

Mindset gaming

Spelenderwijs behandelen

Tekst: *Sjef Odekerken*

Jongeren voelen zich door het gebruik van nieuwe media steeds minder aangesproken door de klassieke leermethoden. Hoogste tijd voor iets nieuws. ABC liet zich door de Hogeschool van de Kunsten inspireren door het principe van mindset gaming. Sinds die tijd oefenen ze op de afdeling (sociale) vaardigheden met het weerwolvenspel. De resultaten zijn veelbelovend. Psycholoog Tom van Wel over het spel en de achtergronden: "Ik heb nog nooit in mijn carrière jongeren zo enthousiast naar een groep zien komen."

M

indset gaming is nog heel nieuw in Nederland. Tom: "Je ziet nu in ons land - en daarbuiten ook trouwens - een duidelijke digitale generatiekloof ontstaan.

Vergelijk het maar met de jaren zestig met de lang haar dragende jongeren met hun rockmuziek. Veel ouderen reageerden toen met 'Wat een rotherrie! Knip je haar eens af en ga gewone kleren dragen!' Ook dacht die generatie dat het wel weer over zou waaien. Maar dat deed het dus niet. Het bleef, net zoals de digitale media van nu. Ook nu reageren veel ouderen weer met afkeuring: 'Kom toch eens achter die computer vandaan, je isoleert je helemaal van de wereld.' Maar als je je echt verdiept in die digitale media, dan zie je dat er veel meer gebeurt dan je op het eerste gezicht zou denken. Het is in feite veel actiever dan een boek lezen. Digitale media betekent niet alleen passieve recreatie. De prikkels werken inspirerend en jongeren worden er vaak actiever en enthousiaster van."

Actiever en leuker

Duidelijk is dat spel kan prikkelen en enthousiasmeren. Veel jongeren vinden dat in de nieuwe digitale media. "Het voorbeeld van een onderwijzer vind ik erg treffend. Hij schreef op een dag tijdens een rumoerige les steeds weer een getal rechtsboven op het schoolbord. Dat begon met het getal 10, daarna 15, vervolgens 17. Niemand begreep hier iets van. Maar na een tijdje won de nieuwsgierigheid en begonnen leerlingen hier en daar zachtjes te overleggen. 'Wat betekenen die cijfers??' De onderwijzer hield zich steevast op de vlakte. Ook voor hem betekenden die cijfers op zich helemaal niets. Maar het werd in de klas wel een hype. Iedereen ging erover nadenken en er werd wekenlang koortsachtig overlegd. Een simpel spelletje leidde zo tot een actieve aandacht in de lessen. Uiteindelijk heeft de onderwijzer dat beloofd. Toen het getal 1000 op het schoolbord stond, kreeg de klas een schoolreisje aangeboden. Een ander voorbeeld van hoe spel tot betere resultaten kan leiden is dat van revalidatiecentrum De Hoogstraat. Sinds men daar in bepaalde gevallen van de Wii gebruik maakt, zijn meer patiënten in staat tot betere prestaties als het gaat om oefeningen in het kader van de revalidatie. Meer resultaat door meer plezier dus. Het gaat steeds om twee principes: actiever en leuker."

ABC werkt in mindset gaming samen met de Hogeschool van de Kunsten in Utrecht. ABC gaat met lector Game Design Marinka Coupier in zee om het concept verder uit te werken.

Willem-Jan Renger houdt zich bij de Hogeschool van de Kunsten ook bezig met gamedesign. Renger schetst een beeld van een veranderende samenleving en leefwereld van jongeren, als gevolg van nieuwe technologie (76% van de Amerikaanse jongeren heeft een ipod, of een vergelijkbaar apparaat). Hij focust zich daarbij op de toenemende populariteit van gaming.

Renger signaleert een ontwikkeling van passieve 'lean back media', naar 'lean forward media', waarbij de gebruiker zelf betekenis verleent aan de media. Media worden steeds intensiever gebruikt, en dat leidt - aldus Renger - tot fundamentele veranderingen in gedrag. Kinderen snappen dankzij mediagebruik daardoor de intrinsieke logica van systemen. Volwassenen raadplegen handleidingen. Daardoor ontstaat er een nieuwe vorm van geletterdheid, met ook een digitale kloof tussen klassieke geletterdheid en nieuwe geletterdheid als gevolg. Eveneens is er sprake van een 'participation gap'.

(Bron: wilfredrubens.com)

Weerwolvenspel

Deze voorbeelden, de kennis over de generatiekloof en de samenwerking met de Hogeschool van de Kunsten, brachten ABC ertoe te gaan experimenteren met het spel. "Nog niet eens digitaal, maar in eerste instantie met het weerwolvenspel, een spel dat je gewoon in de winkel kunt kopen. Het weerwolvenspel speel je in een kring en je werkt met verschillende kaarten. Je hebt 2 groepen. Het grootste deel van de groep bestaat uit aardige dorpsbewoners, maar 2 jongeren krijgen de weerwolvenkaart. Niemand weet van elkaar welke rol hij of zij vervult. Bedoeling is natuurlijk om erachter te komen wie er als weerwolf een bedreiging vormt voor de dorpsbewoners. Je kunt het een beetje vergelijken met 'Wie is de Mol'. Het spel heeft dus veel te maken met achterdocht, wantrouwen en vertrouwen. Tijdens het spel moeten jongeren met elkaar omgaan en de manier waarop zij dat doen wordt besproken. Bovendien wordt soms, zonder verdere uitleg, bepaald gedrag beloond met een sticker. Pas na het spel dringt de gedachte door dat je die sticker krijgt als je sociaal wenselijk gedrag laat zien. Dat is dus eigenlijk de 'tweede laag' in het spel: je maakt jongeren bewust van sociale vaardigheden en de waarde daarvan."

Enthousiast

De spelvorm geeft tot nu toe veelbelovende resultaten. "Vaak was het in het verleden 'trekken en duwen' om jongeren aan groepen te laten deelnemen. Zo'n groep was vaak een passieve bezigheid. Nu ontmoet ik een enorm enthousiasme. Sommige jongeren vragen me de dag ervoor al: 'Gaan we morgen het weerwolvenspel weer spelen?' Ik zit al 20 jaar in het vak, maar zoveel enthousiasme heb ik nog nooit meegemaakt. We gaan zeker kijken of we hier meer mee kunnen doen."

Droom

"Het spel is een heel andere manier van werken die mogelijk veel meer resultaat geeft. Dat is op zich al mooi, maar zeker tegen het licht van financieel moeilijke tijden. Via het spel kunnen jongeren binnen in hun buik ervaren hoe fout je kunt zitten als je een oordeel over iemand velst. Het gaat dus niet alleen om cognitief leren, maar vooral ook om zelf van binnen ervaren. Mijn droom is om nog eens een spel te ontwikkelen dat te gebruiken is bij verslavingsproblematiek. Verslaving kenmerkt zich namelijk door het boeken van snelle, kortdurende winst. De ellende die ervan komt ervaar je pas later. Het digitale mindset gamen is hier misschien wel heel geschikt voor."