofdstuk van 'My Jorley' ontwikkeld. Na ontwikkeling van het prototype van het spel zijn er in Ghana online en offline testrondes georganiseerd met gamingprofessionals, SRGR-professionals en jongeren. Hierbij zijn ruim 100 mensen betrokken geweest. Op basis van feedback uit deze testrondes is het concept tot stand gekomen en gelanceerd in december 2016.

Het uit onderzoek en ontwikkeling resulterende spel 'My Jorley' bestaat uit animaties die helpen om context van de spelomgeving en verhaallijn te schetsen voor de speler, uit inhoudelijke keuzemomenten en uit behendigheidsspelletjes die betrekking hebben op de uitkomst van de verhaallijn. Het gaat hierbij om puzzels, maar ook om hindernisspelletjes waarmee de speler 'geld' kan verdienen om de ziekenhuisrekening te betalen. Daarnaast zijn er door het spel heen enkele schermen met zogeheten 'self report'-vragen ingebouwd, die de speler laten reflecteren op hun *eigen* attitudes en gedrag buiten de spelomgeving. 'My Jorley' wordt individueel gespeeld op een mobiele telefoon of tablet. De belangrijkste taak van de speler in het eerste hoofdstuk is om Sandie naar een veilige abortus te leiden. Het duurt gemiddeld zo'n 30-45 minuten om het eerste hoofdstuk uit te spelen met positief resultaat. Met name de behendigheidsspelletjes, die op verschillende niveaus gespeeld kunnen worden, maken het spel competitief en interessant om meerdere keren te spelen, ook wanneer de speler het spel al eens heeft uitgespeeld. Behaalde resultaten, in de vorm van badges bij bepaalde aantallen punten, kunnen via sociale media worden gedeeld.

Vervolg in Ghana

Er is in Ghana een stevige basis gelegd voor toepassing en verdere ontwikkeling van 'My Jorley' door nauwe en doorlopende samenwerking tussen de partners en met de doelgroep. Hoewel de initiatiefnemer van het spel de Nederlandse stichting WEB.foundation is, zijn er naast Postma vrijwel uitsluitend Ghanese partners bij de ontwikkeling, realisatie en distributie van het spel betrokken. De doorontwikkeling van het spel en dit project betreft allereerst de ontwikkeling van nieuwe hoofdstukken in de game. Deze hoofdstukken blijven de verhaallijn van Kwesi en Sandie volgen en brengen de speler verder terug in tijd, waarin de relatie van beide hoofdpersonages zich nog aan het ontwikkelen is. Waar de focus in het eerste hoofdstuk van 'My Jorley' ligt op abortus (veilig versus onveilig), worden in de te ontwikkelen hoofdstukken onderwerpen als tienerzwangerschap, transactionele seks, veilige seks en *consent* aangekaart. Bij de doorontwikkeling van 'My Jorley' worden in elk hoofdstuk ook nieuwe (korte) films en mogelijk ook stripboeken toegevoegd. Hiermee wordt 'My Jorley' doorontwikkeld tot een multimedialplatform dat de doelgroep zowel online als offline kan gebruiken.

Postma wil 'My Jorley' doorontwikkelen tot een gevalideerde gezondheidsinterventie en daarmee daadwerkelijke gedragsverandering bij spelers teweegbrengen

Geertje Postma, Ben Kokkeler & Janine Janssen

ter verbetering van hun seksuele gezondheid. Hiertoe dient meetbaar te worden gemaakt in hoeverre het spelen van het spel attitudes en gedrag van jongeren beïnvloedt. Het inbouwen van de 'self report'-vragen zijn daartoe een eerste stap. Postma wil samen met een wetenschappelijke onderzoekspartner verder onderzoek vormgeven. Tegen de achtergrond van de hiervoor beschreven, op literatuurstudie gebaseerde, verwachte toegevoegde waarde en voordelen zal een onderzoeksopzet gemaakt worden die weliswaar onafhankelijk wordt uitgevoerd, maar dicht bij de praktijk van de doelgroep en de spelontwikkelaars staat. Het valideringsonderzoek kan daarmee tevens een bijdrage leveren aan het doorontwikkelproces. Op dit moment verkennen de twee andere auteurs van dit artikel hoe zij een rol in dit onderzoek zouden kunnen spelen op een wijze die tevens leidt tot meer generieke conclusies die bruikbaar zouden zijn voor toepassing in Nederland.

3 Ghanese lessen voor Nederland

Niet een-op-een overnemen

De hiervoor gegeven beschrijving van de casus 'My Jorley' laat zien dat er wat betreft onderwerpen, taal, presentatie en vormgeving aansluiting wordt gezocht bij de Ghanese doelgroep. Het spel lijkt in Ghana een succes in de preventie te gaan worden – verder onderzoek daarnaar is wel nog nodig om daadwerkelijk tot harde uitspraken over voor- en nadelen te kunnen komen van dit soort games –, omdat het maatwerk is: het is custommade voor de lokale markt. *Serious gaming* is serieus werk! We kunnen het spel dus niet zomaar overnemen, maar dat neemt niet weg dat we wel met het idee spelen om na te gaan wat we in Nederland met dit soort digitale spelmatige aanpakken zouden kunnen doen in de veiligheidszorg. De techniek is echter wel ontwikkeld met de achtergrondgedachte dat het spel in de toekomst ook bruikbaar gemaakt kan worden voor andere doelgroepen en geografische gebieden.

Wel goede lessen te trekken

Er zijn uit deze casus al enkele goede lessen te trekken voor het ontwikkelen en toepassen van soortgelijke *serious games* in Nederland. Eerder wezen we al op de verwachte voordelen van *serious gaming*. Afgezet tegen die verwachtingen springt naar aanleiding van de lering uit de 'My Jorley'-casus met name in het oog dat er sprake moet zijn van veilig en zonder risico spelend experimenteren, met een duidelijke fun-factor door mooie vormgeving. Met gebruik van teksten en beelden uit een herkenbare praktijk in realistische interventiescenario's. De geboden informatie moet uiteraard betrouwbaar zijn. Zetten we deze lessen af tegen de ons bekende initiatieven in Nederland voor het veiligheidsdomein, dan zien we het volgende beeld:

- Vaak gaat het om *individuele games*: we noemen hier speelse vormen van apps in de wereld van verslavingszorg, gericht op reflectie en verbetering van leefstijl. Juist in deze wereld zijn 'repetitief' oefenen en reflecteren van groot belang, maar ook sociale controle en ondersteuning.

- Kortstondige *blended games* als onderdeel van verandertrajecten: als onderdeel van veranderkundige trajecten, bijvoorbeeld om te oefenen met samenwerking in de veiligheidsketen, wordt er een dag(deel) een spel gespeeld met een groep mensen. Offline en online (*blended* in jargon), waarbij bijvoorbeeld collectief wordt geoefend en gereflecteerd en via een digitaal platform tussentijdse peilingen worden gedaan en via een beamerprojectie gedeeld, als basis voor verdere dialoog.

Vanuit de eerdergenoemde beoogde voordelen van *serious gaming*, en de eerste ervaringen vanuit de casus 'My Jorley', zou de conclusie zijn dat in aanvulling op genoemde voorbeelden van goede praktijken in Nederland een aanvullende aanpak vereist is die resulteert in thematische en langer lopende trajecten. Zo verkennen wij momenteel de mogelijkheden om een Nederlandse variant van 'My Jorley' voor bewoners van asielzoekerscentra te ontwikkelen om zo ook voor deze kwetsbare mensen in een adequate veiligheidszorg te kunnen voorzien. Wij denken aan azc's en het thema van grensoverschrijdend seksueel gedrag, omdat we weten dat dat in azc's een issue is¹¹ en een gamingomgeving zoals 'My Jorley' een belangrijk *second life* kan vormen voor bewoners en hulpverleners: een veilige, zo nodig anonieme maar wel nabije en realistische virtuele wereld. Soortgelijke toepassingen zijn in beeld voor de veiligheidszorg voor andere kwetsbare groepen, bijvoorbeeld voor families waarin vanwege laagtaligheid of culturele aspecten een *serious game* kan helpen om deelnemers mondig te maken. In het verlengde hiervan zullen deze en soortgelijke *serious gaming*-platformen in toenemende mate belangrijk worden, voor hulpverleners onderling, om veilig met elkaar te kunnen oefenen en experimenteren met interventies, maar ook voor het oefenen samen met burgers.

11 In asielzoekerscentra leven mensen met verschillende (culturele en religieuze) opvattingen over seksualiteit noodgedwongen samen. Een deel van de bewoners heeft in het land van herkomst en tijdens de reis naar Nederland ervaring op gedaan met seksueel geweld. Deze factoren dragen er toe bij dat het praten over seksualiteit lastig en beladen is. Zie: J. Janssen & R. Sanberg: Eer op de vlucht. Over eergelateerd geweld in Nederlandse asielzoekerscentra, in: *Tijdschrift voor Veiligheid* 2017 (16) 2/3: 55-72.