



Bachelorproef
Professionele opleidingen
Studiegebied Sociaal-agogisch werk
Academiejaar 2016 - 2017

Simulatiegame met 5 stappen als begeleidingstool binnen jeugdhulpverlening

Bachelorproef aangeboden door
[Jana Biesemans](#)
Tot behalen van de Bachelor in Orthopedagogie
Projectleider: Lieven Fierens
Bachelorproef- begeleider: Lieven Fierens

Odisee Campus Parnas
Stationsstraat 301, 1700 Dilbeek
02 466 51 51
www.odisee.be



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Overzicht van tabellen en grafieken	4
Overzicht van figuren	4
Samenvatting	5
Inleiding	7
Voorstelling van de projectvraag	7
Projectdoelstelling	7
1 Theoretisch onderzoek	9
1.1 Inleiding	9
1.1.1 De hedendaagse jongeren	9
1.1.2 Profiel van de hedendaagse gamer	11
1.1.3 De hedendaagse jongeren in de jeugdhulpverlening	15
1.1.4 Historie van simulatiegames	17
1.1.5 Identiteitsontwikkeling jongeren	26
1.2 Besluit theoretisch luik	31
2 Deel 2: Onderzoeksmatig luik	32
2.1 Inleiding	32
2.2 Onderzoeksmethoden	32
2.2.1 Instrumenten	33
2.2.2 Participanten	35
2.2.3 Analyse	36
2.3 Resultaten	42
2.3.1 Kwantitatieve resultaten	42
2.3.2 Kwalitatieve resultaten	47
2.4 Besluit	48
3 Deel 3: het product	49
3.1 Ontwerpeisen van product	49
3.2 Voorstelling product en procedure	49
3.2.1 Uittesten product	60
3.2.2 Feedback van projectplaats op het product	63
3.3 Optimalisatie van het product	64
4 Algemeen besluit	65



Referentielijst.....	66
Bijlagen.....	70



Overzicht van tabellen en grafieken

Grafiek 1: Geschiktheid simulatiegames binnen bepaalde sector (pg. 42).

Grafiek 2: Inzetten digitale games tijdens begeleiden van jongeren (pg. 43).

Grafiek 3: Doelen bij inzetten van digitale game (pg. 44).

Grafiek 4: Meerwaarde van een simulatiegame als begeleidingstool (pg. 45).

Grafiek 5: Eigenschappen bij jongeren die graag bezig is met digitale games (pg. 46).

Grafiek 6: Thema's bij simulatiegame (pg. 46).

Grafiek 7: Vaardigheden bij een simulatiegame (pg. 47).

Overzicht van figuren

Figuur 1: Bron: The Gamification User Types Hexad Scale, A. Marczweski (pg. 12).

Figuur 2: Bron: The Gamification User Types and game designelements, Marim Ganaba (pg. 13).

Figuur 3: Bron: The Gamification User Types Hexad Scale, Marim Ganaba (pg. 14).

Figuur 4: Bron: From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" (pg. 20).

Figuur 5: Emoties in De Sims 4 (pg. 28).



Samenvatting

Opleiding:	Orthopedagogie	
	Voornaam	Naam
Student:	Jana	Biesemans
Externe promotor of externe begeleider:	/	/
Interne Promotor: bachelorproef-begeleider	Lieven	Fierens
Titel bachelorproef	Simulatiegame met 5 stappen als begeleidingstool binnen jeugdhulpverlening	
Abstract publiceren <input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Neen		

Kern- / trefwoorden bachelorproef:

Begeleidingsmethode - De Sims 4 - jeugdhulpverlening - digitaal - experimenteren

Korte samenvatting bachelorproef:

Het doel van deze bachelorproef is om na te gaan hoe een simulatiegame kan passen in het begeleidingsproces van een jongere binnen jeugdhulpverlening. In dit werkstuk vindt u een literatuurstudie over de hedendaagse jongeren en welke eigenschappen een hedendaagse gamer bezit. Er wordt een beeld gevormd over de jongeren die in de jeugdhulpverlening terecht zijn gekomen. Deze verschillende profielen worden aan elkaar gekoppeld om na te gaan welke jongeren baat hebben bij een methode met een digitale werkvorm. In het theoretische luik is er een korte historie van simulatiegames weergegeven en worden er enkele begrippen verduidelijkt. Nadien wordt er besproken hoe een simulatiegame invloed kan hebben op de identiteitsontwikkeling van de jongeren. In het onderzoeksluik werden 5 experts betrokken bevestigd via een Delphi-onderzoek om te komen tot een behoefteanalyse voor begeleider in de jeugdhulp. De experts antwoorden kritisch op enkele vragen, nadien worden deze antwoorden gereduceerd tot een conclusie. Hieruit blijkt dat samen een simulatiegame met een jongere een nuttig instrument kan zijn om de jongere te ontmoeten of beter te leren kennen. In een simulatiegame komen tevens verschillende levensdomeinen en moeilijk bespreekbare thema's aan bod. De belangrijkste conclusie was dat de jongere en de begeleider enige affiniteit nodig hebben met digitale games of hulpmiddelen. Doorheen het onderzoeksluik werd er aan de slag gegaan met digitale enquête die 35 begeleiders beantwoord hebben. Deze enquête gaf aan dat de bevestigde begeleiders een simulatiegame het meest geschikt achten binnen de sector bijzondere jeugdzorg. Uit de enquête blijkt dat de meerderheid van de begeleiders nog nooit eerder een digitale tool hebben ingezet tijdens een begeleidingsmoment. Met de methode dat als eindproduct uitwerk wordt, kan er een stapje in de in de leefwereld van de jongere gezet en de jongere op deze manier leren kennen.



Het product bestaat uit een methode met 5 stappen waarbij het spel 'The Sims 4' als begeleidingstool wordt ingezet.

Referentielijst:

Geurts, J.L.A., Wierst, P.W.M. van (1991). Spelsimulatie: oefenen met complexiteit. In: Kessels, J.W.M., Smit, C.A. Spelsimulaties in managementopleidingen. Deventer: Kluwer Bedrijfswetenschappen, p.1-16. Geraadpleegd op 19 december 2016.

Korteling, H. van den Bosch, K. (2015). *Validatie van educatieve games*. Geraadpleegd op 29 oktober 2016, van <http://www.homoludensmagazine.nl/artikel.php?titel=validatie-van-educatieve-games>

Marczewski, A. (2015). *Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65-80). Geraadpleegd op 28 februari 2017.

Peters, V. (2000). *Spelsimulatie & Gaming: reader ten behoeve van de cursus spelsimulatie & gaming, Sectie Methoden*, Katholieke Universiteit Nijmegen. Geraadpleegd op 29 oktober 2016.

Van de Westelaken, M. Peters, V. (2011). *Spelsimulaties : een kennismaking*. Geraadpleegd op 6 mei 2016, van https://www.researchgate.net/profile/Vincent_Peters/publication/263425124_Spelsimulaties_-_Een_kennismaking/links/00b7d53ac8605e1of8000000.pdf

E-mailadres:

janabiesemans@msn.com



Inleiding

Mijn naam is Jana Biesemans en studeer orthopedagogie te Odisee (Campus Parnas in Dilbeek). Deze bachelorproef werd gevormd en geschreven in het opleidingsjaar 2016-2017. In deze opleiding wordt er gefocust op het vertrekken vanuit de krachten van de cliënten. Deze visie stemt gelijk met het nieuwe beleid rond welzijn en volksgezondheid. Men wil meer krachgerichte methodieken inzetten binnen de jeugdhulpverlening en de overheid wil nieuwe innovatieve initiatieven stimuleren (Vandeurzen, beleidsnota 2014-2019). De titel 'Simulatiegame met 5 stappen als begeleidingstool binnen jeugdhulpverlening', ontstond na het voorstellen van een vrij gekozen onderwerp met betrekking tot de bachelorproef. Tijdens mijn opleiding orthopedagogie werd er vaak gestimuleerd om naar de leefwereld van de cliënt te kijken en jezelf hierop af te stemmen. Toen ik stage liep tijdens mijn tweede jaar, werkte ik met jongeren tussen 6 en 18 jaar binnen een time-out context met schoolvervangende activiteiten. Ik en een jongere vonden een gemeenschappelijke interesse, namelijk computergames. Er werd een agogische activiteit uitgewerkt waarbij een simulatiegame werd ingezet als tool om rond een bepaald thema te werken met de jongere. Door het gebruiken van de game werd er op een ontspannen sfeer gewerkt aan een vooropgesteld doel. Dankzij het gebruik van dit simulatiespel leerde ik de andere persoon op een nieuwe manier kennen. Het was voor zowel mij als voor de jongere een plezierige manier van werken. Jongeren binnen de hulpverlening moeten vaak hun verhaal delen met verschillende begeleiders. Het kan gebeuren dat er geen gepaste tool aangeboden wordt dat de jongere comfort en veiligheid biedt. Een nieuwe en flexibele begeleidingstool kan bijdragen in het begeleidingsproces van de jongere. Er wordt hierdoor gewerkt aan verschillende ontwikkelingsonderdelen waarmee de jongere te maken krijgt. De doelgroep waarvoor ik deze begeleidingstool verder wil ontwikkelen zijn jongeren vanaf 12 jaar binnen de jeugdhulpverlening. Als eindproduct stel ik een methode uit 5 stappen waarbij het spel 'De Sims 4' wordt ingezet als begeleidingstool.

Voorstelling van de projectvraag

Projectdoelstelling

Doorheen de opleiding Orthopedagogie leerden de studenten reeds enkele computergames en andere tools kennen, die kunnen ingezet worden tijdens een begeleidingsproces. Zo werd er in het opleidingsonderdeel 'sociologie' kennis gemaakt met het simulatiespel PING¹, waar de speler kan ontdekken hoe het eraan toe kan gaan indien je met armoede te maken krijgt. Een ander voorbeeld is het spel 'Sparx'², hierbij kan de speler leren omgaan met depressieve klachten. Deze computergames werden speciaal ontwikkelt om rond 1 thema te werken en werden gecreëerd door professionele gameontwikkelaars.

¹ PING: Poverty is not a game, <http://www.povertyisnotagame.com/?lang=en>

² Sparx: Smart, Positive, Active, Realistic, X-factor thoughts, <https://www.sparx.org.nz/>



Meestal gaat het dan om serious games, dit zijn games die worden ontwikkeld om aan een doel of vaardigheid te werken en staan dus niet enkel voor het ontspanningsaspect. Deze manier van werken vraagt veel financiële middelen die niet steeds voor de hand liggen. De methode die uitgewerkt wordt binnen dit eindwerk vertrekt vanuit een bestaande game (The Sims 4)³, wat het dus financieel haalbaar maakt voor voorzieningen en organisaties.

Op 3 mei 2016 viel er voor het eerst een gesprek met de projectleider plaats, om een duidelijker beeld te verkrijgen over de vraag en doelstelling van deze bachelorproef. In dit gesprek werd het duidelijk dat in de jeugdhulpverlening niet vaak met simulatiegames wordt gewerkt. De methode wordt ontwikkeld voor een jongeren vanaf 12 jaar. Deze generatie is opgegroeid in een digitaal tijdperk waar alles draait rond technologie en nieuwe snufjes. Het is niet vanzelfsprekend voor alle kwetsbare jongeren, die uit een problematische opvoedingssituatie komen, om steeds toegang te hebben tot al deze digitale snufjes. De kans bestaat dat E-exclusion optreedt, dit wil zeggen dat de jongeren die geen toegang krijgen tot digitale snufjes enkele kansen en mogelijkheden missen en op deze manier dus uitgesloten worden. Wat simulatiegames nog aantrekkelijk maakt is dat ze een brede waaier van thema's aanbieden waarrond er gewerkt kan worden. Dit maakt een simulatiegame ook flexibel om in te zetten bij verschillende jongeren. Er werd aan sociale innovatie gedaan doordat de focus werd gelegd op het verbeteren van de zorg door een gepaste tool aan te bieden die bij de leefwereld van de jongeren past. Het gebrek aan deze tools werd gezien als een maatschappelijk probleem.

Er werden meteen enkele voordelen gezien van het inzetten van een simulatiegame tijdens het begeleiden van jongeren binnen de jeugdhulpverlening. Het leek waardevol om te onderzoeken wat ervaringsdeskundigen en experts dachten over het inzetten van simulatiegames bij jongeren. Dus met andere woorden hun visie aftoetsen. Als eindproduct werd er besloten om een methode uit te werken met een simulatiegame als begeleidingstool. Hierbij ligt de focus op de agogische processen die gestimuleerd kunnen worden door het integreren van een simulatiespel. Na het gesprek met de projectleider werd er een duidelijke projectvraag opgesteld, die de basis vormt voor dit onderzoek omtrent simulatiegames als begeleidingstool.

De volgende projectvraag werd geformuleerd:

“In hoeverre kan een simulatiegame als begeleidingstool een meerwaarde bieden aan het ondersteuningsproces van jongeren binnen de jeugdhulp?”

³ The Sims 4: uitgebracht door EA in 2013, https://www.thesims.com/nl_NL/



1 Theoretisch onderzoek

1.1 Inleiding

Het belang van deze literatuurstudie is dat de lezer voldoende achtergrondinformatie verkrijgt over simulatiegames en hoe dit ingezet kan worden bij jongeren. Eerst wordt er een beeld geschetst van de hedendaagse generatie jongeren. Nadien werd er gezocht naar het profiel van de hedendaagse gamers en wat hen prikkelt en stimuleert. De doelgroep van het eindproduct, jongeren binnen de hulpverlening, wordt in de literatuurstudie in beeld gebracht. Er worden enkele functies en voorbeelden van simulatiegames aangehaald om de lezer hiermee te laten kennismaken. Er werd opgezocht wat educatief leren is en hoe een simulatiegame hierin past. Er werd nagegaan welke moeilijk bespreekbare thema's er aan bod kunnen komen tijdens het spelen van het simulatiespel 'The Sims'. Naarmate het einde, bevindt er zich informatie over de identiteitsontwikkeling van de jongeren en hoe een simulatiegame deze ontwikkeling kan ondersteunen. Deze literatuurstudie geeft de lezer een basis om het verdere onderzoek te begrijpen.

1.1.1 De hedendaagse jongeren

De doelgroep 'jongeren' wordt vaak als een eenvormig begrip gebruikt, waarbij verondersteld wordt dat ze veel gemeenschappelijke kenmerken bezitten. In het beleid en in veel wetenschappelijk onderzoek worden ze als één groep behandeld, in het beste geval opgesplitst volgens leeftijd. Maar jongeren passen hoe langer hoe minder in grove categorieën, blijkt uit het boek 'Divers jong'. Daarin proberen onderzoekers van het JeugdOnderzoeksPlatform (JOP) de grote verscheidenheid onder Vlaamse jongeren aan te tonen. In een steeds meer diverse samenleving gaan jongeren steeds meer van elkaar verschillen. Hun gezinssituatie is anders, net als hun etnische afkomst, hun woonomgeving en hun attitudes, schrijven de onderzoekers (Knack 2015), (Divers jong, Cops, D., Pleysier, S., Put, J., De Boeck, A., 2015). Indien een jongere hulp nodig heeft, is het dus belangrijk om iedere jongere een gepaste begeleiding te geven op maat omdat ze zo van elkaar verschillen. Dit is een belangrijk gegeven om als een opvoeder of begeleider aan de slag gaat met jongeren. De hedendaagse jongeren worden ook de generatie Z genoemd. Iedereen die geboren is vanaf 1998 tot op het heden, behoren tot deze generatie. Deze jongeren zijn de eerste generatie die sinds hun geboorte terecht kwamen in een technologische wereld. Ze zijn hun hele leven al omsingeld met computers, videogames, videocamera's, smartphones, en andere digitale instrumenten. Deze generatie spendeert ongeveer 10 000 uren aan het spelen van videogames gedurende hun leven. Het internet, mails, computergames en hun smartphones staan centraal in hun leven (M. Prensky. 2001). Jongeren zijn veel online, voornamelijk voor sociale contacten en tijdverdrijf. Ze spreken via WhatsApp met vrienden af, checken Facebook voor de leukste feestjes, posten een nieuwe foto op Instagram, delen foto's via allerlei applicaties en kijken tv-series via online- programma's (M. Albers, M. Hezemans, P. Pelle, Cubiss. 2016). Net als in het



echte leven zijn veel jongeren meer met zichzelf en hun vrienden bezig, dan met de wereld om hen heen. Jongeren en sociale media klikken dus. Het is verstandig om sociale media en andere technologie op een bewuste manier te gebruiken en in te zetten (M. Albers, M. Hezemans, P. Pelle, Cubiss. 2016).

1.1.1.1 Jongeren en ICT (Informatie- en communicatietechnologie)

Digitale leermiddelen hebben het potentieel om in te spelen op verschillen tussen jongeren. Maar veel ICT- materiaal is helemaal niet gericht op een gevarieerde doelgroep, waardoor niet alle jongeren er evenveel van kunnen genieten. Digitale leermiddelen worden steeds vaker ingezet in het onderwijs vanuit de veronderstelling dat ze aansluiten bij de leefwereld van leerlingen. Ze kunnen een positief effect hebben op de motivatie en de leerprestaties van de jongeren. Of dit effect optreedt hangt af van de kwaliteitskenmerken van het digitale leermiddel en de mate waarin ze rekening houden met verschillende interesses, leefwereld, niveaus en werkwijzen van leerlingen. Want niet iedereen leert op dezelfde manier, we zagen eerder in de literatuurstudie dat jongeren sterk van elkaar kunnen verschillen en dat ze ieder een gepaste begeleiding nodig hebben. Het is dus belangrijk om rekening te houden met al deze verschillen en hier flexibel mee om te gaan. Om alle jongeren te laten genieten van de voordelen van ICT- toepassingen, is aandacht voor individuele verschillen noodzakelijk. Met multimediale⁴ faciliteiten kun je, beter dan met boeken, rekening houden met verschillen tussen leerlingen (van Eck, E., Heemskerk, I., ten Dam, G., Volman, M. 2016).

Maar veel ICT- materiaal lijkt juist onbewust ontwikkeld voor een bepaalde groep. Digitale leermiddelen zijn producten in een sociaal-culturele context. Zo worden computers en techniek veelal geassocieerd met mannelijkheid. Educatieve software en games zijn daarom vaak ontworpen met het oog op mannelijke, westerse gebruikers (Ibrahim, Wills & Gilbert, 2010; Cooper, 2006). Veel digitale leermiddelen sluiten daardoor minder goed aan bij meisjes en bij leerlingen uit etnische minderheidsgroepen en lagere sociaal- economische groepen. Dit heeft gevolgen voor de mate waarin en de manier waarop jongeren ervan leren. Bij gebruik van ICT- toepassingen die niet zo goed aansluiten is er bijvoorbeeld minder samenwerking en participatie. Toepassingen die beter aansluiten op verschillende jongeren hebben een positief effect op concentratie en het actief werken (Heemskerk, 2008). Het is dus van belang dat de begeleider pas een digitale tool inzet tijdens een begeleidingsmoment, als de jongere enige affiniteit heeft met deze voorziene tool.

⁴ Multimedia: aspect van informatietechnologie, een verzamelnaam voor technieken met betrekking op opslag, beeld, geluid en tekst



1.1.2 Profiel van de hedendaagse gamer

In het kader van de ontwikkeling van Wanagogo, de digitale speel- en leerwereld van Studio 100, deed de iMinds, een onderzoeksgroep voor Media en ICT van de UGent, uitgebreid onderzoek naar het digitale gamegebruik bij jonge kinderen (tussen 3 en 10 jaar). (Sander, Youngworks, 2012). Een enquête bij 9.815 ouders toont aan dat kinderen binnen die leeftijdscategorie alsmaar meer gamen. Ouders blijken bovendien nood te hebben aan een gameomgeving waarin ze hun kinderen kunnen ondersteunen. Uit het digimeter- rapport dat recent werd gelanceerd, blijkt dat 32,5% van de Vlaamse families een vaste of mobiele gameconsole in huis hebben. Gemiddeld spelen kinderen zo'n 40 minuten per dag en dit neemt toe met de leeftijd (J. Van Looy, 2015). Al tientallen jaren is de opmars van games bezig. Er werden games ontwikkeld met honderden uren aan speelplezier. Een van de belangrijkste elementen in games is het maken van vooruitgang, bijvoorbeeld het stijgen in levels, het verwerken van rijkdommen en macht of het ontdekken van extra functies en werelden. Om deze reden maken ontwikkelaars vaak dingen om naar uit te kijken, zoals een level omhooggaan of een item krijgen waar je al tijden voor spaart. Je hersenen behandelen items en andere beloningen als echt, want dat zijn ze ook. Games vragen een grote mate van inzet, vaardigheid en, in groepsverband, samenwerking en leiderschap. Deze vaardigheden die je ook in de echte wereld op een andere manier kunt opdoen, maar gamers kiezen ervoor om dezelfde vaardigheden te verwerven in iets waar zij toch al mee bezig zijn (Sander, Youngworks, 2012).

1.1.2.1 Hexad scale gamersprofiel

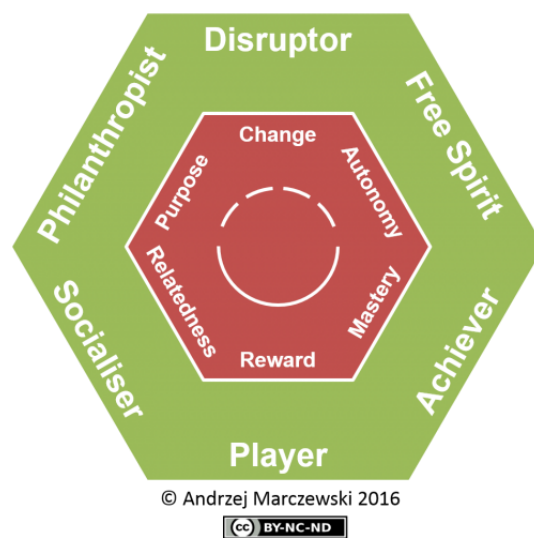
Verschillende studies toonden aan dat er nood was aan persoonlijke spelsystemen voor de verschillende persoonlijkheden van gebruikers van een game. Al deze persoonlijkheden in kaart brengen en omzetten tot ontwerpelementen van een game was niet simpel. Om dit probleem aan te pakken, ontwierp Marczweski 'The Gamification User Type Hexad Scale', gebaseerd op onderzoek naar de menselijke motivatie, spelerstypes en praktische game- ervaringen. Hij stelde enkele verschillende spelontwerp- elementen voor, deze kunnen verschillende types gebruikers ondersteunen tijdens het spel. Een samenwerkend onderzoeksproject met 'HCI Games Group', 'the Austrain Institute of Technology' en 'Gamified UK'; stelde 2 doelen voorop: (1) Het creëren en geldig maken van een onderzoek om de individuele Hexad gebruikerstypes in te schatten en (2) het verband onderzoeken tussen de Hexad gebruikerstypes en de spelontwerp- elementen die de gebruiker hoort aan te trekken (G.Tondello, the HCI Games Group, 2016).



In het model van Marczweski beschrijft hij 6 types van gebruikers. Er zijn 4 basis intrinsieke(innerlijke) types: Achiever (uitvoerder), Socialiser (sociaal persoon), Philanthropist (liefdadig persoon) en Free Spirit (vrije geest). Deze worden gemotiveerd door Relatedness (verwantschap), Autonomie, Mastery (meesterschap), Purpose(doel/bedoeling) (American psycholoog, D.H. Pink, 2009).

- De **Socialisers** zijn gemotiveerd door verwantschap. Zij willen in interactie gaan met andere en sociale relaties uitbouwen.
- De **Free Spirits** zijn gemotiveerd door autonomie en zelfuitdrukking. Zij willen iets creëren en verkennen.
- De **Achievers** worden gestimuleerd door meesterschap. Zij willen nieuwe dingen leren en zichzelf of hun vaardigheden verbeteren. Ze willen uitdagingen overwinnen.
- De **Philanthropist** of de liefdadige persoon wordt gemotiveerd door een doel of betekenis. Deze groep gebruikers zijn onbaatzuchtig en willen anderen helpen en hun leven verrijken.
- De **Players** (spelers) zijn gemotiveerd door beloningen. Zij zullen doen wat nodig is om deze beloningen van het spel of systeem te verkrijgen. Zij zetten zich in voor zichzelf.
- De **Disruptors** (personen die gericht zijn om de gevestigde orde uit te dagen), zijn gemotiveerd door een verandering. In het algemeen willen ze het systeem verstoren, direct of indirect. Ze doen dit om een positieve of negatieve verandering in gang te zetten (A. Marczewski, 2015).

Deze verschillende types kunnen nuttig zijn voor gameontwikkelaars, zij krijgen een kader waardoor ze kunnen nadenken over het type speler die zij willen bereiken. Het is belangrijk om te beseffen dat personen niet zomaar binnen 1 van deze categorieën kunnen geplaatst worden. Een persoon zal bijvoorbeeld niet aan alle eigenschappen voldoen of niet in de aangegeven intensiteit (A. Marczewski, 2015).

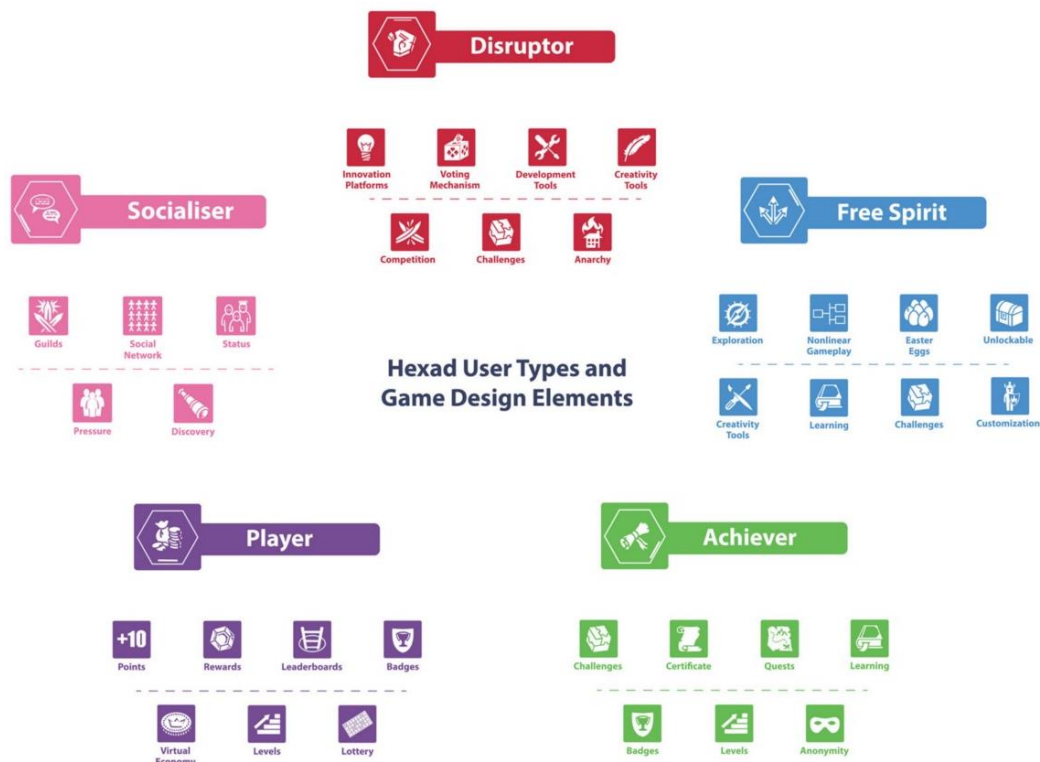


(**Figuur 1:** Bron: The Gamification User Types Hexad Scale, A. Marczewski.)

Voor ieder type speler zijn er passende eigenschappen in beeld gebracht. Het samenwerkend onderzoeksproject met 'HCI Games Group', 'the Austrain Institute of Technology' en 'Gamified UK' bracht deze in beeld door middel van volgend schema. Hier wordt weergegeven welke spelelementen een type speler verkiest. Onderaan de afbeelding kan u de Nederlandse



vertaling vinden. (A. Marczewski, 2015). Een begeleider kan deze onderverdelingen inzetten tijdens het zoeken van een gepaste game voor een specifieke jongere. De spelelementen die benoemd worden kunnen ontdekt worden in een reeds bestaand digitaal spel.



(Figuur 2: Bron: The Gamification User Types and game designelements, Marim Ganaba.)

- **Disruptor** (uitdager): innovatieve platformen, stemmechanismen, uitdagingen, competitie, ontwikkelde materialen, creatieve elementen en wanorde.
- **Free spirit** (vrije geest): verkenning, ontgrendelbare elementen, uitdagingen, creatieve elementen, leren door het spel, mogelijkheid tot aanpassen van elementen en verschillend verloop van het spel.
- **Achiever** (bereiker): uitdagingen, certificaat, zoektocht, leren door het spel, badges, levels en anonimiteit.
- **Player** (speler): punten, beloningen of prijzen, scorebord, virtuele economie, badges, levels en loterij of gokelementen.
- **Socialiser** (sociale): samenwerkingsverband, sociaal netwerk, status, groepsdruk en ontdekkingen.



Hexad type gebruikers en persoonlijkheden:

De persoonlijkheden van de deelnemers werden geavaleerd met behulp van 'the Big Five personality traits', wat wil zeggen: de vijf grote persoonlijkheidskenmerken. Deze resultaten werden vergeleken met 'the Hexad user types'. Het volgende schema toont aan welke type gebruikers meer kans hebben om bepaalde persoonlijkheidskenmerken te bezitten. (A. Marczewski, 2015).



(Figuur 3: Bron: The Gamification User Types Hexad Scale, Marim Ganaba.)

Het gebruik maken van 'the Hexad user type scale' lijkt de onderzoekers meer efficiënt dan de gebruikers op een directe manier te vragen naar spelelementen. Het doel van hun onderzoek was om de psychologie meer te begrijpen van de gebruiker in een game- context. Gebruikers van een spel zijn niet vanzelfsprekend gamers, zij kunnen zich misschien niet bewust zijn van hun gamevoorkeuren of niet bekend

zijn met de begrippen uit verschillende spelelementen. Er zijn verschillende manieren mogelijk om 'the Hexad scale' in te zetten. Er kan een doelgroep of publiek geselecteerd of doorgelicht worden met behulp van voorgestelde schema's om zo tot gepaste spel- en ontwerpelementen te komen die geschikt zijn voor de gebruiker. Als onderzoek kan deze 'Hexad scale' nuttig zijn om het plezier en engagement van de gebruiker beter te begrijpen (A. Marczewski, 2015).

Binnen de huidige Z generatie past het profiel van een gamer perfect. Doordat de jongere zich in een generatie bevindt waar tal van technologische prikkels zijn, kan de jongere gestimuleerd raken om met deze digitale instrumenten aan de slag te gaan. Op school worden de jongeren vaak ondersteund door verschillende technologische hulpmiddelen, bijvoorbeeld via het online- schoolplatform waar taken op verschijnen of een digitaal smartbord in de klas. De hedendaagse gamer kan dus op verschillende momenten of plaatsen zijn digitale vaardigheden benutten of verder ontwikkelen. Het aanwezig zijn van technologie en multimedia in een onbekende of nieuwe omgeving, kan voor de jongere comfort bieden om in interactie te gaan met de rest van de omgeving. De jongere die een profiel van een gamer hebben, zullen personen ontmoeten die hetzelfde profieldelen doordat de Z- generatie gekend is met al deze technologische prikkels.



Indien de hedendaagse gamer zich in een sociaal isolement bevindt, kan het online- aspect van verschillende middelen bijdragen tot het verbreken van dit isolement.

1.1.3 De hedendaagse jongeren in de jeugdhulpverlening

De context waarvoor het eindproduct van deze bachelorproef ontwikkeld wordt is de jeugdhulpverlening. In Vlaanderen bieden honderden organisaties jeugdhulp aan. Met het decreet Integrale jeugdhulp verankert Vlaanderen een verregaande samenwerking tussen alle sectoren die betrokken zijn bij de jeugdhulp. Op deze manier wordt ervoor gezorgd dat kinderen en jongeren steeds ergens terecht kunnen en dat er geen breuken zijn in de hulpverlening (Agentschap Jongerenwelzijn, 2006-2014).

De sectoren die betrokken zijn bij de integrale jeugdhulp in Vlaanderen zijn:

- Agentschap Jongerenwelzijn
- Algemeen Welzijnswerk
- Centra voor Geestelijke Gezondheidszorg
- Centra voor Leerlingenbegeleiding
- Kind en Gezin
- Vlaams Agentschap voor Personen met het Handicap (Agentschap Jongerenwelzijn, 2006-2014).

Sinds 1 maart 2014 is het hele aanbod van jeugdhulp bereikbaar via eenzelfde procedure: de intersectorale toegangspoort. Om een eenvormige toegang tot de hulpverlening mogelijk te maken, zijn alle hulpvormen in Vlaanderen op een vergelijkbare manier in kaart gebracht. Voorzieningen van de bijzondere jeugdzorg zijn private organisaties die minderjarigen begeleiden of opvangen. Jongeren komen er terecht via de intersectorale toegangspoort of via een jeugdrechter. Een deel van het aanbod is ook rechtstreeks toegankelijk. Dat betekent dat kinderen en jongeren er op eigen initiatief of dat van de ouders, terecht kunnen. De jeugdrechter kan een jongere die een als misdrijf omschreven feit heeft gepleegd of in een verontrustende leefsituatie bevindt, plaatsen in een publieke jeugdinstelling. Hieronder vallen de verschillende gemeenschapsinstellingen en het Vlaams detentiecentrum (Agentschap Jongerenwelzijn, 2006-2014).

Er werd gekeken naar het aantal jongeren binnen de jeugdhulpverlening. De aantallen die werden gebruikt zijn uit de statistieken van het openbare ministerie. Deze werden opgesteld in 2015, dit zijn de meest recente cijfers. Er bevinden zich 55.827 jongeren van 6 tot 18 jaar binnen de jeugdhulpverlening die een als misdrijf omschreven feit hebben gepleegd. 56.088 jongeren tussen 6 en 18 jaar worden geholpen omdat ze uit een verontrustende opvoedingssituatie komen (Gegevensbank van het College van Procureurs-generaal - statistisch analisten, 2015).



Het tempo van de jongere is een belangrijk gegeven. Kinderen en jongeren in kwetsbare posities hebben vaak al onaangename ervaringen achter de rug. Ze komen, vaker dan andere kinderen en jongeren, in contact met de negatieve effecten van de maatschappij (Vettenburg, 2008). Door het fenomeen van maatschappelijke kwetsbaarheid is hun vertrouwen in onder andere de hulpverlening vaak fundamenteel geschonden. Bovendien is het systeem op zich voor hen vaak bedreigend. Daarom vergt het wel enige tijd en ruimte om opnieuw vertrouwen te laten groeien. In dit opzicht staat de band en het vertrouwen van de jongere voorop (J. Naert, 2011).

Het cumuleren van negatieve ervaringen in institutionele contexten maakt dat enerzijds het risico op psychologisch onbehagen, delinquent gedrag en het in contact komen met justitie verhoogt en anderzijds dat de kans op positieve maatschappelijke ervaringen kleiner en kleiner wordt. De binding tussen individu en maatschappij komt in het gedrang. Tegelijk worden 'maatschappelijk kwetsbare groepen' door de maatschappij vaak gepercipieerd als "onwillig" of "onbekwaam" (Hauspie, Vettenburg, & Roose, 2010). Deze jongeren hebben over het algemeen weinig bindingen met vertegenwoordigers van maatschappelijke instellingen (zoals bijvoorbeeld leerkrachten, welzijnswerkers of jeugdwerkers), ze ervaren een sterke druk om zich te conformeren en binnen de lijnen te lopen, ze hebben een negatief toekomstperspectief en ontwikkelen een vertraagd moreel denken (Vettenburg & Walgrave, 2009).

1.1.3.1 Online- hulp binnen jeugdhulp

Jongerenwelzijnsorganisaties investeren minder dan gemiddeld in het uitwerken van informatieve online- hulptoepassingen op hun websites. Vele organisaties zijn zich daarvan bewust want meer dan gemiddeld wil deze sector online- hulptoepassingen plannen of overwegen. Gemeenschappelijke uitdagingen bij de respondenten in deze sector liggen bij de ontwikkeling van chat- hulp, communicatie op socialenetwerksites en beeldbellen. Bij de respondenten uit de sector Jongerenwelzijn worden nog relatief weinig ondersteunende online- hulptoepassingen ingezet. Meer dan gemiddeld in het welzijnswerk wordt gewerkt met levenslijnen, genogrammen, ecogrammen, onlinedagboeken en bugetteringstools. Meerdere ondersteunende online- hulptools staan op het plannings- of overwegingslijstje van minsten een vierde van de organisaties. De interesse om tools te overwegen of te plannen is doorgaans groter in deze sector dan gemiddeld (Bocklandt, P. & Vanhove, T. Onlinehulp in verscheidenheid - anno 2015).

Jongeren binnen de jeugdhulp komen tijdens hun begeleidingsband met tal van begeleiders of stagiaires in contact. Vaak wordt er van hen gevraagd of verwacht dat ze hun verhaal vertellen en zich openstellen voor nieuwe personen.



Dit kan vermoeiend of oncomfortabel worden voor de jongeren. Begeleiders zetten tegenwoordig verschillende tools in die worden aangeboden tijdens hun opleiding of bedenken zelf een hulpmiddel om een beter beeld te krijgen op de jongere. Deze tools zijn niet altijd op maat gemaakt van de jongere en bieden hen dus weinig motivatie. Meer organisaties maken ondertussen gebruik van online- hulpmiddelen die ze inzetten tijdens het begeleiden van jongeren. De jongeren binnen de jeugdhulpverlening kunnen er baadt bij hebben als er meer begeleidingstools op maat werden aangeboden. Indien er een tool wordt ingezet die bij de jongere past, zal de jongere zich meer comfortabel voelen en zich makkelijker openstellen.

Het inzetten van een digitale tool werd besproken in een expertonderzoek:

“Wanneer ik denk aan het proces bij vraaggericht werken denk ik ook dat een simulatiegame enorm goed past bij de **beeldvorming** van de cliënt. ...Ik ben ervan overtuigd dat je hiermee erg in de diepte kan gaan en enorm veel van een persoon hierdoor kan te weten komen zonder dat de persoon dit als 'vervelend' of als moeten vertellen zal beschouwen.”

(Citaat uit Delphi-onderzoek (2016) pg 38. Ervaring: Bachelor in Orthopedagogie, jaren ervaring met het spel 'The Sims')

1.1.4 Historie van simulatiegames

1.1.4.1 Spelsimulaties: een kennismaking

Volgens Marleen van de Westelaken en Vincent Peters Nijmegen worden spellen al duizenden jaren gebruikt om op een veilige en leuke manier vaardigheden aan te leren. De speltheorie beschrijft de logica en strategie van het spelen van spellen in het algemeen. De ontwikkelingen op het gebied van computers hebben ervoor gezorgd dat het gebruik van spelsimulaties toenam, omdat complexere rekenmodellen in een spel geïntegreerd kunnen worden, meer mensen kunnen deelnemen en meer variabelen kunnen worden gebruikt. Nu zien we een breed palet aan organisaties die zich met de inzet van spelsimulatie bezighouden. Er zijn verschillende verenigingen actief om mensen die zich professioneel met spelsimulaties bezighouden met elkaar in contact te brengen, en kennis en ervaringen uit te laten wisselen. In Nederland is dat bijvoorbeeld Saganet (Simulation And Gaming Association The Netherlands), Internationaal is er Isaga (International Simulation And Gaming Association), dat in 2009 haar 40-jarig bestaan vierde. Als het gebruik van spelsimulaties en de ontwikkeling van toepassingsgebieden zich zo blijven ontwikkelen, zal er niet alleen een lange geschiedenis zijn, maar ook een grote toekomst.



Een spel beschrijft Johan Huizinga in zijn bekende *Homo Ludens* (1938) als (in: Geurts en van Wierst, 1991, p.4) een ongedwongen handeling of activiteit, die zich voltrekt binnen temporele en ruimtelijke grenzen en die verloopt volgens vrij gekozen, maar daarna verplichtende regels. Het doel is de activiteit zelf en de activiteit wordt begeleid door een gevoel van spanning en vreugde en het bewustzijn dat de activiteit anders is dan het gewone leven (Spelsimulatie & Gaming, Peters, 2000).

Kenmerken van spelsimulaties:

- ✓ Nagebootste, vereenvoudigde werkelijkheid
- ✓ Rollen, regels en doelstellingen
- ✓ Activiteiten, interactie, beslissingen en resultaten
- ✓ Tijdsframe
- ✓ Serieus doel, maar leuk.

1.1.4.2 Functies van spelsimulaties

Kennis overdragen

Een functie van spelsimulaties is volgens Geurts en Van Wierst (1991, p.9) het overdragen van bestaande kennis van complexe systemen en de problemen die zich in deze systemen kunnen voordoen. In een spelsimulatie kunnen veel variabelen met elkaar in verband worden gebracht. Omdat de deelnemers het verband tussen structuur en dynamiek tijdens het spel zien ontstaan en ondergaan, leren zij deze samenhang goed begrijpen. Verder wordt het duidelijk voor de deelnemers wat de eigen bijdrage of functie is en die van anderen, zodat ze dit kunnen plaatsen in het grotere geheel (Heuvel en Renssen, 2001).

Inzicht en bewustwording creëren

Een spelsimulatie plaatst het probleem in zijn context en nodigt uit tot verkennen van oplossingen. Zoals De Caluwé (1996) aangeeft, biedt een spelsimulatie deelnemers de gelegenheid om mogelijke effecten van beslissingen te onderzoeken, te testen en te ervaren. Ook worden deelnemers in korte tijd intensief geconfronteerd met andere rollen en werkomstandigheden (Heuvel en Van Renssen, 2001). Hierdoor kan een deelnemer zich in een spelsimulatie bewust worden van de aard en de omvang van een probleem en op deze manier inzicht krijgen in de organisatie en de probleemsituatie. Deelnemers worden gestimuleerd om na te denken over het probleem. (Spelsimulatie een kennismaking, Peters V., 2011).

(Gedrags)vaardigheden verbeteren

Deze functie wordt ook het trainen van mensen genoemd. Door het spelen van een spelsimulatie kunnen deelnemers nieuwe vaardigheden leren om te handelen, te beslissen of om een aanpak te kiezen voor problemen en praktijksituaties die in de spelsimulatie zijn nagebootst (De Caluwé et al., 1996, p.30).



Ook Geurts en Van Wierst (1991) geven aan dat gedurende een spelsimulatie de spelers ertoe aangezet worden om onder wisselende omstandigheden te handelen en te beslissen, waardoor in een 'veilige' omgeving vaardigheden worden ontwikkeld en opgedaan. In het algemeen hebben spelsimulaties een opbouwende complexiteit, aan het begin is er sprake van eenvoudige taken en relaties, in de loop van de spelsimulatie worden deze steeds complexer (Spelsimulatie een kennismaking, Peters V., 2011).

Experimenteren

Het doel experimenteren vertoont grote overeenkomst met het doel vaardigheden verbeteren, alleen gaat het hier niet alleen over het niveau van de individuele deelnemer, maar ook over het niveau van het hele systeem. Deelnemers hebben de relatieve vrijheid om te experimenteren met ideeën of situaties die riskant zouden kunnen zijn in de werkelijke wereld; zij oefenen met (nieuw) gedrag en brengen dit in de praktijk. Deelnemers ervaren de effecten en gevolgen van handelingen en beslissingen (De Caluwé, 1996).

Onderzoek doen naar toekomstige situaties

Deze functie hangt samen met de vorige functie. Spelsimulaties zijn voor het onderzoeken van de gevolgen op lange termijn zeer geschikt, omdat in een kort tijdsbestek een tijdspanne van jaren kan worden gesimuleerd. (Peters, 2000, p.29). Er kan gekozen worden om een gewenste toekomstsituatie na te bootsen of om te ontdekken hoe bepaalde situaties zouden aflopen.

Visies verduidelijken/integreren

Doordat de situatie in een spelsimulatie voortdurend verandert door het handelen van de deelnemers en zij daardoor steeds nieuwe strategieën en tactieken kunnen uitproberen en zienswijzen en houdingen kunnen aannemen, kunnen zij verschillende belangen, invalshoeken en de consequenties daarvan leren begrijpen. Zo ontwikkelen zij een geïntegreerde visie op hun werk en de werkelijkheid (De Caluwé et al., 1996), (Spelsimulatie een kennismaking, Peters V., 2011).

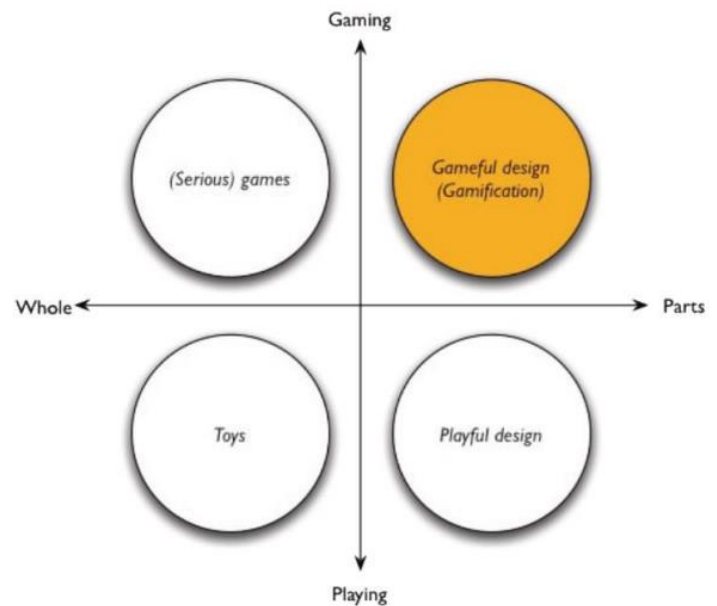
De belevingswereld van jongeren wordt gedomineerd door nieuwe technologieën. De invloed van de mobiele telefoon en Internet is groot. Jongeren pakken deze nieuwe technologieën snel en gemakkelijk op. Jongeren lijken niet bedolven te raken onder de stortvloed aan informatie die hen via deze nieuwe communicatiekanalen wordt aangereikt. Ze blijken zeer selectief in de informatie die ze consumeren. Voorwaarden zijn dat de informatie boeiend en prikkelend is en aansluit bij de eigen belevingswereld. Dat de informatie compact is en op het juiste moment beschikbaar is (Dialogic innovatie & interactie, ICT en Onderwijs: Bilderbeek R., Verhagen L., Zijderveld C., 2006).



De veranderende levensstijl van de jeugd heeft ook een grote invloed op de onderwijscultuur, en dus ook op de wijze van doceren. Eén van de speerpunten daarin is leren aantrekkelijk maken. De inzet van games wordt hierbij vaak in één adem genoemd. Een ander woord hiervoor is gamification. (Dialogic innovatie & interactie, ICT en Onderwijs: Bilderbeek R., Verhagen L., Zijdeveld C., 2006). Gamification is het inzetten van game- elementen en game design in een 'niet-game omgeving' om doelgedrag en engagement te bevorderen (Deterding, Sebastian, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke. 2011.).

Het gaat hierbij dus om het gebruiken van game- elementen en dus niet het volledige game. Het game- design wordt benut, niet zozeer de techniek maar wel de gedachte achter de games en het ontwerp hiervan. Gamification wordt vaak ingezet om doelgedrag en engagement te bevorderen (P. van den Boer, 2013).

(**Figuur 4:** Bron: *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification".*)



In figuur 4 worden de belangrijkste elementen in het Gamification spectrum van elkaar onderscheiden. Er wordt enerzijds gebruik gemaakt van het verschil tussen een hele game, of slechts onderdelen ervan. Anderzijds wordt er gekeken naar het verschil tussen een game en 'spelen'. Een game kenmerkt zich door regels, beperkingen, het moeten maken van betekenisvolle keuzes en het bereiken van een doel, terwijl deze zaken bij 'spelen' juist veelal ontbreken. (P. van den Boer, 2013)

Games prikkelen de fantasie, wekken de nieuwsgierigheid en zijn uitdagend. Ze hebben een positief effect op de interesse, motivatie en aandacht tijdens het leerproces. Games kunnen in het eigen tempo van de jongere worden doorlopen en bieden een veilige omgeving om te experimenteren. Dit betekent overigens niet dat alles in de vorm van een computerspel moet worden aangeboden (Dialogic innovatie & interactie, ICT en Onderwijs: Bilderbeek R., Verhagen L., Zijdeveld C., 2006).



1.1.4.2 Voorbeelden van spelsimulaties

Second life

Second life is een simulatiegame met een virtuele driedimensionale wereld en werd uitgebracht in 2003. In deze wereld maakt de gebruiker een personage in de vorm van een avatar (digitaal mannetje), die door het spel beweegt. Binnen in het spel is er geen specifiek doel aanwezig dus iedere gebruiker beslist welke acties hij uitvoert. Een specifiek spelelement van Second Life is dat er onderling gecommuniceerd kan worden tussen de avatars.

VNEC—virtual neurological education centre

Het VNEC werd opgericht door Lee Hetherington op de universiteit van Plymouth in het Verenigd Koninkrijk. Het demonstreert een online virtuele simulatie, waar personen zichzelf kunnen uiten door voorkomende symptomen te visualiseren. Deze symptomen kunnen zijn van een neurologische beperking of een psychisch probleem. Het geeft relevante informatie weer over bijvoorbeeld evenementen en mogelijkheden doorheen de virtuele wereld van Second life. Het VNEC biedt een interactieve ervaring met een uniek gevoel van visualisatie waarbij de speler het gevoel krijgt dat hij zich in een andere realiteit bevindt (Maged, N. Boulos, K. Hetherington, L. Wheeler, S. 2007).

The Sims

De Sims is een levenssimulatiespel, uitgebracht door EA (Electronic Arts). De Sims bestaan reeds sinds 2000. De ontwikkelaars vernieuwen steeds het spel waardoor er nieuwe versies/games op de markt komen.

De Sims is beschikbaar al spel op de computer, de PlayStation en de smartphone. Om te starten met het spel wordt er een virtuele persoon (een sim) gecreëerd. Tijdens deze stap worden er persoonlijke eigenschappen aan de sim toegewezen en wordt het uiterlijk tot in detail bepaald. Deze sim kan in een virtuele wereld gezet worden waarin verschillende huizen staan. Het hoofddoel tijdens het spelen is om de behoeften van de sim te vervullen en hun levenswensen te verwezenlijken. De Sims 4 is momenteel de meest ontwikkelde versie van het spel. De grootste vernieuwing hier is dat de avatars nu te maken krijgen met emoties. Deze emoties hebben invloed op de interacties die de avatars kunnen uitvoeren.

1.1.4.3 *Waarom een simulatiegame inzetten?*

- Van kennis naar actie door simulatie

Simulatie is het hart van de omzetting van actie naar kennis. Dit proces wordt verwezenlijkt door ervaringen, leren, denken en reflecteren. Dit is een sterke reden waardoor simulatie/gaming een krachtige methode is om kennis en actie samen te brengen.



Ruben, D.(1999) herinnert ons eraan dat de ultieme test om kennis en vaardigheden op te doen is meestal niet 'het weten', maar in de mogelijkheid zijn om deze kennis en vaardigheden op de juiste manier in te zetten. Dit is de vertaling van kennis naar gedrag. Simulatiegames zijn op zichzelf een combinatie tussen kennis en actie. Het deel met de actie tijdens de simulatie is iets waar sommige kennisgerichte personen het moeilijker mee hebben. Deelnemers van simulatiespellen hebben zowel kennis en actie, theorie en praktijk nodig om optimaal te leren uit deze ervaring. Het is niet steeds gemakkelijk om actie en kennis harmonieus samen te brengen in een simulatiegame. De deelnemers nemen hun eigen opvattingen mee tijdens het spelen, dit heeft invloed op de resultaten. Dankzij Willy Kriz zijn innovatie en werk rond het samenbrengen van enkele belangrijke artikels in een literatuurtekst, wordt er een beeld gevormd over het doeltreffend maken van een simulatieproces. Hier wordt actie omgezet naar kennis maar ook kennis naar actie. Simulatiegames kunnen ons helpen om ons terug te brengen naar wat we al jaren weten en oefenen, namelijk, dat actie en kennis met elkaar verweven zijn. Het 'kennis-naar-actie' perspectief is reeds verankerd in onze traditionele academische praktijken. Men suggereert dit uit de dagelijkse zin 'ik moet dit uitproberen'. We hebben deze actie nodig om onze kennis te bevestigen (Crookall, D. & Thorngate, W., 2009).

In het expert- onderzoek dat later in dit werk wordt beschreven, werden enkele positieve eigenschappen van een simulatiegame aangehaald:

"Jongeren zijn bezig om vat te krijgen op de wereld om hen heen. Het uitproberen van actie-reactie in de echte of virtuele wereld helpt hierbij."

(Citaat uit Delphi-onderzoek pg. 38. Ervaring: Expert in Research & gamedesign)

- Conflicten oplossen en beslissingen nemen

Soms kunnen de resultaten en de inbreng onvoorspelbaar zijn maar toch zijn er goede redenen om te geloven dat gamesessies waar interacties plaatsvinden, een positieve invloed heeft op de kwaliteit van het netwerk en de interventie. Beslissingen nemen door behulp van interactie met anderen, kunnen de individuele risico's en het gewicht op de schouder van de jongere verminderen. Op deze manier worden de collectieve sociale voordelen gemaximaliseerd.

Er zijn sterke aanwijzingen dat simulatiegames processen kunnen versnellen, die relevant zijn voor de besluitvorming tijdens de complexe jeugdperiode en bijkomende problemen. Het oplossen van conflicten door middel van dialogen over de standpunten en vooruitzichten tijdens een interactieve sessie, lijkt gunstig voor sociaal en probleemoplossend denken. Simulaties kunnen rijk materiaal en sterke betrokkenheid opleveren tijdens reflecterende dialogen rond de overdracht naar de praktijk (Van Haasster, 2014).



- **Positieve effecten door gamen**

Verschillende studies zeggen dat de reactietijd op visuele stimuli versnelt wanneer de persoon een computerspel speelt. (Bavelier & Green, 2006). Bavelier & Green namen de proef op de som en stelden 5 experimentele designs op waarbij het visueel geheugen van videogamespelers en niet-spelers met elkaar vergeleken wordt. In elk van de 5 experimenten stelde men vast dat het visuele kortetermijngeheugen bij spelers iets meer gegevens kan opslaan dan het geheugen van niet-spelers. Uit het onderzoek van Rosser (2005) bleek dat meer dan 300 chirurgen die twintig minuten voor aanvang van een operatie een game speelden, de operatie sneller uitvoerden en minder fouten maakten. Games hebben ook een belangrijke sociale functie, en kunnen in dat opzicht ook een maatschappelijke rol vervullen (Bourgonjon, J., De Pauw, E., Pleysiet, S., Vanhooven, S., Van Looy, J., Rutten, K., Soetaert, R. 2008).

Ook Durkin en Barker (2002) gaan ervan uit dat het spelen van videogames een positieve invloed heeft op de ontwikkeling van een adolescent. Gamers staan dicht bij hun familie en hebben meer stabiele relaties. Uit hun studie blijkt dat computergames positieve emoties naar voor brengen en de sociale interactie bevorderen. Dit omdat gamen net een sociaal gebeuren is, wat jongeren het liefst met andere leeftijdsgenoten doen. (Durkin, K., & Barber, B. 2002).

Volgens Veen & Jacobs geeft het experimenteren met verschillende karakters jongeren de mogelijkheid om de complexiteit van de wereld te ervaren. Ook laat het aannemen van verschillende rollen in games de speler toe zijn eigen handelen te evalueren en erover te reflecteren. Binnen de online- werelden zijn ook verschillende waarden en normen aanwezig die men dient te respecteren (Jacobs, F. 2002.). Games hebben dus een socialiserend effect op het individuele gedrag. Het grote voordeel is wel dat spelers kunnen experimenteren met hun gedrag, zonder deze grote sociale gevolgen heeft. Vaak nemen de jongeren dan ook verschillende rollen of avatars aan en gaan verschillende interacties aan. (Bourgonjon, J., De Pauw, E., Pleysiet, S., Vanhooven, S., Van Looy, J., Rutten, K., Soetaert, R. 2008).

In het onderzoeksrapport 'ICT en onderwijs', uitgevoerd door Veen & Jacobs (2005) aan de Universiteit van Utrecht, worden enkele kenmerken van games die een belangrijke invloed hebben op de ontwikkeling van jongeren aangehaald. Graag zetten we deze even op een rijtje.

- **Onderdomping:** Jongeren die gamen worden ondergedompeld in het spel die de volledige aandacht opeist. Dede (2005) omschrijft deze 'immersion', een subjectieve impressie dat iemand participeert in een alomvattende, als een realistische ervaring. De speler is met zijn avatar aanwezig in een virtuele wereld van de game. In deze wereld worden de spelers uitgedaagd om nieuwe grenzen op te zoeken. Op deze manier leren de spelende jongeren in de game hun identiteiten en hun strategieën te kiezen, wat de persoonlijke ontwikkeling en omgang in het persoonlijke leven bevordert. (Bourgonjon, J., De Pauw, E., Pleysiet, S., Vanhooven, S., Van Looy, J., Rutten, K., Soetaert, R. 2008).



- **Aanwezigheid:** Het gevoel van 'aanwezigheid' dat in de game wordt gecreëerd is een belangrijk kenmerk van de game. Alles hangt af van de betrokkenheid van de speler zelf: in welke mate de speler sociale interacties voert, taken uitvoert in het spel, ...
- **Zelfsturing:** Spelers worden in de wereld van een game onderworpen aan een zoektocht waarbinnen zij over relatief grote vrijheden beschikken. Zij kunnen zich vrij in de virtuele wereld bewegen. Telkens zij een opdracht dienen uit te voeren is de speler vrij te beslissen hoe dit te doen en een bewuste beslissing te nemen.
- **Avatars en verschillende virtuele identiteiten:** Een avatar is een grafische weergave van de speler in het spel in de vorm van een karakter. De speler zelf kiest zijn karakter, kledij, uitrusting, ... De speler heeft de vrijheid zichzelf te zijn of om een andere rol aan te nemen. Het innemen van een andere rol bevordert de sociale ontwikkeling van jongeren, doordat ze kunnen experimenteren met verschillende virtuele identiteiten en doordat ze zich proberen in te leven in een ander persoon.
- **Sociale ecologie:** Tot slot heeft het spelen van games ook een belangrijke en positieve invloed op het sociale leven van jongeren. Games zijn in tegenstelling tot wat vaak beweerd wordt niet asociaal, maar bevorderen in bepaalde mate het sociale leven van jongeren. Via internetgemeenschappen wordt er over het spel gepraat en in het spel zijn er ook bepaalde regels waardoor de speler snel aanleert hoe hij of zij zich moet gedragen binnen het spel (Bourgonjon, J., De Pauw, E., Pleysiet, S., Vanhooven, S., Van Looy, J., Rutten, K., Soetaert, R. 2008).
- Gamen op een educatieve manier

Ten eerste oefent een kind aan zijn of haar algemene computervaardigheden, wat later van pas zal komen in de moderne digitale leefwereld. Verder is de voertaal in de meeste games Engels, zodat kinderen spelenderwijs de Engelse taal leren. Hiernaast zijn er nog andere, meer diepgaande vaardigheden die een kind door middel van gamen op kan doen. Hieronder valt bijvoorbeeld multitasking en het verhogen van reactiesnelheid, aangezien veel games deze vaardigheden trainen. (Weet wat ze gamen, 2016).

Informatieverwerking

Het ontwikkelen van de capaciteit tot informatievergaring en -verwerking is een ander voorbeeld, dit wordt namelijk getraind bij simulatiegames zoals 'De Sims'. Bij dit soort games moeten kinderen een grote hoeveelheid informatie verwerken, en op deze informatie inspelen door op basis van die informatie een strategie uit te stippelen of een volgende stap te bedenken. Deze vaardigheden worden ook steeds belangrijker in het echte leven, omdat informatiestromen toenemen en informatiekkanalen veranderen. Door dit soort games te spelen traint een kind deze vaardigheden zonder dat ze het zelf doorhebben. (Weet wat ze gamen, 2016).



1.1.4.4 Validatie van educatieve games

Bij validatie van een educatieve game wordt er vooral gekeken naar de kwaliteit van de game als leermiddel. In dit verband wordt de kwaliteit door drie factoren bepaald:

- De kwaliteit van de simulatie (hard- en softwaremateriaal)
- De onderwijskundige kwaliteit, zoals didactische opzet, inbedding in leertraject, instructies en feedback.
- De spelmatige kwaliteit van de game zoals; levels, beloningen en uitdagingen (Korteling, Helsdingen & Theunissen, 2013).

De simulatietechnologie moet geschikt zijn om mensen de kennis en vaardigheden zodanig te leren dat zij die in de praktijk goed en zelfstandig kunnen toepassen. De simulatie moet een leersituatie aanbieden met een correcte representatie van de taken, die voor het behalen van de leerdoelen van belang zijn. Een goede kwaliteit van spelmatige en didactische factoren zijn wat dat betreft niet noodzakelijk, maar voor positieve transfer of training natuurlijk wel zeer wenselijk omdat ze het leerproces bevorderen (Korteling, Helsdingen & Theunissen, 2013).

Wat maakt een educatieve simulatie tot een educatieve game?

Educatieve games wordt nogal eens onderscheiden van conventionele simulatiemiddelen doordat het gebaseerd zou zijn op de desktop technologie van entertainment gaming. Dit zou bij conventionele simulatiemiddelen niet het geval zijn. Pc-gebaseerde trainingssimulaties zijn echter bijna zo oud als de pc zelf. Het enige wat educatieve games echt onderscheidt van de traditionele training- simulaties, is de doelbewuste toevoeging van spelelementen aan het leermiddel. De spelelementen van educatieve games die hiervoor worden gebruikt kunnen weliswaar gebaseerd zijn op traditionele spellen, maar in de praktijk zijn het vaak computerspellen. Door onderwijskundige elementen aan simulaties toe te voegen wordt de didactische waarde daarvan vergroot: "educatieve simulatie". Door spelelementen aan simulaties toe te voegen kan het plezier dat aan de simulatie kan worden beleefd worden vergroot: "entertainment gaming". Door zowel spel- als onderwijselementen te combineren met simulatie wordt de leerwaarde vergroot omdat het oefenen leuk en leerzaam is: educatieve gaming. Anders gezegd: de doelbewuste toevoeging van spel aan een educatief simulatiemiddel maakt deze tot een educatieve game (Korteling, Helsdingen & Theunissen, 2013).

Spelend leren is niet per definitie simpel

De populariteit van computerspellen, de brede verspreiding en de relatief bescheiden aanschafkosten suggereren dat educatieve games gemakkelijk voor training kunnen worden ingezet. Dat lijkt echter een te eenvoudige voorstelling van zaken. Educatieve gaming is, door de toegevoegde laag van spelelementen, juist een relatief complexe vorm van educatieve simulatie. Dit geldt in ieder geval voor de leermiddelontwikkelaar (Korteling & van den Bosch, 2015)..



Educatieve gaming kan hogere eisen stellen aan de techniek, aan de competenties van de instructeurs, en aan de leeromgeving (soms zijn rollenspelers of begeleiders nodig om het gewenste spelverloop te bewerkstelligen) (Korteling & van den Bosch, 2015). Kortom: het effectief integreren van spelelementen met didactische principes maakt educatieve games meestal complexer om te ontwikkelen dan conventionele desktop educatieve simulatiemiddelen. Dit gegeven maakt educatieve games niet voor alle opleidingen en trainingen de geschiktste leeroplossing (Korteling & van den Bosch, 2015).

1.1.5 Identiteitsontwikkeling jongeren

Het is nodig om zicht te hebben in het proces van de identiteitsvorming van de jongeren, zodat we kunnen nagaan hoe de media en technologie hier positief op kan inspelen. Identiteit is een begrip uit de sociale wetenschap en verwijst naar de persoonlijkheid van een individu. Elk individu vormt in de loop van zijn of haar jeugd een 'ik'. In de westerse cultuur wordt er veel waarde gehecht aan een individuele persoonlijkheid. Ouders en opvoeders helpen kinderen om een zelfbewustzijn te ontwikkelen. In de westerse opvatting wordt de identiteit van een individu gezien als onafhankelijk en zelfstandig. In hoeverre de persoonlijkheid nu aangeboren of aangeleerd is, blijft een debat in de wetenschap. Hier is het uitgangspunt dat veel in aanleg al bij de geboorte aanwezig is maar dat opvoeding, scholing en cultuur een belangrijke rol spelen in de verwezenlijking van die aanleg. Voor de jongere is de adolescentie een turbulente periode, waarin de seksualiteit en toekomstbeeld groeit en waarin jongeren leren om zelfstandig te worden. Vaak worstelen jongeren met hun identiteit. Dan zoeken ze in hun omgeving, bij hun ouders, vrienden of op internet, naar bevestiging en rolmodellen. Op deze momenten speelt de media een belangrijke rol in de vorming van identiteit. Het is van belang dat ouders en opvoeders zich bewust zijn dat zij als rolmodel gezien kunnen worden (S. Frankenhuis, S. van der Hagen, A. Smelik.2005).

Hieronder komen kort de verschillende omgevingsfactoren aan bod die een rol spelen bij de vorming van de identiteit. De jongeren spiegelen zich aan beelden uit de media maar gebruiken deze media ook om te communiceren (Dubbelman, T., & A. Smelik. 2005).

- Sociale omgeving
- Maatschappelijke context
- Het gezin
- Leeftijdsgenoten
- De cognitieve ontwikkeling
- De seksuele ontwikkeling

In iedere opgesomde omgevingsfactor kan sociale media of technologie invloed hebben. Uit een onderzoek van 'MTV Networks' blijkt dat moderne technologieën jongeren helpen om aan hun zelfbeeld en zelfvertrouwen te werken. Uit dit internationale onderzoek komt naar voren dat jongeren zich bezighouden met drie vraagstukken.



1. Ben ik wel veilig? Er heerst een verhoogde angst voor persoonlijke veiligheid op het gebied van ziektes, terreur en criminaliteit. Zowel ouders als kinderen zijn van mening dat we in een gevaarlijkere wereld leven dan de voorgaande generaties. Jongeren zijn minder goed in staat om waarschuwingen in een context te plaatsen en maken zich dus extra druk (S. Frankenhuis, S. van der Hagen, A. Smelik.2005).
2. Wie ben ik eigenlijk? Het uitvinden wie je bent, is de grootste uitdaging voor elke tiener. Hier gaat het over het ontdekken van hun voor- en afkeuren, interesses en verlangens. Door de afbrokkeling van traditionele sociale structuren, hebben jongeren volgens het MTV- onderzoek minder een uitgestippeld pad voor zich. Het gevolg van de globalisering is dat jongeren zich meer op het web profileren. De vriendengroep is explosief toegenomen, maar dan gaat het wel om online- vrienden en niet om vrienden in de fysieke realiteit (S. Frankenhuis, S. van der Hagen, A. Smelik.2005).
3. Wat is mijn toekomst? Jongeren hebben grote ambities en hoge verwachtingen over hun toekomst. Dit is een rechtstreeks gevolg van de opvatting dat je kunt worden wat je wilt. Deze keuzevrijheid schept de belofte op succes. Daarbij vormt de school nog steeds het belangrijkste platform. Jongeren vormen volgens het MTV-onderzoek hun identiteit door een eigen platform te creëren (S. Frankenhuis, S. van der Hagen, A. Smelik.2005).

Door het maken van een personage of avatar in een game werkt de jongere aan verschillende aspecten binnen de ontwikkeling. Als eerst leert de speler omgaan met zijn of haar voorkeuren, dit kan zowel op uiterlijk als op innerlijk vlak aan bod komen, afhankelijk van het spel. Tijdens het proces kan er afgetoetst wat de jongere aangenaam vindt, de speler kan hier zelf mee experimenteren. Hierdoor kan de jongere zichzelf een stukje beter leren kennen. Er kan specifiek aan de identiteit van een jongere gewerkt worden indien de jongere zichzelf namaakt binnen het spel. Bijvoorbeeld in 'De Sims 4' kan de jongere nadenken over zijn dromen, wensen, eigenschappen, relatie tegenover gezinsleden, omgaan met agressie of verdriet en het zelfbeeld van de jongere. De jongere krijgt in het spel de kans om eigenschappen aan zichzelf toe te schrijven en om te reflecteren over reacties of interacties die hij in het dagelijkse leven zou uitvoeren. In vele simulatiegames bevindt de jongere zich in een virtuele wereld. Sommige games laten het toe om deze wereld aan te passen, dit kan de jongere helpen met het beeld op de wereld en op de toekomst. In het volgende deel van deze literatuurlijst worden nog enkele moeilijk bespreekbare thema's uitgelegd die aan bod kunnen komen tijdens het spelen van 'De Sims 4.'



1.1.5.1 Verwerking van moeilijk bespreekbare thema's binnen Sims 4

In dit onderdeel van de literatuurstudie wordt de focus gelegd op het spel 'De Sims 4'. In dit levenssimulatiespel krijgt de avatar een gemoedstoestand die visueel sterk verduidelijkt wordt (Figuur 5). Deze emoties kunnen het gevolg zijn van een gebeurtenis in het leven van de avatar. Deze gebeurtenissen in het spel zijn vaak dingen die in de realiteit ook kunnen gebeuren zoals; een kennis of vriend die sterft, lage prestaties op school, een verjaardag, een geboorte binnen het gezin, een trouw, een ruzie, ... Indien een gebeurtenis plaatsvindt in het spel kan de ouder of begeleider hierover met de jongere in gesprek gaan. In de Sims 4 komen verschillende thema's aan bod waarbij sommige jongeren het moeilijk vinden om hierover een gesprek te voeren of om hier hun eigen emoties te uiten. Een simulatiegame kan een aanzet zijn om tot een gesprek te komen over het moeilijke thema. Hieronder worden enkele van deze thema's besproken.



(Figuur 5: emoties in Sims 4)

In het voorafgaand onderzoek werd besproken hoe een game kan helpen bij het verwerken van een moeilijke gebeurtenis:

“Doordat kinderen iets herspelen en het van op een afstand bekijken, kunnen ze moeilijke gebeurtenissen meer in een context plaatsen. Het naspelen op zich kan al helpen met het verwerken lijkt mij. Verder is het zo dat je bij het verwerken van een moeilijke gebeurtenissen eerst naar de feiten gaat kijken, naar de gevoelens, naar het zelfbeeld en bij dit alles kan de Sims helpen.”

(Citaat uit Delphi-onderzoek (2016). Ervaring: Bachelor in Orthopedagogie, jaren ervaring met het spel 'The sims')

- Dood

In de Sims 4 kan het thema de dood aan bod komen. Dit gebeurt dan op een realistische wijze. De avatar kan sterven door verschillende redenen: maximale leeftijd bereikt, geëlectrocuteerd aan een apparaat, omgekomen in een brand, te veel honger of boosheid. Indien een sim sterft wordt deze opgehaald door een personage 'De Grim Reaper', hij stelt de



dood voor. Het idee hierachter is dat hij de ziel van de sim komt ophalen, wanneer dit gebeurt is laat hij een grafsteen of urne achter voor de familie. Deze kunnen ze nadien een bijzondere plaats geven. Er kunnen verder in het spel interacties plaatsvinden met het graf zoals rouwen en een schrift opstellen en lezen. Als iemand sterft uit de omgeving van de avatar, krijgt deze een verdrietige gemoedstoestand en dit heeft effect op de dagelijkse activiteiten van de sim. Deze sim is bijvoorbeeld te droevig om huiswerk te maken. Er komen ook verschillende manieren aan bod over hoe de sim kan omgaan met dit verdriet. De sim kan bijvoorbeeld over zijn gevoelens praten met andere sims die in de buurt zijn of de sim kan in zijn bed gaan liggen of in de kast kruipen om daar te huilen.

- Liefde en vriendschap

Vriendschappen kunnen in de sims gevormd worden vanaf de sim geboren wordt. Deze relaties worden gevormd en verder opgebouwd door positieve, vriendelijke en grappige interacties uit te voeren met andere sims. Dit proces verloopt stap voor stap. Eerst zijn de sims gewoon kennissen maar door voldoende te werken aan de relatie kan dit een sterke vriendschapsrelatie worden. Naarmate de band sterker wordt tussen sims komen er meer interacties beschikbaar. Het is van belang om, net zoals in de realiteit, de relatie tussen de sims te onderhouden door voldoende contact te houden. Het thema liefde komt pas aan bod vanaf de sim een tiener is. In de realiteit worden jongeren vanaf deze levensfase ook geconfronteerd met verliefdheid en liefdesrelaties. Net zoals de vriendschapsrelaties worden de liefdesrelaties stap voor stap opgebouwd door verschillende flirterige interacties uit te voeren. Als de sim opgroeit tot een jongvolwassene kan deze experimenteren met seksualiteit en voortplanting.

- Agressie en ruzie

Sims kunnen met elkaar op een agressieve manier communiceren en dit kan leiden tot ruzies en gevechten. Na een ruzie of een kwetsende boodschap krijgt de sim vaak een boze gemoedstoestand en dit heeft effect op het verdere verloop van zijn dag. Er komen ook enkele oplossingen aan bod om de boze gevoelens te laten verdwijnen zoals jezelf proberen te kalmeren voor een spiegel, door een bad te nemen of door te sporten.

- Persoonlijkheid

De jongere krijgt tijdens het creëren van een sim verschillende vragen rond de persoonlijkheid van de sim die hij maakt. Er wordt een levenswens gekozen en ieder sim krijgt enkele eigenschappen toegewezen zoals; grapjas, romantisch, op familie gericht, extravert, houdt van buiten, enzovoort. Als levenswens kan er bijvoorbeeld gekozen worden voor een geweldige schilder, muzikant, schrijver, kok of topsporter. De levenswens kan ook familiegericht zijn zoals het wensen van een groot gezin of dromen van enorm rijk te zijn. Eens de avatar in de game geplaatst is kan de speler beslissen welke interesses en hobby's deze sim wil uitbouwen.



- Structuur in het dagelijkse leven

In het spel 'De Sims' is er constant een digitaal klokje dat de tijd in de virtuele wereld weergeeft. De speler moet vaak zijn tijdsbesef inzetten. Tijdens het spel kan de gemaakte sim een hobby of job kiezen. Deze hebben invloed op de dagelijkse activiteiten en structuur. Vanaf de sim opgroeit naar een jonge sim, kan deze naar school. Deze uren zijn zeer realistisch ingevuld (van 8u tot 15u). Nadat de jonge sim thuis komt wordt er verwacht om zijn huiswerk te maken, hierdoor kunnen zijn punten op school stijgen en krijgt de jonge sim een extra positief gevoel, een ouder of volwassene kan het kind helpen bij het huiswerk. Door samen met een jongere het spel de Sims te spelen kan er makkelijk een visuele voorstelling gemaakt worden van hoe de dagelijkse structuur eruitziet. Voor jongeren die zich willen voorbereiden op een zelfstandig leven kan de Sims helpen doordat de sim ook aan enkele verplichtingen moet houden zoals: gaan werken, opruimen, rekeningen betalen en zichzelf verzorgen. Er kan zo gewerkt worden aan kamertraining of als voorbereiding op begeleid zelfstandig wonen.

- Thuissituatie en familie

Als begeleider kan je de jongere voorstellen om zichzelf en nabije context of gezin zoals mama, papa, broer of zussen te creëren in 'De Sims'. Als de jongere hiermee instemt krijgt de begeleider de kans om een beeld te schetsen van hoe het gezin van de jongere eruit ziet. In de Sims 4 kan de jongere de personen binnen zijn gezin of familie voorstellen door middel van virtuele mannetjes. De jongere kan naar wens zijn gezin of hele familie voorstellen. Er zijn verschillende levensfasen te kiezen: peuter, kind, tiener, jongvolwassene, volwassene, oudere. Indien de jongere dit wenst is het mogelijk om de stamboom van de gemaakte familie te bekijken.

- Lichaamsbewustzijn

Online gamers spelen vaak met een avatar van een ander geslacht dan ze zelf zijn. Mannen doen dat om andere redenen dan vrouwen. Onderzoek legt bloot dat 68% van de vrouwelijke gamers online een mannelijk gedaante aanneemt, en dat doen ze meestal om te voorkomen dat ze lastig gevallen worden door mannen, of om te voorkomen dat ze vanaf het begin op achterstand staan. Ze hebben de indruk dat mannelijke karakters soms beter behandeld worden dan vrouwelijke. Ruim de helft van de mannen die online speelt neemt weleens een vrouwelijk gedaante aan, maar dan vooral om te kunnen flirten met andere karakters in het spel (Weet wat ze gamen, 2008). Tijdens het creëren van een avatar binnen een simulatiegame wordt er bewust nagedacht over hoe de jongere zichzelf en anderen uit zijn omgeving ziet. Het lichaamsbewustzijn wordt sterk geprikkeld tijdens dit proces. De jongeren kan binnen het simulatiespel vaak gedetailleerd bezig zijn met uiterlijke kenmerken.



1.2 Besluit theoretisch luik

In de literatuur werd uitgelegd wat een simulatiegame is en hoe dit een educatief proces kan teweegbrengen. Uit de literatuur is gebleken dat jongeren vaak bezig zijn met ICT en online-werelden. De literatuur toont aan dat spelers van simulatiegame verschillende vaardigheden kunnen oefenen tijdens het spelen zoals kennis omzetten naar actie, sociale contacten leggen en zelfreflectie. Er wordt aangetoond dat in een simulatiegames verschillende realistische thema's aan bod kunnen komen waar sommige jongeren het moeilijk mee hebben. Er werd ontdekt dat jongeren alsmaar meer opgroeien in een digitaal tijdperk waar ze vanaf hun geboorte mee te maken krijgen. Deze technologische invloed kan zeker in de jongeren hun voordeel spelen doordat er verschillende vaardigheden ontwikkeld worden. Enkele jongeren zien digitale tools als de ideale manier om zichzelf open te stellen naar anderen en met anderen te communiceren.

Doorheen het verdere onderzoek wordt er een antwoord gezocht op volgende vragen:

- Wat is de meerwaarde van een simulatiegame als begeleidingsstool binnen jeugdhulpverlening? Om een antwoord te formuleren op deze vraag schakel ik enkele experts en ervaringsdeskundigen in en start ik samen met hen een Delphi-onderzoek. Dit onderzoek wordt verder uitgelegd in Deel 2 (onderzoeksmatig luik).
- Welke jongeren hebben een grotere kans om met succes een simulatiegame te appreciëren tijdens zijn begeleidingsproces? Dit is van belang omdat waarschijnlijk niet iedere jongere graag aan de slag gaat met een simulatiegame en anderen juist wel. Om dit te kunnen onderzoeken ga ik gebruik maken van een bestaande schaal over spelersprofielen.
- Spenderen de jongeren binnen jeugdhulp ook veel tijd achter een pc en hoe staan zij tegenover simulatiegames? Dit gegeven kan nuttig zijn om de methode als eindproduct zo goed mogelijk te kunnen aanpassen aan de doelgroep.
- Hoe kunnen begeleiders een simulatiegame aanbrengen en inzetten bij jongeren? Hierbij wil men een methode uitwerken die begeleiders aanspreekt om de sims te gebruiken als begeleidingstool. Dit kan het een agogische werkwijze worden binnen de hulpverleningscontext. Het potentieel van simulatiegames in kaart brengen bij een specifieke doelgroep, is het een uitdaging binnen dit verdere onderzoek.



2 Deel 2: Onderzoeksmatig luik

2.1 Inleiding

In dit onderzoeksmatig luik wordt er besproken welke onderzoeksmethoden er werden inzet bij het verzamelen van de data. Er vond zowel een kwalitatief als een kwantitatief onderzoek plaats. Dit onderzoek is beschrijvend en verkennend. Hiervoor werden er verschillende instrumenten ingezet, namelijk een Delphi- onderzoek met experts en als tweede instrument werd er gekozen voor enquêtes. Er werd aan de slag gegaan met een heterogene groep in het Delphi- onderzoek doordat de deelnemers verschillende achtergronden en visies hebben die ingezet worden in dit onderzoek. Deze deelnemers zijn de eerste participanten van het onderzoek. Verder werden jongeren vanaf twaalf jaar, die binnen de jeugdhulpverlening ervaring hebben en enkele begeleiders die in deze sector ervaring hebben, betrokken in dit onderzoek.

2.2 Onderzoeksmethoden

Vanuit de volgende onderzoeksvraag werd er gewerkt:

“In hoeverre kan een simulatiegame als begeleidingstool een meerwaarde bieden aan het ondersteuningsproces van jongeren binnen de jeugdhulp?”

Er werd aan de slag gegaan met 2 verschillende instrumenten om mijn onderzoek uit te voeren. Namelijk een Delphi- onderzoek en enquêtes, hieronder wordt besproken waarom beide instrumenten nuttig kunnen zijn. De meerwaarde van het Delphi- onderzoek ligt vooral in de expertise die gedeeld kan worden door ervaringsdeskundigen en dat met deze expertises gebruikt kunnen worden om verschillende besluiten te vormen. Er werd gekozen om het Delphi- onderzoek in te zetten omdat de deelnemers voldoende tijd en ruimte krijgen om een antwoord te formuleren op enkele kritische vragen. Als tweede instrument werd er gekozen voor enquêtes, deze wou worden op een digitale manier afgenomen. Hiervoor werd gekozen omdat hier voldoende personen kunnen bij betrokken worden. Er werden 2 verschillende enquêtes online verspreiden, een enquête gericht naar jongeren binnen de jeugdhulpverlening en een enquête voor begeleiders die ervaring hebben met het begeleiden van jongeren binnen de jeugdhulpverlening. Met de enquêtes wordt onderzocht hoe jongeren uit de jeugdhulpverlening omgaan met computers en games.



2.2.1 Instrumenten

Bij het Delphi onderzoek worden meningen omtrent simulatiegames binnen jeugdhulpverlening van verschillende personen geïnventariseerd en vergeleken. Hier wordt nagegaan hoe de personen simulatiegames en de mogelijkheden hiervan bekijken en de verschillende meningen reduceren tot een besluit. Door enquêtes in te zetten kan er een beeld gecreëerd worden van de ervaringen en visies die verschillende begeleiders uit het werkveld meedragen.

2.2.1.1 De Delphi-methode

De Delphi-methode is een interactieve survey die vertrekt vanuit de aanname van een mondig onderzoeksveld, dat in principe in staat is zelf de vereiste expertise in te brengen. Gemikt wordt op een product dat bestaat uit kennis vanuit het onderzoeksveld in plaats van kennis erover (Van Houten, 1985). Samen met de brainstormtechniek en de nominale groepstechniek is Delphi ook te scharen onder technieken die 'consensus methoden' genoemd worden en die gebaseerd zijn op 'subjectieve iteratieve groepsprocessen' (Van Doorn & Van Vught, 1978a).

Belangrijke elementen van deze technieken zijn:

- Er is sprake van de mening van een beperkte groep van deskundigen;
- Onderwerpen waarover men omtrent de toekomst een uitspraak wil hebben, worden langs subjectieve wijze verkregen;
- Een groep individuen tracht consensus te verkrijgen via een stapsgewijze terugkoppeling (iteratie en feedback) van informatie (Mario Kieft, 2011).

Het essentiële verschil tussen Delphi en de brainstormtechniek is gelegen in het punt van de groepsinteractie. Bij brainstormen en uiteraard bij alle andere vormen van groepsbijeenkomsten, zoals rollenspelen of groepsinterviews, is er sprake van face- to- face groepsinteractie, terwijl Delphi dat bewust uitsluit (Mario Kieft, 2011).

Tijdens het Delphi- onderzoek dat werd opstart kregen 5 experts of deskundigen op 3 verschillende momenten een persoonlijke mail met 5 vragen over het thema simulatiegames binnen hulpverlening. Iedere deelnemer kreeg dezelfde vragen tijdens een vragenronde. De eerste vragenronde van dit Delphi- onderzoek startte op 31 oktober. Om een antwoord te formuleren op de 5 gestelde vragen, kreeg de deelnemer iedere keer 14 dagen de tijd. Nadien gingen de onderzoekers aan de slag met de antwoorden en reduceerden deze tot een besluit/samenvatting. Op basis van het besluit uit de vorige ronde, worden 5 nieuwe vragen aan de deelnemers gesteld. Op 21 november 2016 ging de tweede vragenronde van start.

Vervolgens vindt u de vragen die gesteld werden tijdens het Delphi- onderzoek, deze staan op chronologische volgorde.



Vragenronde 1:

1. Welke meerwaarde ziet u in het inzetten van simulatiegames (bijvoorbeeld: De Sims) in de begeleiding van jongeren in de jeugdhulp?
2. Kan een simulatiegame passen binnen een vraaggericht proces tijdens het begeleiden van jongeren in de jeugdhulp, waarom?
3. Welke thema's kunnen volgens u aan bod komen tijdens het inzetten van een simulatiegame als begeleidingstool bij jongeren?
4. Hebt u zelf of een collega ooit games ingezet tijdens het begeleiden van jongeren? Zo ja, wat was de ervaring hier rond?
5. Op welke moeilijkheden zou je kunnen botsen door simulatiegames als begeleidingstool te gebruiken in de jeugdhulp?

Vragenronde 2:

6. Hoe kan een game helpen bij het verwerken van moeilijke gebeurtenissen?
7. Hoe kan er volgens u afgetoetst worden of een jongere geschikt is om een simulatiegame te spelen?
8. Stel dat er een methodiek wordt uitgewerkt met een simulatiegame (Bv The Sims), welke fases/deelactiviteiten kunnen hier dan passen?
9. Welke noden/behoefte van de jongere kunnen vervuld worden door het spelen van een simulatiegame?
10. Welke jongeren hebben een grotere kans om met succes een simulatiegame te appreciëren tijdens zijn begeleidingsproces?

Vragenronde 3:

11. Hoe kan een simulatiegame bijdragen aan de identiteitsontwikkeling van een jongere?
12. Bij welke doelgroep(en) ziet u een simulatiegame als een gepaste tool? En waarom?



13. Wat heeft een begeleider/opvoeder nodig om een simulatiegame te kunnen inzetten tijdens het begeleiden van een jongere? (Dit kan gaan over ervaringen, vaardigheden, eigenschappen, ...)
14. Welke tools ziet u als waardevol tijdens het begeleiden van jongeren tussen de 12 en 16 jaar? (Hier mag je breed denken)
15. Welke vaardigheden (bij de jongere) kunnen getraind worden tijdens het spelen van een simulatiegame?

2.2.1.2 Enquêtes

Er werd gewerkt met een enquête die bestaat uit een gestructureerde vragenlijst via Qualtrics, die verstuurd en ingevuld werd door jongeren vanaf 12 tot +18 jaar die ervaring hebben binnen de jeugdhulpverlening. Het doel van deze enquête was om een realistisch beeld te ontvangen over de leefomgeving en ervaringen rond gamen. Met deze enquête kan er een beeld gevormd worden over de digitale toegang die de jongeren hebben en hoe zij een simulatiegame als begeleidingstool inschatten.

Begeleiders en opvoeders die ervaring hebben met het begeleiden van jongeren ouder dan 12 jaar, werden via een andere enquête uitgenodigd om hun ervaringen en gedachten rond games binnen de jeugdhulpverlening te delen. Deze enquêtes werd ook via Qualtrics ontwikkeld. De personen die in aanmerking komen voor deze enquête in te vullen zijn personen die een diploma of getuigschrift behaalde in een sociaal- agogische studierichting.

2.2.2 Participanten

De personen waarmee er aan de slag werd gegaan doorheen dit onderzoek:

- **Begeleiders en opvoeders** die ervaring hebben binnen jeugdhulpverlening. Hier wordt onderzocht of dat deze personen mogelijkheden zien in het gebruiken van een simulatiegame tijdens de begeleiding en nagaan of zij reeds ervaringen met games binnen hun hulpverlening hebben. Met deze participanten wordt er aan de slag gegaan via digitale enquêtes. Om deze participanten te vinden werd er contact opgenomen met verschillende organisaties van de jeugdhulpverlening. Deze enquête wordt verspreid via Qualtrics. Er werd gestreefd naar een 20-tal begeleiders als participanten.



- **Jongeren vanaf 12 jaar binnen jeugdhulpverlening.** Deze participanten wil men betrekken in het onderzoek omdat dit de doelgroep is waarvoor het eindproduct ontwikkeld wordt, namelijk een methode met als begeleidingstool een simulatiegame. Er wordt nagegaan hoe zij denken over computergames en hoe het zit met hun computergedrag. Deze informatie wordt verkregen door het inzetten van enquêtes. Om deze participanten te vinden werd er contact opgenomen met de vzw Cachet inschakelen. Zij vertegenwoordigen de stem van jongeren die ervaring hebben binnen de jeugdhulpverlening.
- **Experts met verschillende achtergronden.** Personen die in aanmerking komen zijn personen die voldoende kennis hebben over online hulpverlening, serious gaming, simulatiegames en begeleiden van jongeren. Met deze participanten wordt er samen het Delphi- onderzoek opgestart. Er werd gekozen om dit onderzoek met 5 experts uit te voeren. De zoektocht naar gepaste experts of deskundigen ging van start via sociale media (Twitter). Enkele personen die geschikt waren voor het expertonderzoek werden gecontacteerd via mail om hen uit te nodigen voor dit Delphi- onderzoek. De anonimiteit van deze deelnemers werd gegarandeerd, dit is eigen aan de Delphi-methode.

2.2.3 Analyse

2.2.3.1 Een kwantitatieve analyse van de enquêtes

Er werd gebruik gemaakt van een selecte steekproef doordat niet de gehele populatie kon bevroegd worden. De gehele populatie omvat alle begeleiders en opvoeders die ervaring hebben met jongeren tussen de 6 en 18 jaar. Er werd een bepaald quotum vastgesteld tijdens het verzamelen van participanten voor deze enquête, namelijk het in bezit hebben van een bepaald diploma of getuigschrift binnen een agogische of sociale richting.

Er werden verschillende organisaties binnen de bijzondere jeugdzorg gecontacteerd via mail. Binnen de omgeving van de onderzoeker werden er enkele formulieren opgehangen waar begeleiders hun e-mail kon geven, zij werden nadien gecontacteerd. Via sociale media werd de enquête verspreid en uiteindelijk vond er een respons van 34 begeleiders plaats.

47% van de begeleiders die deel uit maakten van de steekproef zijn tussen de 18 en 25 jaar. 23% is tussen de 35 en 45 jaar en 17% is tussen de 26 en 35 jaar oud. 11% van de begeleiders is ouders dan 45 jaar. Ongeveer de helft (48%) van de steekproef behaalde een diploma binnen de orthopedagogische wetenschappen. 18% van de begeleiders is afgestudeerd aan de secundaire richting: jeugd- en gehandicaptenzorg en 12% behaalde een diploma binnen de pedagogie. 9% van de steekproef studeerde af in de richting sociaal- agogisch werk.



73% van de begeleiders had reeds ervaring met het begeleiden jongeren tussen de 6 en 18 jaar, de overige 27% had hier nog geen ervaring in. Nadien werd er geanalyseerd in welke sectoren de begeleiders te werk gesteld zijn of ooit gewerkt hebben. 61% had reeds ervaring binnen de sector met jongeren die een mentale beperking hebben en 28% begeleidde vooraf al eens met jongeren uit de bijzondere jeugdzorg.

Vooraf werd er de keuze gemaakt om een enquête te verspreiden binnen de sector bijzondere jeugdzorg om zo de jongeren te kunnen bevragen over simulatiegames. Er werd contact opgenomen met verschillende voorzieningen binnen de bijzondere jeugdzorg maar er werd slechts 1 respons van een jongere die de enquête invulde. Hierdoor was het niet mogelijk om deze gegevens te analyseren en te verwerken in deze bachelorproef.

2.2.3.2 Een kwalitatieve analyse van het Delphi- onderzoek

Er werd een kwalitatieve analyse gemaakt van de antwoorden die de verschillende experts deelden tijdens het Delphi- onderzoek. Na iedere vragenronde werd er een conclusie gemaakt. De conclusie van iedere vragenronde vormde de basis om de volgende vragen te ontwikkelen. De anonimiteit werd gegarandeerd aan de deelnemers, daarom zal u geen namen terugvinden in de antwoorden en de analyses. De antwoorden van de deelnemers kan u terugvinden in bijlage 1.

Analyse vragenronde 1:

In de eerste vragenronde werd er nagedacht door de deelnemers over de meerwaarde van een simulatiegame binnen jeugdhulpverlening. Volgens een expert in research en gamedesign kan een virtuele wereld de jongere helpen om vat te krijgen op de wereld rond hen heen. Volgens deze deelnemer is het belangrijk om een cool en goed visueel ontwikkeld personage te kunnen maken, zo zal de jongere het aangenamer vinden om dit spel te spelen. Een orthopedagoge die ervaring heeft met het spel 'De Sims' ziet vooral een meerwaarde in het inzetten van een simulatiespel bij jongeren die verbaal minder sterk zijn. Volgens de bevinden van de orthopedagoge kan een tool als een simulatiegame zeer nuttig zijn als vervangen van een klassiek gesprek met de jongere. Zij ziet ook een meerwaarde in The sims omdat er verschillende levensdomeinen aan bod komen tijdens het spelen. Samen een simulatiespel spelen kan helpen om in relatie te gaan met de jongere en om een vertrouwensrelatie op te bouwen. De orthopedagoge ziet deze tool als drempelverlagend doordat het op een speelse en luchtige manier kan gebeuren. Een expert in online- hulp en met ervaring in de bijzondere jeugdzorg gaf aan dat een simulatiegame kan passen binnen de leefwereld van de jongere. Dit moet wel steeds worden afgetoetst bij de jongere zelf.



Een andere deelnemer zag als meerwaarde dat er kan geoefend worden op het maken van keuzen, zo kan de jongere de gevolgen ontdekken via de simulatie. Volgens deze deelnemer kunnen patronen in het gedrag van de jongere doorbroken worden en kunnen er nieuwe inzichten ontstaan.

Volgens de orthopedagoge kan een simulatiegame passen binnen een vraaggericht proces. In dit proces kan een begeleider een jongere versterken als de jongere zichzelf negatieve eigenschappen toewijst. De begeleider kan zo de jongere motiveren, omdat de jongere vanuit een metapositie naar zichzelf kijkt tijdens een simulatiegame. Dit kan ook confronterend zijn. The Sims kan volgens haar bijdragen bij de beeldvorming van de cliënt doordat deze karaktereigenschappen en doelen aangeeft tijdens het creëren van een personage. Tijdens het spel wordt er een genogram gecreëerd en kunnen de relaties van de jongeren in beeld komen. Volgens de expert in online- hulp kan het aanbieden van een simulatiegame een goede manier zijn om de jongere te ontmoeten en te leren kennen. Een andere deelnemer gaf aan dat ze een voorstander is van visualisatie. Deze persoon vindt het positief dat alles kan worden opgeslagen in het spel zodat de draad later weer kan worden opgenomen om door te gaan in dit proces.

De deelnemers van dit onderzoek brachten verschillende thema's aan die aan bod kunnen komen tijdens het inzetten van een simulatiegame. Het zelfbeeld van de jongere, de weerbaarheid voor groepsdruk en het aangeven van grenzen kunnen besproken worden tijdens het spelen. De orthopedagoge die ervaring heeft met The Sims zag volgende onderwerpen tijdens het spelen van dit spel: relaties, karaktereigenschappen, dagbesteding, gevoelens/emoties, basisbehoeften en de gewenste toekomstsituatie. Volgens de expert in online- hulp kan er gewerkt worden rond oplossingsgerichtheid, creativiteit, normen en waarden. Het interactiepatroon met anderen en de relaties die er zijn werd door meerdere deelnemers aangehaald. Door sommige deelnemers werd het wereldbeeld van de jongere aan bod gebracht. Door het spelen van een spelsimulatie kan er gewerkt worden aan een realistisch beeld van de wereld.

De meeste deelnemers hebben zelf reeds ervaring met het inzetten van games tijdens het begeleiden van jongeren. Er werd door een deelnemer een game ontwikkeld om hen virtueel voor te bereiden op seksueel overschrijdend gedrag en een andere game om jongeren te leren omgaan met geld. Er werd aangegeven dat het soms weken of maanden kan duren voor het inzetten van een game effect had. Het vraagt veel geduld en flexibiliteit van de begeleider.

Tijdens de eerste vragenronde werden ook de eventuele moeilijkheden besproken waarop je kan botsen door een simulatiegame in te zetten. De deelnemers zagen enkele moeilijkheden zoals de verwachting van de jongere die niet persé wordt ingevuld. Als er specifiek een simulatiegame ingezet wordt, wil de jongere alles doen en kunnen zoals dit in het echt gebeurt, in een spel is niet alles realistisch gecreëerd. Jezelf namaken in The Sims kan voor een



jongere bedreigend en confronterend overkomen. Hierbij is het belangrijk dat er duidelijke afspraken gemaakt worden omtrent het opslaan van het spel. Voor de begeleider is het belangrijk om authentiek te zijn, je moet zelf geïnteresseerd zijn in het spel voor je dit kan overdragen aan een jongere. Vaak is er ook voldoende uitleg van het spel nodig vooraleer een begeleider deze tool kan inzetten. Het moment zoeken om diepere vragen aan de jongere te stellen kan ook een moeilijkheid zijn voor de begeleider. Jongeren kunnen ook een valse werkelijkheid creëren en deze als de echte voorstellen aan de hulpverlener, hier moet men aandachtig voor zijn.

Analyse vragenronde 2:

Uit het besluit dat werd gevormd na de eerste vragenronde, ontstonden er opnieuw enkele vragen die aan de deelnemers werden gesteld. Er werd nagedacht over hoe een computergame kan helpen bij het verwerken van moeilijke gebeurtenissen. De orthopedagoge gaf aan dat volgens haar een game zoals 'The Sims' kan laten zien dat na moeilijke gebeurtenissen, er verder wordt gegaan met het leven. Een kind kan virtueel ontdekken dat er na momenten van verdriet ook weer plaats komt voor andere emoties. Doordat kinderen de gebeurtenissen kunnen naspelen en het van op een kunnen afstand bekijken, bestaat de kans dat ze deze moeilijke gebeurtenissen meer in een context kunnen plaatsen. Verder is het zo dat bij het verwerken van een moeilijke gebeurtenissen naar verschillende aspecten gekeken moet worden zoals; de feiten, gevoelens en het zelfbeeld. Volgens de orthopedagoge kan de Sims helpen bij het bekijken van al deze aspecten.

De expert in online- hulpverlening zag als voordeel dat jongeren binnen een veilige omgeving meer tijd en mogelijkheden hebben om gebeurtenissen opnieuw na te spellen door middel van een game. Door het creëren van een wereld bijvoorbeeld in 'The Sims', wordt er structuur aangebracht in de wereld van de jongere. Tijdens het spelen van een spelsimulatie kunnen verschillende realistische gebeurtenissen plaatsvinden. Dit kan als gesprekstof dienen voor vragen aan de jongere. De school- vervangende time-out ziet vooral de functie van het blootleggen van een moeilijke gebeurtenis als iets waardevols dat de jongere kan helpen.

Om in te schatten of een jongere geschikt is om een simulatiegame te spelen zei de orthopedagoge dat het belangrijk is om vooraf kort kennis te maken met de jongere om een beeld te krijgen op zijn/haar interesses. Dit kan bijvoorbeeld door een soort van paspoort op te stellen samen met de jongere met aangename en minder aangename activiteiten vanuit zijn perspectief. De school- vervangende time-out benadrukte de capaciteit die de jongere moet hebben om het verschil te zien tussen de virtuele en de reële wereld. Door observaties kan er nagegaan worden in welk ontwikkelingsniveau de jongere zich bevindt. Volgens de expert in online- hulp kan er via een kwalitatieve gespreksmethode na gegaan worden hoe de jongeren omgaan met games en welke thema's er als zwaar worden ervaren.



Vervolgens werd er nagedacht over welke deelactiviteiten of fasen er in een methodiek met een simulatiegame kunnen passen. De orthopedagoge ziet hier een zeer ruim aanbod in. Volgens haar lijkt kennismaken als eerste fase het meest gepast. Er kan ook aan beeldvorming gewerkt worden tijdens het spelen van een simulatiegame. Het lijkt haar nuttig om na een periode te evalueren hoe het spel verloopt. Een andere optie is om te vergelijken of de spelelementen overeenstemmen met de realiteit en om een gesprek hierover aan te gaan om in beeld te krijgen wat de jongere graag anders zou zien, hier kan er dus aan vraagverduidelijking gedaan worden. De andere deelnemers deelden een soortgelijke visie op deze vraag. Er werd nog aan toegevoegd dat de begeleider situaties kan selecteren en bewust de jongere deze situatie te laten naspelen. Nabespreking wordt als een belangrijk element beschouwt door de deelnemers.

Er werd nagegaan welke noden of behoeften van de jongere vervuld kunnen worden, door het spelen van een simulatiegame. De orthopedagoge gaf aan dat ze voor een bevrediging van behoeften zien bij jongeren die minder taalvaardig zijn of die niet sterk met woorden zijn. Vele jongeren voelen hun machteloos en hebben niet het gevoel dat er naar hen wordt geluisterd, of dat ze niet begrepen worden. In haar visie kan een simulatiegame zoals 'The Sims' een krachtig hulpmiddel zijn voor de jongere, zodat deze zich gehoord kan voelen. De behoefte aan waardering en erkenning kan vervuld worden tijdens of na het spelen van een simulatiegame. Dit is een taak voor de hulpverlener door waardering te uiten naar de jongere toe. De school- vervangende time-out zag de mogelijkheid om via een simulatiegame iets te vertellen dat met woorden niet zomaar lukt. Door over een moeilijk thema te kunnen praten kan de jongere een mogelijke hindernis overwinnen. De expert in online- hulp vindt dat de behoefte aan zelfreflectie deels kan bevredigd worden door het spelen van een simulatiegame. De jongere kan een innerlijke dialoog starten. Doordat de jongere niet direct oogcontact maakt met de hulpverlener, is de drempel verlaagd om een conversatie aan te gaan.

Tot slot werd er in de tweede vragenronde gezocht naar een profiel van de jongere waarbij een simulatiegame succes kan hebben tijdens het begeleidingsproces. De school- vervangende time-out is van mening dat jongeren waarvan hun interesses liggen bij dit soort games, een grotere slaagkans hebben om een simulatiegame als begeleidingstool te appreciëren. Bij jongeren die andere interesses hebben kan een begeleider de tool proberen in te zetten maar dan zijn de slaagkansen waarschijnlijk kleiner. De expert in online- hulpverlening benadrukte dat een begeleider of opvoeder de jongeren niet mag verplichten om met een simulatiegame te werken als hij/zij hier geen nood of behoefte aan heeft. Hij gaf aan dat jongeren die met thema's te maken hebben waar schuld en schaamte betrokken zijn, in aanmerking komen om te werken met een simulatiegame. Deze thema's kunnen bijvoorbeeld een scheiding, huiselijk geweld of verwaarlozing zijn. De orthopedagoge dacht aan jongeren die reeds een lang en intensief hulpverleningsverleden hebben.



Deze jongeren zijn gewend van steeds hetzelfde door te maken, elke keer opnieuw hun verhaal moeten doen en elke keer opnieuw te moeten praten. Een simulatiegame zoals 'The Sims' kan dit doorbreken, het biedt een luchtig alternatief voor een gewoon formeel gesprek.

Analyse vragenronde 3:

De derde vragenronde ging van start, er werd besproken hoe een simulatiegame kan bijdragen aan de identiteitsontwikkeling van een jongere. De orthopedagoge met ervaring in 'The Sims', vertelde dat de jongeren door een simulatiegame te spelen van op een afstand naar zichzelf kunnen kijken. De jongere kan zijn gedrag bekijken in de simulatiegame dit kan eventueel invloed hebben op zijn ontwikkeling. In het simulatiespel 'The Sims' kan de jongere kiezen aan welke vaardigheden hij/zij graag wil werken, welke karaktereigenschappen bij zichzelf passen en welke hij wil toe-eigenen naar anderen. Door hierover te reflecteren of in gesprek te gaan kan er gewerkt worden aan zijn identiteitsontwikkeling. De school- vervangende time-out voegde hieraan toe dat er specifiek rond het zelfbeeld kan gewerkt worden en dat de begeleider hierbij een grote en belangrijke rol kan spelen.

Er werd bevraagd bij welke doelgroepen een simulatiegame een gepaste tool kan zijn. De school- vervangende time-out benadrukte dat dit bij iedere doelgroep zou kunnen passen. Volgens hen gaat het vooral over de persoon of jongeren die voor jou zit. De orthopedagoge zag meteen kinderen en jongeren vanaf 12 jaar als een geschikte doelgroep, ze legt dit verder uit door eraan toe te voegen dat de Sims pas vanaf 12 jaar gespeeld mag worden. Ze gaf aan dat een simulatiegame kan werken bij jongeren die in de residentiële jeugdhulp verblijven maar dit kan ook bijvoorbeeld in de bezoekerimte van het CAW (hier liep de deelnemer in 2015 stage). Ze voegde hieraan toe dat een simulatiegame ook zou kunnen werken bij personen met een licht mentale beperking.

De deelnemers dachten na over wat een begeleider nodig heeft om een simulatiegame te kunnen inzetten tijdens het begeleiden van een jongere. Het lijkt hun belangrijk dat de begeleider zelf gekend is met de simulatiegame die hij/zij inzet. Volgens de orthopedagoge is de houding van de begeleider tegenover de simulatiegame van belang, hij of zij gelooft best in de sterkte van deze tool vooraleer dit in te zetten. De begeleider moet durven vragen stellen, in interactie gaan en vooral de jongere empoweren om een echte begeleiding te bieden.

Er werd nagedacht aan welke vaardigheden er kan gewerkt worden tijdens het spelen van een simulatiegame. Volgens de orthopedagoge kan er de jongere leren inzicht te verwerven in het leven, hun interacties en de anderen rondom hun. Verder kunnen de jongeren empathie leren ontwikkelen doordat de emoties van anderen zichtbaar zijn in het spel. De jongere kan leren reflecteren en nadenken over zijn eigen gedrag in een bepaalde situatie en nadenken over hoe hij/zijn deze situatie in de toekomst zal aanpakken. De school vervangende time-out voegde hieraan toe dat ook de fijne motoriek gestimuleerd wordt door de met de computer te werken.

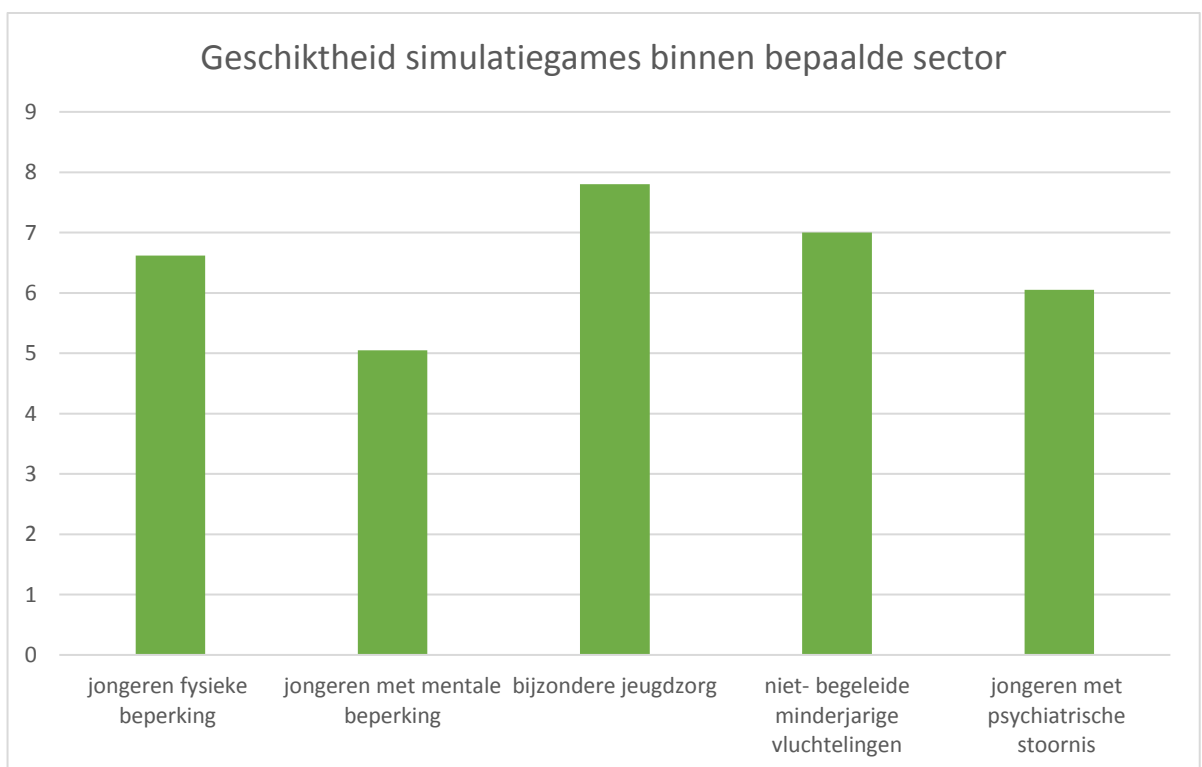


2.3 Resultaten

2.3.1 Kwantitatieve resultaten

Na het analyseren van de enquête die werd ingevuld door 34 begeleiders kon men enkele resultaten weergeven. 22 personen binnen de steekproef hadden reeds ervaring met het begeleiden van jongeren tussen 6 en 18 jaar. Iets meer dan de helft (52%) wist vooraf wat het begrip simulatiegame betekent, 38% van de steekproef had ooit al eens van het begrip gehoord maar wist niet exact wat dit betekent en 10% had nog nooit van een simulatiegame gehoord. De enquête verteld ons dat deze term niet vaak in het dagelijkse leven gebruikt wordt en dat vele begeleiders niet echt weten wat een simulatiegame juist inhoudt.

Er werd in de enquête bevraagd hoe geschikt een simulatiegame is binnen een bepaalde sector, aan de hand van een score op 10. In volgende grafiek kan u de gemiddelde scores aflezen die de steekproef toekende aan de sectoren. Uit deze grafiek kan er afgeleid worden dat een simulatiegame een geschikte begeleidingstool kan zijn binnen de sector bijzondere jeugdzorg, de steekproef gaf hier een gemiddelde score van 7,8/10. Uit de analyse van deze grafiek blijkt dat de steekproef vindt dat een simulatiegame het minst geschikt is in de volgende sector: jongeren met een mentale beperking. De gemiddelde score van deze sector is een 5,5/10.



(Grafiek 1: Grafiek geschiktheid simulatiegames binnen bepaalde sector)

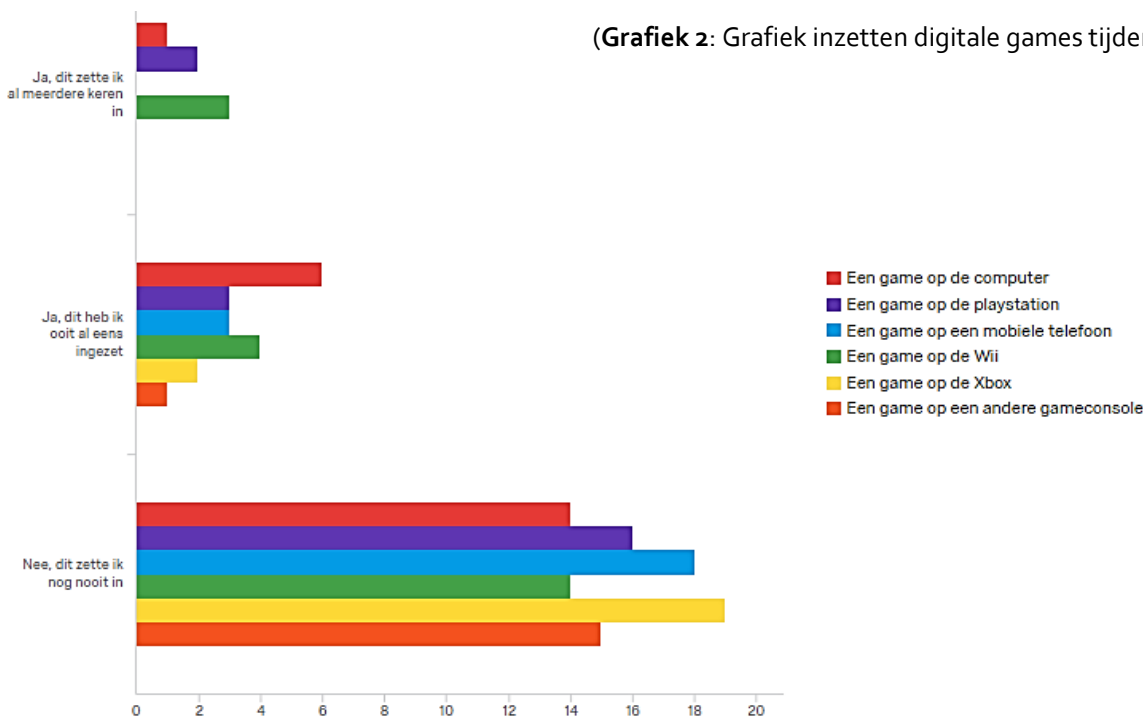


In de digitale enquête werd er gevraagd aan de steekproef waarom ze een bepaalde sector geschikt vinden om een simulatiegame als begeleidingstool in te zetten, door middel van een open vraag. Hieronder werden alle antwoorden samengevat in een korte tekst.

De steekproef zag als eerste meerwaarde dat de jongere al spelend kan leren. De cognitieve vaardigheden worden inzetten zoals taal en een plan/map bekijken. Er kan ook aan de fijne motoriek kan er ook gewerkt worden. Een bepaald aspect van hun ontwikkeling kan gestimuleerd, dit hangt af van de jongere zelf. Een simulatiegame kan een educatie meerwaarde hebben om later te kunnen integreren in de volwassenheid. Dit leren gebeurt op een veilige manier doordat een situatie kan na gespeeld worden en verschillende dingen kunnen uitgeprobeerd worden binnen een spel. Hun gedrag binnen het spel hebben geen rechtstreekse gevolgen voor de werkelijkheid. De steekproef gaf ook aan dat een speler tot inzicht kan komen op een aantrekkelijke en speelse wijze, multimedia is iets dat leeft bij jongeren en dit kan hun iets bijbrengen door het op een bewuste manier in te zetten. Een simulatiegame kan zorgen voor een andere kijk op de wereld en op het leven. Er werd als meerwaarde gezien dat de jongere kan reflecteren over zijn/haar eigen gedrag en zo kan de jongere nagaan welk gedrag gepast is binnen een bepaalde context of situatie.

De steekproef werd bevroegd naar hun ervaringen met het inzetten van verschillende digitale games. De resultaten kan u aflezen in onderstaande grafiek. Iedere kleur staat voor een game op een bepaalde console. De begeleider kon bij iedere console kiezen tussen 3 antwoorden:

- Ja, dit zette ik al meerdere keren in
- Ja, dit zette ik ooit al eens in
- Nee, dit zette ik nog nooit in





Uit vorige grafiek kan geconcludeerd worden dat begeleiders relatief weinig een digitale game inzetten tijdens het begeleiden van jongeren. De console waar de steekproef het meeste keren een game mee heeft ingezet blijkt de Wii, nadien komt de PlayStation. Een game op de computer werd ook al enkele keren ingezet. De steekproef gaf aan dat een game op de Xbox het minst werd ingezet.

Vervolgens gaf de steekproef aan met welk doel ze voorafgaande game hadden ingezet tijdens hun begeleiding. In de volgende lijngrafiek worden de antwoorden weergegeven waaruit de begeleiders konden kiezen en hoeveel begeleiders kozen voor een bepaald doel. Na het analyseren van deze grafiek werd het duidelijk dat de steekproef vooral een digitale game hebben ingezet met als doel de jongere te laten ontspannen. De bepaalde thema's waarond er werd gewerkt door de steekproef: sociale vaardigheden en zorg dragen voor dieren.



(Grafiek 3: Doelen bij inzetten van digitale game)

De steekproef kon nadien aanduiden of hun ervaring met het inzetten van een digitale game eerder positief, neutraal of negatief was. 57% van de steekproef ervaarde het als positief, volgende verklaringen kwamen aan bod:

- Omdat de computervaardigheden van de jongere gestimuleerd worden.
- Omdat dit het ijs kan breken en de jongere kan laten ontspannen.
- Omdat het de jongere echt geholpen heeft en omdat het een aangenaam moment was.
- Omdat de jongere het heel leuk vond om met een digitale tool aan de slag te gaan.



14% ervoer het inzetten van een digitale game eerder negatief doordat er ruzie kan gemaakt worden over wie het spel mag spelen want niet iedereen kan tegelijkertijd aan bod komen.

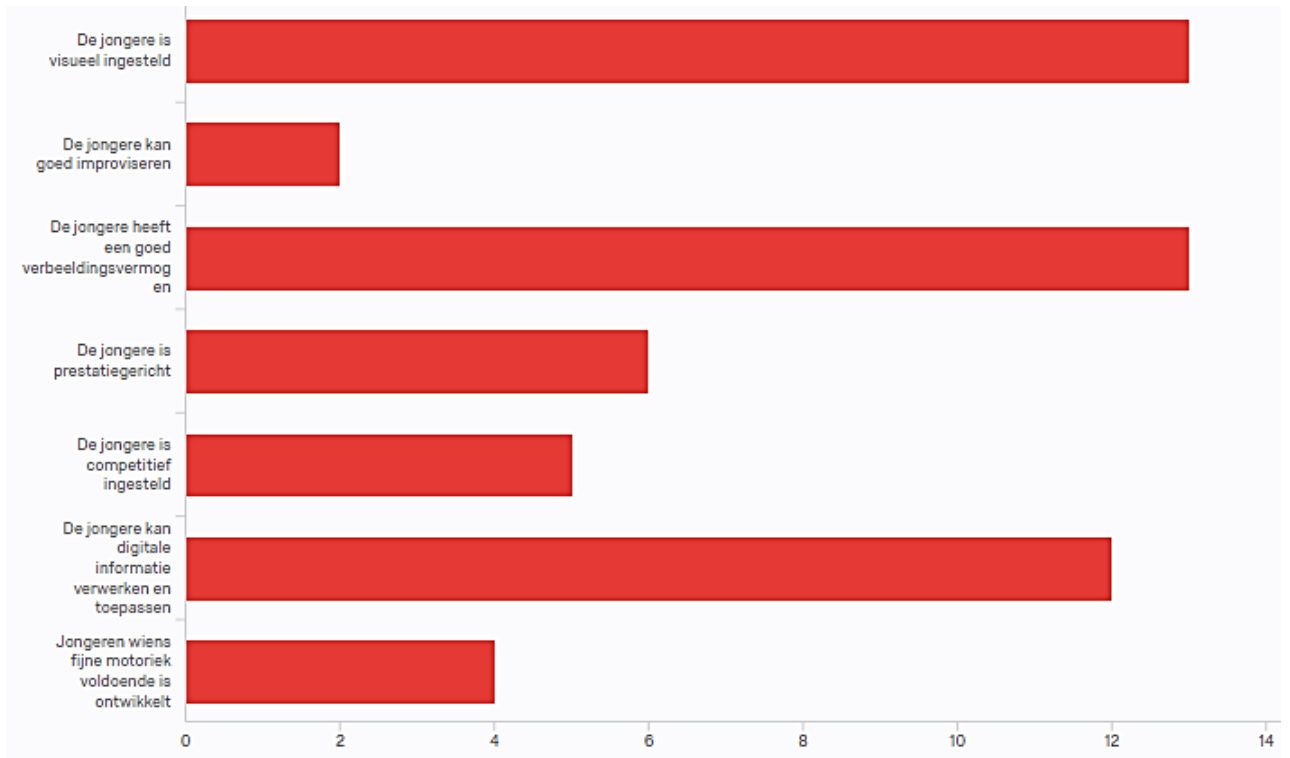
In de volgende tabel (grafiek 4) kan bekeken worden welke meerwaarden de steekproef zag in het inzetten van een simulatiegame als begeleidingstool. De begeleiders konden meerdere antwoorden aanduiden. Rechts ziet u de aantallen en de procenten van de bepaalde meerwaarde. De gemiddelde begeleider ziet als grootste meerwaarde dat de jongere een beeld kan vormen op de wereld en dat er gewerkt kan worden op verschillende levensdomeinen.

1	Een beeld vormen van de wereld	55,00%	11
2	Werken op verschillende levensdomeinen	55,00%	11
3	Het ontmoeten van de jongere	45,00%	9
4	De tool ligt binnen de leefwereld van de jongere	35,00%	7
5	Het maken van keuzes kan geoefend worden	60,00%	12
6	Grip krijgen op de wereld	15,00%	3
7	Communicatiemiddel voor jongeren die verbaal minder sterk zijn	50,00%	10
8	Het kunnen experimenteren met interacties	45,00%	9
9	Ik zie een andere meerwaarde:	0,00%	0

(Grafiek 4: meerwaarde van een simulatiegame als begeleidingstool)

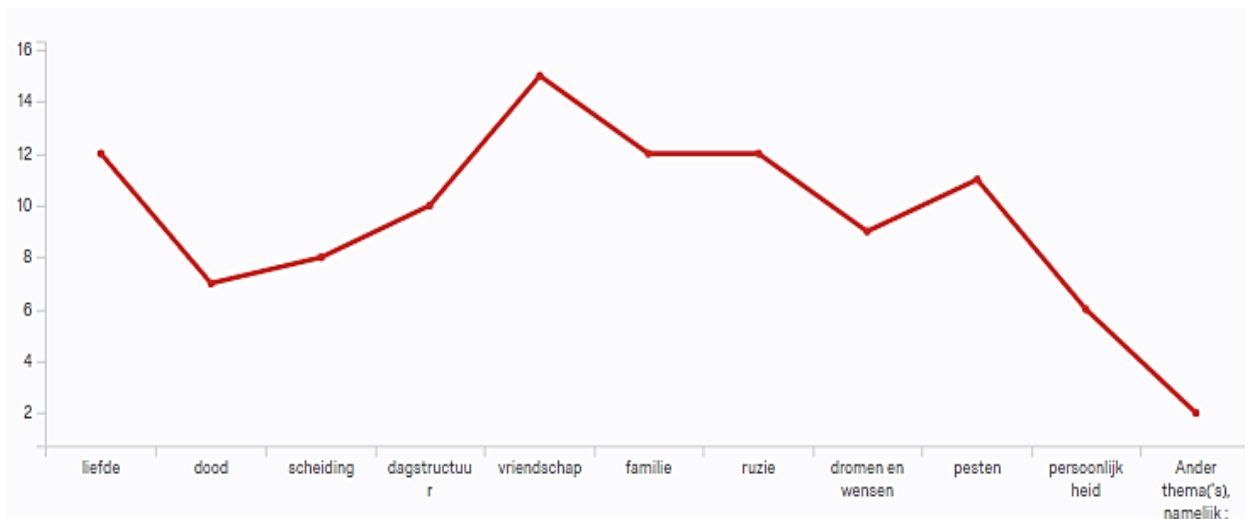
Er werd afgetoetst bij de steekproef welke eigenschappen jongeren bezitten die graag bezig zijn met digitale games/spellen. In de volgende staafdiagram (figuur 10) kan u aflezen welke eigenschappen het meest werden gekozen door de begeleiders.

Uit figuur 10 kan er afgeleid worden dat jongeren die visueel zijn ingesteld, een goed verbeeldingsvermogen hebben en die digitale informatie kunnen verwerken en toepassen, het meest genieten van en bezig zijn digitale games. Een eigenschap die het minste werd gekozen is het goed improviseren van een jongere.



(Grafiek 5: eigenschappen bij jongeren die graag bezig is met digitale games)

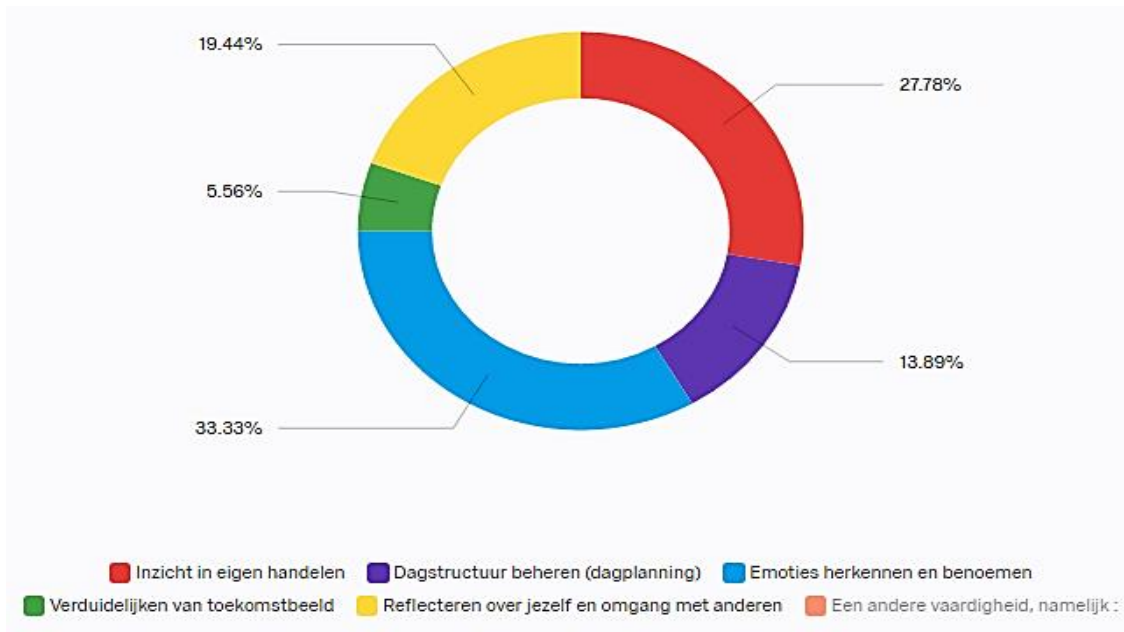
Vervolgens werden er enkele thema's waarrond er gewerkt kan worden met een simulatiegame afgetoetst bij de steekproef. In de volgende lijndiagram (figuur 11) kan u aflezen welke thema's het meest door de begeleiders werd gekozen als passend bij een simulatiegame. Vriendschap, liefde en pesten zijn de meest gekozen thema's.



(Grafiek 6: thema's bij simulatiegame)



Tot slot werd er in de enquête aan de steekproef bevestigd welke vaardigheden de jongeren kunnen ontwikkelen tijdens het spelen van een simulatiegame. In de cirkeldiagram (figuur 12) kan u de antwoorden bekijken. De meest gekozen vaardigheden zijn emoties herkennen en benoemen en inzicht in eigen handelen. Het verduidelijken van een toekomstbeeld werd het minst aangeduid door de steekproef.



(Grafiek 7: vaardigheden bij een simulatiegame)

2.3.2 Kwalitatieve resultaten

Na de analyse van de verschillende antwoorden van de experts werd er gezocht naar gedeelde meningen of consensus.

Deze werden hiërarchisch geordend in de kolom 'consensus ideeën'. Nadien werden de drempels die aangehaald werden door de experts tevens hiërarchisch geordend. De volgende stap die werd uitgevoerd is het verbinden van beide kolommen, om na te gaan welke op welke elementen de drempels invloed kunnen hebben.



Consensus ideeën	Aangehaalde drempels
1. Samen met de jongere een simulatiespel spelen kan waardevol zijn om de jongere te ontmoeten of beter te leren kennen.	1. Een digitale tool past niet bij iedere jongere. Het is belangrijk om de tool voldoende af te toetsten bij de jongere.
2. In 'The sims' kan er rond meer levensdomeinen of thema's gewerkt worden.	2. De begeleider moet zelf het spel kennen en de functies ervan ontdekken.
3. De jongere kan aan zelfreflectie doen door een simulatiespel te spelen.	3. De jongere stelt via een simulatiegame zichzelf open, dit kan confronterend zijn voor de jongere.
4. De begeleider moet achter de ingezette tool staan en authentiek handelen.	4. Niet alles in een game is realistisch nageemaakt. Hier moeten de begeleider en de jongere aandachtig voor zijn.
5. De jongere kan op een veilige manier gebeurtenissen naspelen, hij krijgt meer tijd om beslissingen te nemen.	5. Het begeleiden door middel van een digitaal spel vraagt flexibiliteit en geduld van de begeleider.
6. Een simulatiespel kan gespreksstof bieden of je helpen om diepere vragen te stellen.	
7. Een simulatiespel kan moeilijke gebeurtenissen of thema's blootleggen en bespreekbaar maken.	
8. De behoefte om over gevoelens of gebeurtenissen te praten kan vervuld worden door een simulatiegame te spelen.	
9. Een simulatiegame kan helpen bij de identiteitsontwikkeling of bij het vormen van een zelfbeeld.	
10. Een simulatiegame inzetten bij jongeren die verbaal minder sterk zijn kan succesvol zijn.	

2.4 Besluit

Uit de kwantitatieve analyse en resultaten kan worden gezien dat begeleiders een simulatiegame als een geschikte tool zien binnen de bijzondere jeugdhulp. Hierbij wordt benadrukt dat het vooral van de jongere zelf afhangt of deze tool het gewenste effect bereikt. De gekozen tool moet zeker vooraf afgetoetst worden bij de doelgroep of individuele jongere. Wat blijkt uit de enquête is dat digitale tools relatief weinig worden ingezet tijdens het begeleiden van jongeren met een agogisch doel. Indien een digitale tool wordt ingezet is het doel meestal ontspanning voor de jongere. We kunnen vaststellen dat ongeveer de helft van de steekproef uit de enquête niet precies wist wat een simulatiegame is, dit kan een reden zijn



voor het weinig inzetten van deze tool. De resultaten na het inzetten van de verschillende onderzoeksmethoden komen in grote lijnen overeen met de literatuur. In een digitale game werden educatieve aspecten en de aantrekkelijkheid voor jongeren gezien. Een beperking dat men ondervond tijdens het onderzoek was het bereiken van jongen binnen of met een verleden in bijzondere jeugdhulp. Naar de praktijk neemt men mee dat een simulatiegame best vooraf door de begeleider gespeeld en verkend wordt en dat men een doel vooropstelt samen met de jongere. Deze bachelorproef zou kunnen bijdragen in het introduceren van een simulatiegame binnen de jeugdzorg, namelijk de Sims 4. Uit praktijkervaringen van de onderzoeker en feedback tijdens het Delphi- onderzoek lijkt deze game tal van mogelijkheden te hebben om aan de slag te gaan samen met een jongere.

3 Deel 3: het product

3.1 Ontwerpeisen van product

Een belangrijk element van het spel 'The Sims 4' is dat er verschillende moeilijk bespreekbare thema's aan bod komen. In het product of de methode komen minstens 5 thema's aan bod. In het ontwerp komt verschillende stappen die een begeleider kan uitvoeren, deze staan in chronologische volgorde. Bij de verschillende stappen in de methode worden steeds enkele voorbeeldvragen opgesteld voor de begeleider om in gesprek te gaan met de jongeren. Er wordt in het ontwerp gebruik gemaakt van visualisaties om de begeleider zo duidelijk mogelijke instructies te geven. Het doel van deze methode is de jongere laten reflecteren over zichzelf en zijn omgeving en zich openstellen naar een begeleider toe.

3.2 Voorstelling product en procedure

De methode die werd ontwikkeld, wordt voorgesteld aan de hand van een digitale pagina, Wordpress. Op volgende site kan u de methode met visualisaties uitgebreid bekijken.

Product te bekijken op: <https://simswaymethode.wordpress.com>

Hier kan u kennismaken met de methode en lezen hoe deze in elkaar zit.

Welkom bij Simsway!

Ik ben Jana Biesemans, 21 jaar en woon in België. Momenteel studeer ik orthopedagogie aan Odisee te Dilbeek en presenteer ik jullie mijn product van mijn bachelorproef. Ik ontwierp een methode die begeleiders en opvoeders kunnen inzetten binnen de jeugdhulpverlening. Deze methode ondersteunt zich met een simulatiespel, namelijk 'De Sims 4' uitgebracht door EA. Na onderzoek werden verschillende positieve aspecten ontdekt die jongeren kunnen ondersteunen tijdens hun ontwikkeling. Door middel van het simulatiespel kan er op een ontspannende en laagdrempelige manier contact gelegd worden met de jongere. Op deze



webpagina wordt de methode, bestaande uit 5 stappen, voorgesteld en verduidelijkt. Bij iedere stap worden enkele voorbeeldvragen weergegeven die de begeleider aan de jongere kan stellen om samen in gesprek te gaan. Doorheen deze 5 stappen komen verschillende methodische aspecten aan bod waarmee een begeleider aan de slag kan binnen het ondersteuningsplan of proces van de jongere. Men kan rond beeldvorming, vraagverduidelijking, doelen en evaluatie werken samen met de jongere.

Belangrijk voor de begeleider voordat hij/zij deze methode toepast:

Deze methode is enkele toepasbaar indien de voorziening of begeleider het basis computerspel 'De Sims 4' in bezit heeft. Dit basisspel kost € 59,99 en is te verkrijgen via Origin, dit is het softwareplatform van EA (Electronic Arts) waarop verschillende computerspellen kunnen aangekocht worden. Het spel ontvangt u dan in een download en kan na de aankoop meteen geïnstalleerd worden. Er is een minimumleeftijd van 12 jaar bij 'The Sims 4'. Het is dus aangeraden om deze methode niet in te zetten bij jongeren die nog geen 12 jaar zijn.

Het is een aanrader dat de begeleider het spel vooraf verkent zodat hij/zij de jongere tijdens dit spel voldoende kan bijsturen, informeren en ondersteunen. Het is van belang dat de jongere het ziet zitten om met een computergame aan de slag te gaan, indien dit niet het geval is wordt er beter naar een andere begeleidingstool gezocht. De begeleider moet ook enige affiniteit hebben met digitale tools om de jongere te stimuleren.

De doelgroep waarvoor deze methodiek ontwikkeld werd zijn jongeren vanaf 12 jaar binnen de jeugdhulpverlening. Begeleiders werden in voorafgaand onderzoek bevroegd binnen welke sector een simulatiegame een passende begeleidingstool zou kunnen zijn. Deze begeleiders gaven aan dat zij een simulatiegame zouden inzetten binnen de bijzondere jeugdzorg. Om de begeleider een houvast te geven tijdens het begeleidingsmoment met de jongere, werd er een word- document opgesteld waarin alle stappen uitgeschreven staan.

De Simsway- methode bestaat uit 5 stappen die de begeleider samen met de jongere kan overlopen. Bij iedere stap wordt uitgelegd hoe de begeleider te werk kan gaan en welke voorbeeldvragen kunnen gesteld worden. Er werd ook een gemiddelde tijdsduur voorzien bij iedere stap van de methode.



De verschillende stappen van de methode:

Stap 1: Geschikte jongere uitnodigen

De SimsWay- methode start met het uitnodigen van de jongere om samen met de begeleider het spel 'The Sims 4' te spelen. De begeleider kan vooraf het spel reeds opstarten, dit neemt snel 5 minuten in beslag. Niet iedere jongere zal het zien zitten om aan de slag te gaan met een digitale tool. Het is van belang om deze methode uit te voeren met een jongere die enige binding heeft met gamen of digitale middelen. Uit voorafgaand onderzoek bleek dat jongere die visueel ingesteld zijn en een goed verbeeldingsvermogen hebben, meer geneigd zijn om van een computerspel te genieten. Indien de jongere het spel niet kent, kan de begeleider steeds de trailer tonen aan de jongere via onderstaand filmpje.

Voorbeeldvragen:

- Ben je graag bezig met het spelen van computerspel?

Indien ja, welke computergames speel je dan het meest? Bijvoorbeeld; schietspellen, simulatiespellen, racespellen, avontuurspellen, enzovoort

- Wat vindt plezierig aan computergames?
- Speel je graag online spellen zodat je met anderen in contact bent?
- Zou je het zien zitten om samen met mij een computerspel te spelen?

Indien ja, het spel 'De Sims 4' voorstellen en de jongere bevragen naar voorafgaande ervaringen met dit spel.

Tijdsduur: 10 minuten

Stap 2: Een sim creëren

In stap 2 maakt de jongere onder begeleiding een personage in het 'Creëer een sim' gedeelte. Hier geraak je door eerst een wereld te selecteren, op de afbeeldingen die getoond worden doorheen de methode kunnen er soms meerdere opties zijn dan in het basispakket. Hiervoor zijn er verschillende extra pakketten nodig die kunnen aangekocht worden op Origin.

Nadat er een wereld geselecteerd is, komt er onderaan rechts een symbool van een mannetje met een pijltje beschikbaar. Door hierop te klikken kom je terecht in het 'creëer- een- sim' gedeelte.

In dit gedeelte van het spel komen verschillende elementen aanbod waarbij de jongere stil hoeft te staan. Om een structuur aan te brengen binnen dit gedeelte is het aangewezen om te starten met het invullen van de voornaam en achternaam van de sim die de jongere wil creëren. Indien de jongere fictieve namen wil gebruiken en geen inspiratie heeft kan hij/zij op het dobbelsteentje klikken. Men raad aan om meteen het geslacht te selecteren door het gewenste geslachtssymbool te selecteren links bovenaan. Een ander belangrijk gegeven is de leeftijdscategorie van de sim. Er kan gekozen worden tussen: peuter, lagere- schoolkind,



tiener, jongvolwassene, volwassene en oudere. Naargelang de leeftijd zijn er andere of meer opties beschikbaar. De jongere kan vanaf nu zelf beslissen of hij/zij eerst start met het veranderen van het uiterlijk van de sim op het scherm of dat hij begint met het innerlijk aan te passen.

- **Het innerlijk bepalen van de sim**

Het innerlijk van de sim kan bepaald worden door je jongere. Door links op het grote vraagteken te klikken komt men terecht bij het kiezen van een doel, deze zijn onderverdeeld in verschillende categorieën. Bij de meeste categorieën is er keuze tussen 2 of 3 doelen. Nadat de jongere deze allemaal eens bekeken heeft kan hij een keuze maken over welk doel het best bij deze sim past. Indien de jongere zichzelf namaakt in het spel dan kan deze fase heel wat vertellen over de jongere zonder dat de begeleider veel vragen moet stellen. Doordat de jongere ontdekt welke mogelijkheden er zijn en uiteindelijk keuzes maakt, stelt hij/zij zichzelf open naar de begeleider toe. Bijvoorbeeld; een jongere kiest voor zichzelf een sportief doel dan kan dit betekenen dat hij graag actief bezig is of van sport houdt. De begeleider kan zo inspelen op de beslissingen die de jongere maakt en bevragen of de verklaring van een bepaald doel klopt met de realiteit. Nadat er een doel gekozen is krijgt de sim een eigenschap toegewezen door het spel dat verbonden is aan het eerder gekozen doel. Vervolgens komt de jongere terecht bij de volgende vraagtekens, deze staan voor de personeigenschappen van de sim. Naargelang de leeftijd kan men meer eigenschappen selecteren. Deze eigenschappen zijn onderverdeeld over 4 categorieën: emotioneel, hobby, levensstijl en sociaal. Het is aangeraden om al deze eigenschappen met de jongere te overlopen en na te gaan welke er past bij de sim. De eigenschappen worden steeds verduidelijkt door met het pijltje op het vakje te staan.

- **Het uiterlijk bepalen van de sim**

De lichaamsbouw van de sim is simpel te wijzigen. Door met het pijltje op het gewenste lichaamsdeel te staan en te klikken, kan men de breedte of lengte wijzigen. Het gezicht kan men aanpassen door erop te klikken. Enkele wijzigingen die gemaakt kunnen worden: wenkbrauwen, make-up, tanden, huidskleur, tatoeages, neus, ogen, mond, kin, kapsel, haarkleur, oogkleur, ... Hierbij kan er erg in detail gewerkt worden en dit kan veel tijd in beslag nemen. De begeleider kan het tempo aansturen door de jongere voldoende te begeleiden binnen het spel. Nadat het lichaam en gezicht van de sim afgewerkt zijn kan de jongere de kledij en kledingstijl uitkiezen. Er zijn 6 standaard outfits die de jongere kan aanpassen, deze staan bovenaan de kledij (alledaagse-, formele-, sportieve-, nacht-, feest- en zwemkledij). De keuzes die de jongere hierbij maakt kan een aanknopingspunt zijn om in gesprek te gaan over de subcultuur van de jongere. Het is interessant als de begeleider de jongere stimuleert om een tweede sim of om heel het gezin te maken in het spel, de jongere beslist uiteindelijk zelf of hij/zij dit doet. Indien de jongere het niet ziet zitten om iemand binnen zijn/haar omgeving te creëren, kan er een fictief persoon of willekeurige sim gemaakt worden. Een



tweede sim creëert de kans om interacties uit te voeren en de hierbij horende emoties en reacties in beeld te brengen. Indien de jongere zichzelf en iemand uit zijn context uitkiest als personage om een sim te creëren. Door links onderaan op het symbool van een mannetje met een plusteken ernaast te klikken, kan de jongere een volgende sim creëren. Er kan gekozen worden om met genen te spelen, om zo een broer, zus, mama of papa te maken of er kan een willekeurige sim toegevoegd worden aan het huishouden. Op deze manier krijgt de begeleider een beeld over de gezinssituatie van de jongere en kan men hierop verder ingaan. Doordat de jongere eigenschappen en doelen toewijst aan een andere persoon, kan dit een deel weergeven over hoe de jongere zijn omgeving ziet. Nadat er een tweede sim is toegevoegd aan het huishouden en deze afgewerkt is kan de jongere de relaties tussen de verschillende sims selecteren.

Een belangrijk gegeven is dat er minstens 1 jongvolwassene aanwezig moet zijn in het gecreëerde huishouden. Het spel staat niet toe dat er een peuter of kind zonder opvoedingsverantwoordelijke terecht komt in een wereld. Deze rol kan de jongere naar eigen wens invullen. Er kan bijvoorbeeld gekozen worden voor een begeleider, ouder, grootouder, pleegouder, tante, ... Indien de jongere tevreden is over het huishouden kan er over gegaan worden naar stap 3.

Voorbeeldvragen:

- Welke eigenschappen of doelen passen volgens jou bij het personage dat je aan het maken bent? Waarom denk je dat de gekozen eigenschap of doel past bij deze sim?
- Wie uit je dichte omgeving of uit je gezin zou je graag in dit spel toevoegen? Waarom kies je voor die persoon?
- Denk je dat de gemaakte sim overeenkomt met de persoon uit het echte leven?
- Als er 1 iemand was waarmee je in het spel graag eens iets mee zou doen, wie zou het zijn? Zie je het zitten om deze persoon te maken

Tijdsduur: 20 minuten per sim.

Stap 3: Sim in wereld

In stap 3 krijgt de jongere de kans om het gemaakte huishouden in de digitale Sims-wereld te plaatsen. De jongere heeft binnen het basisspel keuze tussen 3 werelden, deze vindt je links bovenaan indien je al 1 wereld terecht bent gekomen. De jongere mag zelf kiezen waar het gemaakte huishouden wil laten leven. Deze keuze kan weergeven waar de jongere zelf graag zou willen wonen, dit kan de begeleider verder bevragen. Een gemaakte huishouden start met een minimumbudget van 18.000 simdollar en kan dus meteen een huis kopen met dit startbedrag. Hoe meer sims er zijn binnen het huishouden, hoe groter het startbudget is. Er kan gekozen worden voor een lege kavel, een gemeubeld huis of een niet gemeubeld huis. Indien het uitbreidingspakket 'Stedelijk leven' wordt aangekocht, is het mogelijk om in een



appartement te leven. Indien je het huishouden even niet vindt, kan je rechts bovenaan terecht door op het symbool van 'beheer van huishouden' te klikken. Nadien komen alle gemaakte huishoudens in beeld en kan je net gemaakte huishouden selecteren om naar een huis te verhuizen.

Op het einde van stap 3 moet het huishouden in een bewoonbaar huis leven waar alle basisbehoeften kunnen vervuld worden. Dit wil zeggen dat men in het huis minstens een douche, frigo, fornuis, bed en wc ter beschikking moet hebben, dit kan aangekocht worden in de bouwmodus. Binnen deze stap kan de jongere het besturingssysteem van het spel verkennen en de verschillende functies bekijken zoals de levensdoelen, de vaardigheden, de relaties en contacten, inventaris, de eigenschappen, familiestamboom en de behoeften die vervuld moeten worden. Het is van belang dat de begeleider voldoende tijd voorziet zodat de jongere dit alles op zijn/haar eigen tempo kan ontdekken. Het is niet de bedoeling dat de begeleider de jongere onderdruk zet om snel het spel volledig te kennen, eens de jongere begrijpt hoe de basisbehoeften vervuld kunnen worden kan men overgaan naar stap 4.

Voorbeeldvragen:

- Welke wereld spreekt je het meeste aan en waarom?
- Naar wat voor huis zou je dit huishouden graag willen verhuizen?
- Indien jij zelf alleen zou gaan wonen, welke spullen/meubels zou jij als eerste kopen?
- Welke andere meubels/spullen zijn voor jou belangrijk?
- Ben je tevreden over de plek waar je sims nu wonen? Zou je zelf ook in dit huis willen wonen?

Tijdsduur: 20 minuten indien huis reeds gebouwd en 40 minuten indien lege grond

Stap 4: Kies een thema

Nadat de jongere het spel wat leren kennen heeft en het spel kan besturen, kan men overgaan naar stap 4. Hier wordt er bepaald op welk thema er gefocust wordt doorheen de verhaallijn van het spel, dit gebeurt in samenspraak met de jongere. Indien de begeleider deze methode inzet tijdens een kennismakingsmoment is het aangeraden om niet meteen voor een thema te kiezen dat gevoelig ligt bij de jongere. Men kan in dit geval stap 4 overgaan want de kennismaking kan reeds gebeuren in stap 2 en 3.

Voorafgaand onderzoek toonde aan dat volgende thema's het meest geschikt zijn om te benaderen met een simulatiegame: Liefde, vriendschap, Ruzie/pesten en familie. De ontwikkelaar van deze methode zag het thema persoonlijkheid als een moeilijk bespreekbaar thema bij de doelgroep en besloot om dit thema alsook verder uit te werken in deze methode. Indien de begeleider een ander gepast thema of onderwerp ziet in het spel dat bij de jongere ligt, kan dit zeker geïntegreerd worden in deze methode. Onderzoek toonde aan dat vele simulatiegames binnen de hulpverlening focussen op 1 bepaald thema. Het voordeel bij de



Sims 4 is dat men met 1 spel op verschillende thema's kan inzoomen, natuurlijk niet tijdens 1 begeleidingsmoment maar op langere termijn.

In deze stap worden 5 grote thema's apart besproken:

- Liefde en verliefdheid
- Vriendschap en groepen
- Ruzie en boosheid
- Gezin en dagstructuur.
- Persoonlijkheid en identiteit.

- **Liefde en verliefdheid**

Het thema liefde komt pas aan bod vanaf de sim een tiener is. In de realiteit worden jongeren vanaf deze levensfase ook geconfronteerd met verliefdheid en liefdesrelaties. Een liefdesrelatie wordt stap voor stap opgebouwd door verschillende flirterige interacties uit te voeren met een andere sim. Als de sim opgroeit tot een jongvolwassene kan deze beginnen aan het experimenteren van een seksleven en voortplanting. Indien de jongere kiest om rond het thema liefde te werken, is het aangewezen om in het spel interacties aan te gaan met een leeftijdsgenoot (dit kan een jongen of meisje zijn). Er is de mogelijkheid om meteen een flirterige interactie aan te gaan. Indien er nog geen band werd opgebouwd tussen de 2 sims, kan het zijn dat de flirterige stap niet meteen positief ontvangen wordt door de andere sim. De begeleider kan de jongere hierop wijzen om de liefdesrelatie te helpen uitbouwen. Naarmate de band tussen de 2 sims groeit, zijn er meer interacties mogelijk.

De relatie tussen de 2 verliefde sims zal verschillende fasen doorlopen, deze worden steeds benoemd. Een belangrijk realistisch gegeven binnen het spel is dat men de relatie moet onderhouden. Als de sims elkaar lange tijd niet zien of geen contact hebben, verzwakt hun relatie. Bij een liefdesrelatie komen natuurlijk ook flirterige gevoelens aan bod. Indien de sim deze gemoedstoestand heeft, komt dit recht onderaan in beeld te staan. De flirterige toestand heeft effect op de handelingen en interacties die de sim kan aangaan. Men kan dan de sim bijvoorbeeld een sexy pose laten aannemen of een flirterige grap maken.

Voorbeeldvragen:

- Hoe zou je het vinden moest er wat er in het spel gebeurd is, ook in de realiteit zou gebeuren? Wat zou je eventueel anders doen dan de sim?
- Wat doe jij in het echt als je te maken krijgt met verliefdheid?
- Klopt de gespeelde situatie met de realiteit?
- Wat zou je nog willen uitproberen binnen het spel met de personen die gecreëerd werden?



- Vriendschap en groepen

Om samen met de jongere rond het thema vriendschap te werken is het aangewezen om een huishouden te creëren met meerdere sims. Op deze manier kan de jongere meteen in interactie gaan met bijvoorbeeld een persoon uit zijn/haar dichte omgeving. Deze keuze wordt aan de jongere overgelaten, hij/zij kan beslissen welke personen er gecreëerd worden in het spel en met wie er interacties plaatsvinden. De begeleider kan de jongere aanmoedigen om te kiezen voor een persoon binnen zijn/haar dichte omgeving of context. Indien de jongere dit ziet zitten, kunnen interacties nagebootst worden die overeenstemmen met de realiteit. De begeleider kan over in gesprek gaan met de jongere over de interacties en emoties die plaatsvinden in het spel. Op deze manier krijgt de jongere de kans om te reflecteren over situaties, interacties en relaties.

De jongere bestuurt zelf het spel en voert verschillende handelingen uit in het spel om de relatie weer te geven tussen de 2 personages. Door op de andere sim te klikken krijgt de jongere verschillende categorieën van soorten interacties: gemene, vriendelijke en grappige interacties. Bij iedere categorie zijn er meerdere concrete handelingen die de jongere kan kiezen. Door bepaalde handelingen uit te voeren kan men de relatiebalk zien groeien of verkleinen. De jongere kan bijvoorbeeld de relatie met een broer in beeld brengen, de begeleider speelt in op de keuzes die de jongere maakt en zijn mondelinge motivatie hierachter.

Er zijn verschillende statussen verbonden aan de relatiebalk. Naarmate er een sim een positieve relatie bereikt met een andere sim, krijgen zij een van volgende statussen: kennissen, vrienden, goede vrienden of beste vrienden.

Indien het uitbreidingspakket 'Beleef het samen' aangekocht wordt, kan er gewerkt worden rond clubs en groepen. De jongere kan dan zelf een club samenstellen of zich toevoegen aan een bestaande club. De begeleider kan de jongeren bevragen of hij/zij zich in de realiteit in een club bevindt of bij een bepaalde vriendengroep hoort. Indien de jongere toestemt, kan er een club nagemaakt worden. Hierbij kan de jongere een naam, ontmoetingsplek, toelatingsvereisten en kenmerkende activiteiten selecteren.

Voorbeeldvragen:

- Komen er activiteiten of handelingen overeen met hoe je dit in de realiteit aanpakt?
- Welke activiteiten of dingen zou je graag willen uitproberen/doen met de andere sim?
- De relatie die opgebouwd werd, komt deze overeen met de realiteit?
- Zou je een betere/hechtere band willen met de persoon die je gemaakt hebt in het spel? Hoe kunnen we dit doen binnen het spel? Zou dit ook kunnen werken in de realiteit?



- Ruzie en boosheid

Indien de jongere aangeeft regelmatig ruzie te hebben met iemand of het moeilijk heeft om met frustraties en boze gevoelens om te gaan, kan de begeleider dit thema voorstellen. In het spel kunnen de sims op een agressieve en gemene manier met elkaar communiceren. Deze interacties kunnen leiden tot ruzies en gevechten. Indien de jongere een negatieve relatie probeert na te bootsen door middel van gemene interacties, krijgen de sims een vijandige verhouding tussen elkaar. Na een ruzie of een kwetsende boodschap krijgt de sim vaak een boze gemoedstoestand en dit heeft effect op het verdere verloop van zijn dag. Er komen in het spel enkele oplossingen aan bod om de gevoelens te verminderen en deze een plaats te geven.

Oplossingen bij boosheid:

- Jezelf proberen kalmeren voor een spiegel
- Een koude douche nemen
- Aan een boos schilderij beginnen
- Razend op de loopband rennen
- Kalmerende kamille thee drinken
- Boze sms sturen
- In een plas stampen
- Tegen een vuilnisbak stampen

Indien een sim een negatieve opmerking te horen krijgt kan hij/zij een beschaamd gevoel krijgen. Door dit gevoel kan de sim aan zelfspot doen, om geruststelling vragen en zijn/haar onzekerheden met een andere sim bespreken.

De spiegel kan helpen om met een beschaamd gevoel om te gaan, de sim kan zichzelf een peptalk geven. Een andere optie voor de sim is om zich te verstoppen voor iedereen in zijn bed, dit wordt getoond in het onderstaande filmpje.

Voorbeeldvragen:

- Wanneer en door wat krijg jij te maken met gevoelens zoals boosheid?
- De oplossingen die aan bod kunnen komen in spel, welke hiervan werken bij jou?
- Welke oplossing zou je in de toekomst graag eens proberen in te zetten als je boos bent?
- Als je ruzie met iemand hebt, welke dingen zeg of doe je dan?
- Is het gelukt om dit alles na te doen binnen het spel?



- **Gezin en dagstructuur**

Indien de jongere een persoon uit zijn gezin of heel zijn gezin namaakte in het spel bestaat er de kans om een beeld te schetsen van hoe het gezin van de jongere eruit ziet. Indien de jongere dit wenst is het mogelijk om de stamboom van de gemaakte familie te bekijken. De jongere kan proberen om de relaties binnen het gezin op te bouwen en weer te geven. In het spel 'De Sims' is er constant een klokje dat de tijd in de virtuele wereld weergeeft. De speler moet vaak zijn tijdsbesef inzetten. Tijdens het spel kan de gemaakte sim een hobby, job of bijbaan kiezen. Deze keuzes van de jongeren bepalen een deel van activiteiten en handelingen doorheen de dag. Vanaf de sim opgroeit naar een jonge sim, moet deze naar school. Deze uren zijn zeer realistisch ingevuld, de jongere vertrekt om 8u en komt weer thuis om 15u. Nadat de jonge sim thuis komt wordt er verwacht om zijn huiswerk te maken, hierdoor kunnen zijn punten op school stijgen en krijgt de jonge sim een extra positief gevoel. Door samen met een jongere het spel 'De Sims' te spelen kan er makkelijk een visuele voorstelling gemaakt worden van hoe de dagelijkse structuur eruitziet.

Voor jongeren die zich willen voorbereiden op een zelfstandig leven zoals kamertraining of begeleid zelfstandig wonen, kan 'De Sims' ondersteuning bieden. Binnen het spel moeten de sims zich ook aan enkele verplichtingen moet houden zoals: gaan werken, opruimen, rekeningen betalen, klussen, koken, aan vaardigheden werken, sociale contacten houden, ... Al deze elementen kunnen besproken en uitgetest worden binnen het spel.

Voorbeeldvragen:

- Klopt de dagindeling van het spel met de realiteit?
- Hoe ziet een perfecte dag er voor jou uit? Welke activiteiten zou je zeker willen doen?
- De banden tussen jou en je gezinsleden in het spel, zou je willen dat dit ook zo in het echt is?
- Welke dingen doe je samen met iemand uit je gezin? Zie je het zitten om dit na te spelen in het spel?

- **Persoonlijkheid en identiteit**

De jongere krijgt tijdens het creëren van een sim (stap 2) verschillende vragen rond de persoonlijkheid van de sim die hij/zij maakt. Indien de jongere ervoor kiest om zichzelf te maken, kan er een deel van de persoonlijkheid en identiteit besproken worden. De eigenschappen die de jongere in stap 2 selecteerde voor een bepaalde sim, komen in het spel verder aan bod. Iedere gekozen eigenschappen heeft typische interacties of handelingen om uit te voeren. Zo zal bijvoorbeeld iemand met een actieve eigenschap sneller de gemoedstoestand energiek krijgen en opwarmingsoefeningen kunnen uitvoeren. Door de levenswens die gekozen werd door de jongere, krijgt men in het



spel verschillende kleinere doelen voorgeschoteld om aan te werken. Door deze doelen te bereiken, krijgt de sim enkele levenspunten waarmee er een beloning kan gekozen worden. Indien de gehele levenswens vervuld is, ontvangt de sim een extra eigenschap dat bij de bepaalde wens hoort. De jongere kan beslissen met wat de sim zich graag bezighoudt, er kunnen hobby's worden om zo aan verschillende vaardigheden te werken. Door de vaardigheden te oefenen behaalt de sim steeds een hoger niveau binnen de hobby. Bij dit thema kan de begeleider de jongere een vrij speelmoment aanbieden, zonder extra aanwijzingen. De begeleider kan de jongere observeren en bevragen doorheen dit moment. Zo kan er afgeleid worden waar de jongere belang aan hecht en wat dus zijn/haar waarden zijn, bijvoorbeeld: netheid, stiptheid, vriendelijkheid.

Voorbeeldvragen:

- De doelen die je in het spel moest bereiken, zou je hier graag in het echt aan werken?
- Welke doelen zou je voor jezelf willen kiezen?
- Welke typische handelingen/acties zou jij aan de gekozen eigenschap koppelen?
- De hobby's die de sim koos, zijn dit ook hobby's die jij graag eens zou uitproberen?
- Welk niveau zou je jezelf geven bij de hobby die jij in het echt uitoefent?

Stap 5: Nabespreking met de jongere

In stap 5 wordt er met de jongere besproken wat zijn/haar ervaring was met deze methode. Er kan getoetst worden naar gevoelens, nieuwe ontdekkingen, toekomstplannen, enzovoort. Onderstaande voorbeeldvragen kunnen de begeleider helpen om een beeld te krijgen op wat de jongere van dit begeleidingsmoment vond. Tijdens de nabespreking kan de begeleider de jongere bedanken voor zijn tijd en inzet gedurende het begeleidingsmoment.

Voorbeeldvragen:

- Hoe vond je het om met dit spel aan de slag te gaan samen met een begeleider en over enkele persoonlijke dingen te praten?
- Zou je dit spel in de toekomst verder willen spelen? Waarom wel of niet?
- Heb je iets bijgeleerd over jezelf? Zo ja, wat heb je ontdekt en in welke fase van het spel?
- Heb je een duidelijker beeld gekregen op het leven of op je gezin?

Tijdsduur: 10 minuten



3.2.1 Uittesten product

Deze methode werd uitgetest tijdens 3 individuele begeleidingsmomenten met 3 verschillende jongeren. Er werd samengewerkt met t' Spiegeltje te Asse, een erkende voorziening binnen de bijzondere jeugdzorg met 2 leefgroepen. Deze organisatie biedt begeleiding aan kinderen, jongeren en hun gezin.

Testmoment 1:

De methode werd voor het eerst uitgetest op 19 april 2017. Er werd aan de slag gegaan in de leefgroep met kort de methode voor te stellen en een jongere uit te nodigen. Er kwamen meteen positieve reacties van 2 jongeren nadat ze hoorden dat er een computerspel werd betrokken. Er werd gekozen voor een individueel begeleidingsmoment met een jongen van 13 jaar (K). De computer met het spel 'De Sims 4' werd opgestart in een aparte ruimte. De uitgewerkte methode lag klaar ter ondersteuning van de begeleider. Toen de jongere de ruimte binnenkwam zei hij: 'Ik heb hier zoveel zin in.' Vooraleer er met het spel gewerkt werd, vond er een kleine kennismaking met de jongere plaats. Dit gebeurde tijdens stap 1 van de Simsway- methode. De jongere gaf aan dat hij graag met computergames bezig is, voor hem is dat amusement en ontspanning. Hij heeft een voorkeur voor avontuurspellen waarbij er met levels of niveaus gewerkt wordt. Online spellen speelt de jongere niet zo vaak, af en toe eens via het sociale media platform Facebook. Binnen de leefgroep zijn er verschillende gameconsoles aanwezig voor de jongeren zoals een computer, Wii en een Playstation. De jongere vertelde dat hij wist wat het spel 'De Sims 4' is maar dat hij dit nog nooit eerder op de computer speelde. Hij gaf aan dat hij het zag zitten om dit spel onder mijn begeleiding te spelen, dus werd er over gegaan naar stap 2 van de methode: een sim creëren.

Bij stap 2 besloot de jongere om eerst zichzelf te maken, hij deed dit op eigen initiatief. De begeleider stuurde de jongere bij zodat hij enkele belangrijke elementen niet zou vergeten zoals de leeftijd, de naam, de lichaamsbouw en de oogkleur. De jongere begon meteen het uiterlijk van sim aan te passen. Het duurde ongeveer 5 minuten voordat hij het besturen onder de knie had. Door middel van alle symbolen en kleine visualisaties in het spel, lukte het de jongere om zelfstandig de sim te creëren. Tijdens het aanpassen van het uiterlijk werden er enkele zaken over de jongeren ontdekt zoals zijn lievelingskleur en kledingstijl. Doorheen stap 2 kwamen ook reeds enkele kenmerken van de jongere zichtbaar aan bod zoals open persoonlijkheid, sociaal en spraakzaam. Nadien ging de jongere over naar het selecteren van kenmerkende eigenschappen en een levensdoel. Doordat er steeds een korte uitleg aanwezig is in het spel bij iedere selectie, had de jongere amper verduidelijking nodig. Volgende eigenschappen zag hij als passend bij zichzelf: actief, op familie gericht en muzikliefhebber. De begeleider vroeg extra uitleg aan de jongere tijdens het selecteren van deze eigenschappen. Hij gaf aan dat hij graag altijd met iets bezig is en dat hij heel graag naar muziek luistert. Er werd afgestemd of de jongere tevreden was met het resultaat van de eerste



gemaakt sim. Nadien gaf hij zelf meteen aan dat hij graag een volgende sim wou maken. Hij startte met het maken van een fictieve persoon uit een andere spel. Na ongeveer 2 minuten besloot hij om een ander persoon te kiezen voor in het spel. De jongere koos ervoor om zijn oudere zus te creëren. Er werd bevestigd waarom hij voor deze persoon koos, hij gaf aan dat zij de eerste persoon was waar hij aan dacht en dat ze een goede band hebben met elkaar. De jongere creëerde de sims op basis van de realiteit en kon aangeven waarom hij bepaalde keuzes maakte doorheen deze stap.

Vervolgens kwam stap 3 aan bod, de sims in een wereld plaatsen. De jongere maakte bewust de keuze om te kiezen voor de wereld met veel groen en met een gezellige gemeente of dorp. Hij gaf aan dat hij niet graag in een droog gebied zoals een woestijn zou willen leven. Er werd een huis gekozen en ingericht. Hierbij ging de jongere bewust om met zijn startbudget en met de noodzakelijke meubels. Ondertussen waren we ongeveer 1 uur bezig. De jongere werd bevestigd of hij het spel nog niet beu was. Hij zei: 'ik vind het een leuk spel en ik zou het nog zeker 20 kunnen spelen.' Dit was het eerste begeleidingsmoment met deze jongere, dus werd stap 4 over geslagen. Er werd aangegeven dat dit in de toekomst nog kan plaatsvinden tijdens een ander begeleidingsmoment. Tot slot kwam stap 5 aan bod. Hier besprak de begeleider met de jongere hoe hij het vond om dit spel samen te spelen. Hij zei: 'Ik vind het een leuk spel, ook al is het voor mij nieuw, het lukte me om het spel snel te kunnen spelen. Iets nieuws over mezelf kwam ik niet te weten maar ik kon wel nadenken over wie ik ben.' Vervolgens gaf hij aan dat hij graag eens verder wou spelen met zijn gecreëerd huishouden. De jongere werd bedankt voor zijn inzet en tijd dat hij in het spel stak.

Testmoment 2:

Op vrijdag 28 april 2017 werd de methode voor de tweede keer uitgetest tijdens een begeleidingsmoment met een andere jongere. N. (12 jaar) zag het meteen zitten om samen een computerspel te spelen. Het materiaal werd opgesteld en de jongere werd uitgenodigd, vervolgens werd het spel 'The Sims 4' opgestart, dit nam wat meer tijd in dan verwacht. Dit gegeven wordt mee genomen naar de optimalisatie van dit product. Ondertussen kon er aan de jongere wat uitleg worden waarom dit begeleidingsmoment plaatsvindt en kon er aftoetst worden wat de ervaringen van de jongere zijn omtrent gamen en computerspellen. Hij gaf aan dat ze 5 dagen in de week de kans krijgen binnen de leefgroep om met games bezig te zijn. Op deze dagen kunnen de jongeren vanaf 17u, na het huiswerk, verschillende digitale tools benutten ter ontspanning. N. speelt het liefst 'Minecraft', een spel waar hij verschillende dingen kan bouwen in een virtuele wereld, het bouwen vindt hij het leukste onderdeel binnen het spel. Hij vertelde dat hij het spel 'De Sims' leerde kennen via de volgende console, PlayStation 2. Vervolgens gaf hij aan dat hij het zeker zag zitten om samen met een begeleider het spel 'de Sims 4' te spelen.

Nadat het spel volledig opgestart was, kon er snel aan stap 2 begonnen worden. De jongere besloot spontaan om eerst zichzelf te creëren in het spel. N. startte met het bepalen van het



innerlijk, als levensdoel koos hij om slim en handig te worden en volgende eigenschappen selecteerde hij als passend bij zichzelf: actief, romantisch en nerd. De begeleider bevroeg de jongere naar wat verduidelijking, nerd ziet hij als een persoon die graag bezig is met computers en veel wil te weten komen. Dit stemt overeen met zijn reeds gekozen doel.

N. werd eraan herinnerd dat hij een extra persoon kon maken binnen het spel. Eerst koos hij voor een willekeurige sim, nadien veranderde hij en begon hij uit zichzelf zijn jongere broer te maken binnen het spel. Hij vertelde dat hij de beste band heeft met zijn broer en dat hij zijn broer de liefste persoon vindt die hij kent. N. besloot om de zichzelf en zijn broer zo werkelijk mogelijk te maken. Hij gaf aan dat hij het fijn vindt om zichzelf in een game te creëren en dat hij dit in meerdere spellen doet. N. was gedurende het hele begeleidingsmoment geconcentreerd bezig met het spel en stelde verschillende vragen ter ondersteuning, vaak omtrent het besturen van het spel. Het lukte hem steeds om de aanwijzingen correct uit te voeren.

Tijdens stap 3 koos de jongere voor een rustige gemeente en gaf aan dat hij niet graag in een heel drukke stad woont. N. besloot om een lege kavel te selecteren om vervolgens zelf een woning te bouwen. Vooraf gaf hij reeds aan dat hij houdt van huizen bouwen in een spel, hij kreeg hiertoe de kans en voldoende tijd en ruimte. Hierbij lukte het hem om zelfstandig aan de slag te gaan met de verschillende bouwelementen in het spel. Er werd opgemerkt door de begeleider dat hij hier reeds ervaring mee had en dat hij er plezier in had. Nadat het huis af was, startte de jongere met het bepalen van een thema, er werd gekozen om rond de vriendschap tussen hem en zijn broer te werken. N. vertelde dat hij graag met zijn kleine broer speelt en dat hij zijn broer even actief is als hij. Doordat de jongeren nog andere activiteiten op de planning had werd er niet verder ingegaan op deze band tussen hen.

Er vond een korte nabespreking plaats, hier gaf de jongere aan dat hij blij was dat hij dit spel kon spelen met een begeleider erbij omdat de begeleider hen kon leiden en helpen doorheen het spel. Hij kon steeds verduidelijking vragen zodat hij het spel vlot kon spelen. N. gaf aan dat hij over zichzelf en anderen kon nadenken tijdens het spelen van 'De Sims 4'.

Testmoment 3:

Het derde testmoment vond plaats op 3 mei 2017, met een jongen (G.) van 13 jaar. De jongere werd uitgenodigd om samen een computerspel te spelen, hij gaf aan dat hij dit zag zitten en wou helpen met het materiaal klaar te zetten. Doorheen stap 1 werd er afgetoetst of de jongere affiniteit had met games. De jongere vertelde dat hij vaak spelletjes speelt op een website via de computer in de leefgroep. Voor de jongere is dit een ideaal ontspanningsmoment na een schooldag. G. vertelde dat hij het spel 'De Sims' reeds kende doordat hij hier al met andere jongeren binnen de leefgroep over gepraat had maar dat hij het spel nog nooit gespeeld heeft. Binnen stap 1 kreeg de jongere wat uitleg over het spel en werd het voorstellingsfilmpje getoond.

Tijdens stap 2 maakte G. spontaan zijn jongere broer in het spel, dit deed hij op een realistische manier. De jongere speelde aan een goed tempo en was snel klaar met de eerste



sim. De begeleider legde uit dat er minstens 1 opvoeder, ouder of volwassene nodig is in het spel om voor het jonge kind te zorgen. G. begreep dit en besloot om een willekeurige volwassene sim te maken. Hierbij experimenteerde hij met verschillende elementen op vlak van het uiterlijk. De jongere bekeek welke houden en maskers er beschikbaar waren, hij koos voor een masker dat het gezicht volledig bedekt. De begeleider bevroeg waarom de jongere voor dit masker koos, hier kon G. niet aangeven waarom hij deze keuze maakte. Er werd door de jongere ook geëxperimenteerd met de kledij, hier koos hij voor kledij die niet meteen in het alledaagse leven zou voorkomen. De begeleider merkte op dat de jongere hier snel overging en zin had om met de rest van het spel te beginnen.

Vervolgens gingen we naar stap 3.

G. vertelde dat hij graag bouwt en koos voor een lege grond. Hij gaf aan dat hij liever in een rustige omgeving woont. Tijdens het bouwen van de woning ging G. erg rustig en geconcentreerd aan het werk. De begeleider stuurde de jongere bij tijdens het bouwproces en gaf instructies bij de bouwcatalogus. G. begon met het bouwen van de kinderkamer van zijn jongere broer en het toilet. Hij koos dus voor ruimtes die noodzakelijk zijn voor de sims in het spel en ook voor te overleven in het echt. G. ging er bewust om met het budget van het huishouden en dacht goed na over wat er echt nodig is om voor de sims te zorgen.

G. kreeg de kans om even met de sims te spelen maar er werd geen thema gekozen, mede omdat dit het eerste begeleidingsmoment tussen de begeleider en de jongere was. Tijdens de nabespreking in stap 5 werd er verteld door de jongere dat hij het spel graag nog eens verder wil spelen en dat hij het fijn vond om zijn jongere broer in het spel te maken. De begeleider bedankte hem voor zijn tijd en inzet.

3.2.2 Feedback van projectplaats op het product

Op 5 mei 2017 werd er samen gezeten met de projectleider om het product te bespreken. De gehele website en methode werd overlopen. De projectleider gaf aan dat het een sterk product is waar werk is in gestoken. Hij vond het positief dat er bij iedere stap voorbeeldvragen geformuleerd werden die de begeleider kunnen ondersteunen. Er waren enkele kleine opmerkingen waarmee er aan de slag werd gegaan. Het aanknopingspunt naar de subcultuur van de jongere werd toegevoegd. Dit komt aan bod binnen stap 2 wanneer de jongere zich bezighoudt met het aanpassen van het uiterlijk. Tijdens deze handelingen kan de begeleider opzoek gaan naar enkele elementen uit de subcultuur van de jongeren.

Er werd verduidelijkt waarom er minstens 1 jongvolwassene aanwezig moet zijn binnen het huishouden. De projectleider gaf aan dat dit element duidelijk mag benoemd worden. Binnen de methode werd omschreven dat er 1 opvoedingsverantwoordelijke moet zijn binnen het huishouden en dat hier verschillende personen in aanmerking kunnen komen bijvoorbeeld: oma, ouder, stiefouder, pleegouder, tante, kennis, oudere zus, begeleider, ...

De projectleider vond het een positief gegeven dat er gewerkt kan worden rond begeleid zelfstandig wonen en kamertraining. Hij gaf aan dat dit expliciet benoemd mag worden binnen 1



van de stappen. Vervolgens er werd uitgelegd welke methodische elementen er aan bod komen doorheen de methode. Er wordt gedurende heel de methode aan beeldvorming gedaan doordat de begeleider de jongere kan observeren en tegelijk in gesprek kan gaan over verschillende onderwerpen. Vraagverduidelijking komt aan bod wanneer er verschillende levensdoelen en wensen worden geselecteerd door de jongere. Tijdens de nabespreking wordt er aan evaluatie gedaan door de jongere te bevragen naar zijn ervaringen na het spelen van dit spel met een begeleider.

3.3 Optimalisatie van het product

Na het eerste testmoment werd er gekeken naar hoe de methode geoptimaliseerd kan worden. Er werd ondervonden dat het een nuttig gegeven kan zijn indien de begeleider een afgedrukte versie van de verschillende stappen ter beschikking heeft. Om de Simsway- methode te optimaliseren werd er een word- document samengesteld dat de begeleider vooraf kan afdrukken, dit kan dienen ter ondersteuning voor de begeleider doorheen het begeleidingsmoment. Binnen dit document worden alle stappen uitgeschreven en er werd gekozen voor dezelfde structuur als op de digitale versie.

Na het tweede testmoment werd er opnieuw nagegaan welke optimalisatiemogelijkheden konden doorgevoerd worden. Er werd bij iedere stap uit de Simsway- methode een tijdsduur geplaatst zodat de begeleider ongeveer een schatting kan maken van hoelang de gehele methode in beslag kan nemen. Deze tijdsduur is natuurlijk afhankelijk van het speltempo van de jongere. Het is van belang dat de begeleider de jongere voldoende tijd en rust geeft doorheen deze methode.

Als verdere optimalisatie werden er extra visualisaties toegevoegd van verschillende functies binnen het spel. Op deze manier wil wordt de begeleider voldoende ondersteund doorheen het spel.



4 Algemeen besluit

Een geschikte begeleidingstool inzetten binnen de jeugdhulpverlening is niet steeds simpel. Omwille van de resultaten uit dit onderzoek, kan er besloten worden dat een simulatiegame kan passen binnen de leefwereld van enkele jongeren uit het hedendaagse moderne tijdperk. Uit de literatuur wordt geconcludeerd dat simulatiegames zowel een ontspannende als een educatieve inbreng kunnen bieden. Verschillende simulatiegames bieden tal van functies en mogelijkheden om samen met de jongere aan de slag te gaan. De jongere kan hierbij zelf aangeven waarover en op welk tempo er gewerkt wordt, waardoor een comfort en veiligheid kan ontstaan. Een simulatiegame werd doorheen dit onderzoek als een waardevol instrument bekeken. De deelnemers zagen het experimenteren, reflecteren, visualiseren en informatie opnemen als nuttige en leerzame aspecten, die de jongere zou kunnen helpen of ondersteunen tijdens zijn verdere ontwikkeling. Na een onderzoek met experts die verschillende ervaringen hadden, ging men ervan uit dat een simulatiegame een gepaste tool kan zijn om in te zetten tijdens een begeleidingsmoment met een jongere. Hierbij wordt benadrukt dat men het gekozen spel vooraf aftoetst bij de jongere zelf. Het is essentieel dat de jongere het ziet zitten om met het gekozen spel aan de slag te gaan, samen met een begeleider. Er werd onderzocht en ontdekt welke jongeren meer geneigd zijn om te genieten van een simulatiegame. Jongeren die visueel ingesteld zijn en een goed verbeeldingsvermogen bezitten zouden een begeleidingsmoment met een digitale tool sneller als een plezierig moment beschouwen. We besluiten dat er verschillende simulatiegames bestaan en dat hier reeds een grote geschiedenis rond bestaat. Er werd nagegaan welk spel er in aanmerking kwam om in te zetten bij jongeren binnen jeugdhulpverlening. Er werd gekozen om het spel 'De Sims 4' als basis te gebruiken voor het ontwikkelen van een methode die begeleider kunnen inzetten. Deze keuze werd gemaakt op basis van de brede waaier aan thema's en de emoties die aan bod komen. In dit besluit worden de voorzieningen en personen bedankt die hebben meegewerkt aan dit onderzoek. Het eindproduct van deze bachelor werd ontworpen om in de praktijk in te zetten, men hoopt dat dit werk enkele begeleiders inspireert en motiveert om eens aan de slag te gaan met een simulatiegame tijdens een begeleidingsmoment. Een simulatiegame kan een sterke begeleidingstool zijn als er een goede combinatie gevonden wordt tussen de jongere, het spel en de begeleider. Wie weet lukt het jou ook om deze combinatie te vinden.



Referentielijst

Agentschap jongerenwelzijn, (2006-2014). *Jeugdhulp in Vlaanderen*. Geraadpleegd op 3 januari 2017, via <http://wvg.vlaanderen.be/jongerenwelzijn/jeugdhulp/jeugdhulp-in-vlaanderen/>

Albers, M., Hezemans, M., Pelle, P., (2016) *Mediawijs in het voortgezet onderwijs*. Levenswijs mediawijs, Cubiss Brabant. Geraadpleegd op 23 januari 2017, via <http://www.cubiss.nl/sites/default/files/bestanden/paginas/Cubiss-publicatie-Levenswijs-Mediawijs.pdf>

Bilderbeek, R. Verhagen, L. Zijdeveld, C. (2006). *ICT en Onderwijs*. Dialogic innovatie & interactie. Geraadpleegd op 7 mei 2016, van <http://www.dialogic.nl/documents/2006.010-0628.pdf>

Bourgonjon, J., De Pauw, E., Pleysiet, S., Vanhooven, S., Van Looy, J. Rutten, K., Soetaert, R. (Februari 2008). *Onderzoeksrapport onderwijskunde Universiteit Gent: Ze krijgen er niet genoeg van! jongeren en gaming een overzichtsstudie*. Gedownload op 28 september 2016.

Caluwé, L. de, Geurts, J., Buis, D., Stoppelenburg, A. (1996). *Gaming: organisatieverandering met spelsimulaties*. Geraadpleegd op 19 december 2016.

Cops, D. Pleysier, S. Put, J. De boeck, A. (2015), *Divers Jong: over diversiteit bij en tussen jongeren in Vlaanderen*. Uitgegeven door ACCO. Geraadpleegd op 14 mei 2017.

Crookall, D. Thorngate, W. (2009). *Acting, Knowing, Learning, Simulating, Gaming*. Geraadpleegd op 28 september 2016, van <http://sag.sagepub.com/content/40/1/8.full.pdf+html>

Delbecq, A.L., A.H. van de Ven, D.H. Gustafson, (1975), *Group Techniques for Program planning; A Guide to Nominal Group and Delphi Processes*, Scott, Foresman and Company, Illinois. Geraadpleegd op 11 november 2016

Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled & Lennart Nacke (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York: ACM, 9-15. Geraadpleegd op 25 januari 2017.

Doorn, J.A.A van, F. van Vught (1978a), *Methoden en technieken voor toekomstonderzoek*, Assen, van Gorcum. Geraadpleegd op 11 november 2016.

Dubbelman, T., & A. Smelik (2005), 'Voorbeelden uit de leefwereld van jongeren' in: Geletterd Kijken. Werken met beelden in de nieuwe onderbouw. Enschede: SLO, blz. 50.



Durkin, K., & Barber, B., (2002). *Not so doomed: computer game play and positive adolescent development*. Applied Developmental Psychology, 23. Geraadpleegd op 28 september 2016.

Geurts, J.L.A., Wierst, P.W.M. van (1991). Spelsimulatie: oefenen met complexiteit. In: Kessels, J.W.M., Smit, C.A. Spelsimulaties in managementopleidingen. Deventer: Kluwer Bedrijfswetenschappen, p.1-16. Geraadpleegd op 19 december 2016.

Green, C.S. & Bavelier, D. (2006). Enumeration versus multiple object tracking: the case of action video game players. Cognition, 101, 217-245. Geraadpleegd op 28 september 2016.

Hauspie, B., Vettenburg, N., & Roose, R. (2010). *Vooronderzoek 'Kenmerken van hulpen dienstverleningsbehoeften van maatschappelijk kwetsbare jongvolwassenen'*. Eindrapport van een onderzoek in opdracht van de Vlaamse Gemeenschap, Departement Welzijn, Volksgezondheid en Gezin. Universiteit Gent: Vakgroep Sociale Agogiek. Geraadpleegd op 25 januari 2017.

Heemskerk, I. (2008). Technology makes a difference. Inclusiveness of technology in education. Proefschrift, Universiteit van Amsterdam. Geraadpleegd op 19 december 2016 via <http://dare.uva.nl/document/114844>

Heuvel, M. van den, Renssen, A. van (2001). Baasje spelen: Managementgames - het bedrijfsleven nagebootst. In: Management Team, 23e jaargang, nr. 8. Geraadpleegd op 19 december 2016.

Houten, H. van, (1985), *Beleidsgericht Delphi-onderzoek: voorspelling of anticipatie?* Tijdschrift voor Agologie, 4, 2, 106-131. Geraadpleegd op 11 november 2016.

Ibrahim, R., Wills, G. & Gilbert, L. (2010). *De Gendering Games: Towards the Development of a Gender-Inclusivity Framework (GIF)*. Geraadpleegd op 19 december 2016 via <http://eprints.soton.ac.uk/271564>.

Jacobs, F. (2002). *Interactie met ICT in het leerproces: noodzaak tot dialoog onomstotelijk aanwezig*. Geraadpleegd op 19 december 2016 via <http://www.edusite.nl/edusite/publicaties/11514>.

Kieft, M. (2011). *De Delphi-methode nader bekeken*. 2-3. Gedownload op 11 november 2016 via <http://www.samenspraakadvies.nl/publicaties/Handout%20delphi%20onderzoek.pdf>

Korteling, H. van den Bosch, K. (2015). *Validatie van educatieve games*. Geraadpleegd op 29 oktober 2016, van <http://www.homoludensmagazine.nl/artikel.php?titel=validatie-van-educatieve-games>



Maged, N. Boulos, K. Hetherington, L. Wheeler, S. (2007). *Second Life: an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education*. Geraadpleegd op 23 mei 2016, van [https://unchange.pbworks.com/f/Second+life+an+overview+of+the+potential+of+3D+virtual+worlds+\(2007\).pdf](https://unchange.pbworks.com/f/Second+life+an+overview+of+the+potential+of+3D+virtual+worlds+(2007).pdf)

Marczewski, A. (2015). *Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65-80). Geraadpleegd op 28 februari 2017.

Naert, J. (2011). *Toegankelijke jeugdhulp Nog veel werk aan de winkel*. Pow alert, jaargang 37, Nr 1. Geraadpleegd op 23 januari 2017, via http://vzwjong.be/sites/default/files/nogveelwerkaandewinkel_maart2011.pdf

Onbekende auteur, Knack (2015). *De jeugd van tegenwoordig bestaat niet meer*. Geraadpleegd op 3 januari 2017, via <http://www.knack.be/nieuws/belgie/de-jeugd-van-tegenwoordig-bestaat-niet-meer/article-longread-628951.html>

Onbekende auteur. (2016). *Weet wat ze gamen*. Geraadpleegd op 5 oktober 2016, van <http://blog.weetwatzegamen.nl/2008/03/online-gamers-spelen-vaak-met-karakter.html>

Openbaar ministerie. (2015). *Jaarstatistiek van de instroom van protectionele zaken op de jeugdparketten*. Statistisch analisten van het Openbaar Ministerie. Geraadpleegd op 23 januari 2017, via <http://www.om-mp.be/stat/jeu/n/index.html>

Peters, V. (2000). *Spelsimulatie & Gaming: reader ten behoeve van de cursus spelsimulatie & gaming, Sectie Methoden*, Katholieke Universiteit Nijmegen. Geraadpleegd op 29 oktober 2016.

Pink, D. H. (2009). *Drive: The surprising truth about what motivates us*. Distribution (p. 256). Geraadpleegd op 28 februari 2017.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives Digital Immigrants*. From on the Horizon, MCB University Press Vol 9. No 5, p1. Geraadpleegd op 23 januari 2017 via <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. The American Psychologist, 55, 68-78. Geraadpleegd op 28 februari 2017.

S., Youngworks, BrightLights. (2012). *Waarom gamen jongeren? Uitleg van een jonge gamer*. Geraadpleegd op 3 januari 2017 via <http://www.youngworks.nl/waarom-gamen-jongeren-uitleg-van-een-jonge-gamer/>



Tondello, G., HCI Games group (2016). *The gamification usertypes hexad scale*. Geraadpleegd op 28 februari 2017, via <https://medium.com/@hcgamesgroup/the-gamification-user-types-hexad-scale-a6d8727d201e#.i10ou84z7>

Van den boer, P. (2013). *Introductie in gamification*. Geraadpleegd op 25 januari 2017, via <http://www.pietvandenboer.nl/wp-content/uploads/2013/07/Whitepaper-Introductie-in-Gamification.pdf>

Van Haaster, K.J., (2014). *Transforming youth care through online simulation gaming. Aligning the positions of practitioners and observers. Journal of Social Intervention: Theory and Practice*. 23(3), pp.5–25. Geraadpleegd op 21 oktober 2016.

Van Looy, J., iMinds (2015). *Onderzoeksgroep voor Media en ICT - .* Geraadpleegd op 3 januari 2017, via https://www.iminds.be/nl/nieuws/pressrelease_20150225_gaming

Van de Walle, T., Bradt, L., (2013). *Meer dan een technische uitdaging. Het in beeld brengen van maatschappelijke kwetsbaarheid in het JOP- onderzoek*. Geraadpleegd op 25 januari 2017, via http://www.jeugdonderzoeksplatform.be/files/Adhoc_maatschappelijke_kwetsbaarheid_2013.pdf

Van de Westelaken, M. Peters, V. (2011). *Spelsimulaties : een kennismaking*. Geraadpleegd op 6 mei 2016, van https://www.researchgate.net/profile/Vincent_Peters/publication/263425124_Spelsimulaties_-_Een_kennismaking/links/00b7d53ac8605e10f8000000.pdf

Vandeurzen, J., (2014). *Beleidsnota 2014-2019 Welzijn, Volksgezondheid en Gezin, Vlaamse regering*. Geraadpleegd op 21 januari 2017, van http://www.jovandeurzen.be/sites/jvandeurzen/files/Beleidsnota_2014_2019_Welzijn_Volksgezondheid_Gezin%20%281%29.pdf

Veen, W. (2000). *Flexibel onderwijs voor nieuwe generaties studerenden*. Geraadpleegd op 19 december 2016 via <http://elearning.surf.nl/docs/e-learning/oratiewimveen2.pdf>

Vettenburg, N. en Walgrave, L. (2009), *Maatschappelijke kwetsbaarheid op school, Welwijs*, 20, 3, 3-8

Volman, M. ten Dam, G. Heemskerk, I. van Eck, E. (2013). *ICT inzetten met aandacht voor verschillen tussen leerlingen*. Geraadpleegd op 23 mei 2016, van <http://wij-leren.nl/ict-multimedia-games-leermiddelen.php>



Bijlagen

Bijlage 1: Delphi-onderzoek: antwoorden van de vragenronden.

Uitnodiging naar deelnemers:

Onderwerp: Simulatiegames binnen hulpverlening – deelnemen aan onderzoek

Beste ...,

Ik ben Jana Biesemans en volg de opleiding Orthopedagogie te Odisee. Ik koos voor mijn bachelorproef het thema **simulatiegames binnen jeugdhulpverlening**.

Momenteel ben ik op zoek naar personen met een expertise om samen met hen een Delphi-onderzoek te starten. Hierbij is het de bedoeling dat de deelnemers op 3 momenten een e-mail ontvangen met 5 vragen en 2 weken de tijd krijgen om op deze vragen een antwoord te vormen. Na iedere mail kom ik tot een conclusie van de verschillende antwoorden en deze bezorg ik opnieuw aan de deelnemers met opnieuw 5 vragen. Ik kan u anonimiteit garanderen doorheen dit onderzoek.

Het onderzoek zal van start gaan op 31 oktober.

Ziet u het zitten om hieraan mee te werken?

Vriendelijk groeten,

Jana Biesemans.

Antwoorden vragenronde 1

Ervaring: Expert in Research & gamedesign

Vraag 1: *Welke meerwaarde ziet u in het inzetten van simulatiegames (bijvoorbeeld: De Sims) in de begeleiding van jongeren in de jeugdhulp? Jongeren zijn bezig om vat te krijgen op de wereld om hen heen. Het uitproberen van actie-reactie in de echte of virtuele wereld helpt hierbij. Het is wel belangrijk om te werken met 'coole' personages (verder ontwikkeld, meer mannelijk of vrouwelijk, dan dat zij zelf zijn). Als het er knullig uitziet dan zullen ze snel afhaken. Ook al is het een simulatie, dan nog is het leuk om met een 'tof' personage te spelen. Het is interessanter om met een character te spelen die je zou willen zijn, dan op een character die lijkt op wat je bent.*

Vraag 2: *Kan een simulatiegame passen binnen een vraaggericht proces tijdens het begeleiden van jongeren in de jeugdhulp, waarom? Het is onduidelijk wat je bedoelt met een vraaggericht proces. Probeer jargon in je vragen te vermijden.*

Vraag 3: *Welke thema's kunnen volgens u aan bod komen tijdens het inzetten van een simulatiegame als begeleidingstool bij jongeren? Dit is een hele brede vraag. Alle thema's zijn in principe geschikt. Eerste waar ik aan denk zijn: weerbaarheid voor peer/group pressure, een correct zelfbeeld (anorexia) en het aangeven van grenzen (als je te maken krijgt met seksueel, gewelddadig of emotioneel belastend gedrag).*



Vraag 4: *Hebt u zelf of een collega ooit games ingezet tijdens het begeleiden van jongeren? Zo ja, wat was de ervaring hier rond?* Wij hebben games ontwikkeld om jongeren virtueel voor te bereiden op seksueel overschrijdend gedrag (wensen en grenzen aangeven) - Can you fix it (<http://www.ijsfontein.nl/projecten/serious-game-can-you-fix-it>), om jongeren beter om te leren gaan met geld - Money Matters (<http://www.ijsfontein.nl/projecten/money-matters>), om jongeren met depressieve klachten eerder hulp te laten zoeken - Ik zie je (<https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.mentalhealthfoundation.ikzieje>), voor jongeren met een verslaving (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.monkeybizniz.Crisp>) en zijn bezig met een game voor jongeren met suicidale gedachten i.s.m. het Trimbos Instituut.

Vraag 5: *Op welke moeilijkheden zou je kunnen botsen door simulatiegames als begeleidingstool te gebruiken in de jeugdhulp?* Jongeren zijn hele grote vette games met miljoenenbudgetten gewend. Het is een risico dat de jongeren de game 'stom' vinden omdat ze een andere verwachting hebben bij het woord game. Pas hiermee op. Simulatie is ook een lastig genre omdat je vaak heel veel mogelijkheden in moet bouwen die iemand nooit tegenkomt/gebruikt. En als je een speler een simulatie geeft, verwachten ze ook alles te kunnen doen zoals in het echt en dat alles zo reageert als in het echt. Een story driven game kan veel (kosten) effectiever zijn in het overbrengen van een boodschap. En ook in een verhalende game kan de speler zelf experimenteren met oorzaak en gevolg.

Ervaring: Bachelor in Orthopedagogie, jaren ervaring met het spel 'The Sims'

Vraag 1: *Welke meerwaarde ziet u in het inzetten van simulatiegames (bijvoorbeeld: De Sims) in de begeleiding van jongeren in de jeugdhulp?* Eerst en vooral zie ik hiervan een meerwaarde om dit in te zetten bij jongeren die verbaal minder sterk zijn. Een simulatiegame zoals de Sims zegt veel zonder dat je er al te veel uitleg bij hoeft te geven. Verder lijkt mij dit ook interessant voor een brede leeftijdsgroep. Dit kan gaan van vrij jonge kinderen, vanaf lagere schoolleeftijd tot jongvolwassenen. Verder denk ik ook dat dit eens iets anders is dan steeds gewoon te praten, naar mijn bevinding uit stages kan je veel meer halen met andere methoden dan het klassiek in gesprek gaan, een simulatiegame als de Sims is volgens mij een 'methodiek' dat zeer veel kansen kan bieden om informatie over de cliënt te verzamelen op vele verschillende levensdomeinen. Dit is dan opnieuw een meerwaarde, je kan enorm veel van de cliënt zijn leven ontdekken op verschillende levensdomeinen. Verder denk ik ook dat dit een heel grote meerwaarde heeft in het relatie aangaan met je cliënt en een vertrouwensrelatie opbouwen. Het is iets luchtig en speels waardoor dit wel een drempelverlagend zou kunnen werken, de cliënt zou hierdoor ook makkelijker aan het praten kunnen raken.

Vraag 2: *Kan een simulatiegame passen binnen een vraaggericht proces tijdens het begeleiden van jongeren in de jeugdhulp, waarom?* Dit kan naar mijn mening zeker en vast. Wel moet er eerst worden af getoetst bij de cliënt of de Sims bij hem aansluit en of hij dit iets leuk vindt, iets wat je bij elke methode moet doen natuurlijk. Ik denk dat dit kan helpen bij het versterken van de cliënt denk maar aan wanneer iemand zijn mannetje creëert binnen de Sims en je merkt op dat de cliënt zich negatieve kenmerken toekent. Kan jij als opvoeder inspringen en het mannetje maken zoals jij de cliënt ziet. Hierbij kan je de cliënt versterken. Volgens mij kan je hierdoor



ook de cliënt enorm goed motiveren, omdat de cliënt vanuit een metapositie naar zichzelf moet kijken. Daarom kan dit confronterend werken en tegelijk de cliënt ook motiveren. Wanneer ik denk aan het proces bij vraaggericht werken denk ik ook dat dit enorm goed past bij de **beeldvorming** van de cliënt. Bij de sims moet de persoon zichzelf karaktereigenschappen toekennen, zichzelf helemaal creëren, van huidskleur tot kledingstijl... Ik zelf heb veel ervaring met de sims en ik ben ervan overtuigd dat je hiermee erg in de diepte kan gaan en enorm veel van een persoon hierdoor kan te weten komen zonder dat de persoon dit als 'vervelend' of als moeten vertellen zal beschouwen. Bij een beeldvorming wordt vaak een genogram opgesteld, dromen en wensen, relatie-cirkels... gemaakt. Dit alles kom volgens mij voor bij de Sims. Verder denk ik ook dat de sims een grote rol kan spelen bij het **evalueren** van de vooropgestelde doelen en de ondernomen acties uit het ondersteuningsplan. Wanneer je bijvoorbeeld bij een jongere gaat werken rond vrijetijdsbesteding, laat het kind om te evalueren zijn dag nog eens naspelen na de genomen acties en kan je kijken of de cliënt een verandering opmerkt.

Vraag 3: *Welke thema's kunnen volgens u aan bod komen tijdens het inzetten van een simulatiegame als begeleidingstool bij jongeren?* Relaties: familie, vrienden - gezinssituatie - karaktereigenschappen - zelfbeeld (lichaamsbouw, ...) - hoe woon ik, het huis van de cliënt laten namaken - vrije tijdsbesteding/ werk/ school (werk je hard voor school, maak je je huiswerk niet...) - uitgaansleven

- bij de sims komt ook vaak hoe de sims zich voelt op een bepaald moment bv: beschaamd, boos, verdrietig, blij. Wanneer de cliënt dan op de sims aan het spelen is kan je als hulpverlener vragen of de cliënt zich ook zo voelt in zo een situatie, maakt de cliënt dit vaak mee...

- ook thema's zoals pesten, verliefd zijn, ruzie hebben met personen, ...

- verder ook het thema zoals hoe je in interactie gaat met andere mensen. Bij de sims kan je enorm veel opties aanduiden over wat je vertelt tegen een andere persoon, ga je de personen rondom u eerder vriendelijk benaderen, of maak je vaak kwetsende opmerkingen... Hierdoor kan je ook het aandeel van de cliënt blootleggen in situaties van ruzie of van zeer sterke relaties.

- bij de sims kan je ook de cliënt nadien zijn ideale situatie en sims-leven laten maken en deze vervolgens vergelijken met hoe hij zijn Sim (zichzelf) nu ziet en wat daar zoveel anders aan is, wat er hiervoor zou moeten veranderen...

Vraag 4: *Hebt u zelf of een collega ooit games ingezet tijdens het begeleiden van jongeren? Zo ja, wat was de ervaring hier rond? Simulatiegames zoals de sims heb ik nooit echt ingezet, maar ik heb wel andere methoden ingezet, hierbij denk ik aan poppenkast, toneel, muziek, beeld... Daarom kan ik alleen maar tips geven rond hoe je iets moet aanbrengen. Wanneer je dit inzet bij oudere cliënten is het de truc om dit mooi in te kleden of om te zeggen dat je iets 'gek' wil doen. Verder kan je ook binden met de cliënt door te zeggen 'ik vind dit zelf ook heel leuk'. Dit heeft bij mij steeds geholpen om een relatie aan te gaan met je cliënt. Ook door alternatieve methoden in te zetten dan praten heb ik gemerkt dat je enorm veel extra informatie krijgt van de cliënt.*



Vraag 5: *Op welke moeilijkheden zou je kunnen botsen door simulatiegames als begeleidingstool te gebruiken in de jeugdhulp?* Je kan voor hebben dat je cliënt het spel niet leuk vindt, het kinderachtig vindt... ook kan het zijn dat de cliënt niet goed begrijpt wat je van hem vraagt. Misschien kan het ook bedreigend overkomen voor de cliënt, het kan heel confronterend zijn en de Sims worden normaal gezien 'opgeslagen' op de computer, hierdoor lijkt het mij enorm belangrijk om hier rond duidelijke afspraken te maken met de cliënt vooraf. Wil de cliënt dat dit meteen verwijderd wordt, wil de cliënt hier screenshots van... Verder zie ik niet veel negatieve punten... Ik vind dit vooral iets heel innoverend en waar je enorm veel informatie mee kunt vrij krijgen op een originele en speelse manier.

Ervaring: Expert online-hulp en ervaring binnen bijzondere jeugdzorg

Vraag 1: *Welke meerwaarde ziet u in het inzetten van simulatiegames (bijvoorbeeld: De Sims) in de begeleiding van jongeren in de jeugdhulp?* Aangezien de simulatiegames binnen de leefwereld zitten van jongeren is het een uitgelezen kans om jongeren op deze manier te ontmoeten. Een voorwaarde is echter dat jongeren reeds de game kennen en spelen. Jongeren games leren kennen die ze leuk vinden en via die weg bereiken kan ook nog, maar ik heb jongeren begeleid die vb de SIMS niet leuk vonden en hier mag je niet kiezen om ze toch te gaan begeleiden. Klinkt logisch, maar in realiteit is het dikwijls anders.

Vraag 2: *Kan een simulatiegame passen binnen een vraaggericht proces tijdens het begeleiden van jongeren in de jeugdhulp, waarom?* Op dit moment zal de jongeren niet echt vragen om simulatiegames te gaan gebruiken. Ze verwachten dit niet van de hulpverlening. Het hen aanbieden is dan een goede manier om het spel in combinatie met het bijkomend doel van ontmoeten te leren kennen. Als jongeren de begeleider als natuurlijk ervaren zal het geen problemen geven. Jongeren zullen deze kansen meestal wel aannemen.

Vraag 3: *Welke thema's kunnen volgens u aan bod komen tijdens het inzetten van een simulatiegame als begeleidingstool bij jongeren?* Wereldbeeld - Persoonlijkheid - Normen en waarden – Creativiteit - Oplossingsgerichtheid - Sociale contacten/ relaties – Gezin

Vraag 4: *Hebt u zelf of een collega ooit games ingezet tijdens het begeleiden van jongeren? Zo ja, wat was de ervaring hier rond?* Games gebruiken met kinderen en jongeren heb ik meerdere keren gedaan in mijn carrière. De moeilijkst te bereiken kinderen en jongeren kon ik ontmoeten in zo'n spel. Soms duurde het maanden, maar het werkte steeds. Het vraagt veel geduld en aanpassing van een begeleider om de ingang te vinden via de game.

Vraag 5: *Op welke moeilijkheden zou je kunnen botsen door simulatiegames als begeleidingstool te gebruiken in de jeugdhulp?* Het vraagt wel veel van een begeleider om zeer authentiek te zijn. Je moet het zelf graag doen, en dit niet zien als een methode die je zal opleggen om te werken met het kind. Er is veel meer voor nodig dan de uitleg van het spel, en de hulpverleningsvragen die je kan stellen. Het is een attitude van een begeleider. Het is nodig om begeleiders hierin te vormen. Je moet al een selectie houden van de begeleiders op voorhand voor je kan starten met de opleiding. Als een kind/ jongere of ouder merkt dat je games gebruikt om zaken te weten te komen, val je door de mand. Je eerste ontmoeting is het spel, je behoudt het spel tot er tijd is voor meer en diepere vragen. Dit moment zoeken is een moeilijkheid.



Ervaring: Hoofdbegeleider binnen organisatie van jeugdhulpverlening (School vervangende time-out), antwoorden samen geformuleerd met stagiaires (richting orthopedagogie)

Vraag 1: *Welke meerwaarde ziet u in het inzetten van simulatiegames (bijvoorbeeld: De Sims) in de begeleiding van jongeren in de jeugdhulp?*

Er kan geoefend worden/ gesimuleerd. Gemaakte keuzes en de eventuele (negatieve) gevolgen blijven/blijken slechts simulaties. In het echte leven zouden er misschien onherstelbare barsten in de relatie het gevolg kunnen zijn van bepaalde keuzes/reacties. Patronen, die in de manier van reageren van de jongeren zijn geslopen, kunnen worden doorbroken. De jongere kan hierdoor nieuwe inzichten krijgen die toekomstig gedrag en keuzes (positief) kunnen beïnvloeden. Eigen huishouden laten naspelen. Jongere komt misschien vlotter tot eigen verhaal. Filmen en terugkijken kan. Nodigt uit tot mondelinge dialoog.

Vraag 2: *Kan een simulatiegame passen binnen een vraaggericht proces tijdens het begeleiden van jongeren in de jeugdhulp, waarom?*

Ik denk het wel. Ik denk dat dit de aandacht van de jongere er misschien beter bijhoudt. Ik ben een voorstander van visualisatie. Ik denk dat het ook een voordeel is dat alle gegevens kunnen worden opgeslagen en dat de draad later moeiteloos kan worden heropgenomen.

Kan het spel alle spel alle vragen/ noden die de cliënt simuleren?

Vraag 3: *Welke thema's kunnen volgens u aan bod komen tijdens het inzetten van een simulatiegame als begeleidingstool bij jongeren?*

Ik ben hier helemaal niet in thuis. Ik denk dat al wat hoort bij de opbouw en het onderhoud van menselijke relaties en de hierbij horende interacties tijdens het inzetten van simulatiegames aan bod kan komen. Vb huiselijk geweld, thema's binnen huiselijke context, relaties, interessegebieden van de jongeren, een realistisch beeld krijgen van de wereld (geldbesteding), eerst basisbehoeften, bewustwording.

Vraag 4: *Hebt u zelf of een collega ooit games ingezet tijdens het begeleiden van jongeren? Zo ja, wat was de ervaring hier rond?*

Ik zag het enkel door een stagiaire gebruikt worden. Ik wist niet dat dit bestond en wat er allemaal mee kon/kan worden gedaan. Een stagiaire zag Pokemon Go ingezet worden. Het scheidt een band en er wordt gepraat. In een rusthuis werd ditzelfde spel ingezet om te stimuleren dat men buiten komt. Mensen met veel angsten komen gemakkelijker buiten. Het zet aan tot bewegen. Het beheren van middelen/geld kan je leren bij het spelen van Farmville, Minecraft, ... Sims lijkt ons het meest toepasbaar in onze sector.

Vraag 5: *Op welke moeilijkheden zou je kunnen botsen door simulatiegames als begeleidingstool te gebruiken in de jeugdhulp?*

Er zijn nog steeds beperkingen. Bv. Een gescheiden gezin kan je nog niet simuleren, persoonlijkheidsstoornissen, ontwikkelingsstoornissen, psychologische problemen, ... Het zou kunnen dat het een uitdaging wordt voor de jongere om ook de als minder gunstige keuzes ervaren simulaties in de realiteit te gaan uittesten. Klopt dat spelletje hier wel?



Ze kunnen een valse werkelijkheid creëren, deze als de echte voorstellen aan de hulpverlener. Het kan zeer confronterend zijn wanneer ze stuiten op al wat ze zelf niet hebben/ kunnen. Werkelijkheid en simulatie kunnen in hun beleving op elkaar beginnen lijken. Het lijkt allemaal zo echt.

Antwoorden 2^e vragenronde Delphi-onderzoek

Ervaring: Bachelor in Orthopedagogie, jaren ervaring met het spel 'The Sims'

Vraag 6: *Hoe kan een game helpen bij het verwerken van moeilijke gebeurtenissen?* Ik denk dat een game kan laten zien dat je na moeilijke gebeurtenissen gewoon verder kan met je leven en dat er net zoals in de Sims dan momenten van verdriet zijn, maar dat deze na verloop van tijd terug plaatsmaken voor andere emoties. Doordat kinderen dit zien kan dit volgens mij al helpen. Of ook doordat kinderen iets her spelen en het van op een afstand bekijken de moeilijke gebeurtenissen meer in context kunnen plaatsen. Het naspelen op zich kan al helpen met het verwerken lijkt mij. Verder is het zo dat je bij het verwerken van een moeilijke gebeurtenissen eerst naar de feiten gaat kijken, naar de gevoelens, naar het zelfbeeld en bij dit alles kan de Sims helpen.

Vraag 7: *Hoe kan er volgens u af getoetst worden of een jongere geschikt is om een simulatiegame te spelen?* Wanneer je een jongere ontmoet stel ik mijzelf als hulpverlener (in de bezoekerimte dan) altijd eerst voor. We vulden samen een 'paspoort' in en hierin stond dan wat we graag doen, waar we een hekel aan hebben... zo kwam ik er altijd achter wat de kinderen willen doen en wat niet. Verder rek ik ook altijd een eerste gesprek uit om gewoon kennis te maken met de kinderen ik vraag dan aan hen wat ze graag met mij willen doen: gezelschapsspel spelen, voetballen, tekenen. Zo leer je iemand kennen en van daar ging ik altijd verder.

Vraag 8: *Stel dat er een methodiek wordt uitgewerkt met een simulatiegame (Bv The Sims), welke fases/deelactiviteiten kunnen hier dan passen?* Ik denk dat dit heel ruim kan gaan. Kennismaken lijkt mij een eerste fase die hier enorm goed past, wanneer een jongere dit dan ziet zitten kan je aan hem vragen of hij hiermee wil verder gaan. Beeldvorming lijkt mij enorm goed. Een activiteit die mij hier ook goed lijkt te passen is om na de zo veel tijd even te evolueren. Kijken naar wat er anders is in het leven van de jongere, wat hij goed vindt. Waar hij meer van wil enzovoort.

Vraag 9: *Welke noden/behoefte van de jongere kunnen vervuld worden door het spelen van een simulatiegame?* Ik denk vooral dat er enorm veel noden en behoeften kunnen vervuld worden voor jongeren die niet sterk zijn met woorden. Vele jongeren voelen hun machteloos en hebben niet het gevoel dat er naar hen wordt geluisterd, of dat ze niet begrepen worden. Ik denk dat met de Sims dit kan opgelost worden. Je kan jezelf maken en hier hoeft niet veel uitleg bij gegeven te worden. Ik denk dat dit een krachtig middel kan zijn, waardoor jongeren zich gehoord kunnen voelen. Wanneer ik dan heel specifiek ga kijken kan ook de behoefte aan waardering en erkenning vervuld worden.



Dit is aan de hulpverlener, die waardering gaat uiten voor bijvoorbeeld alles wat de jongere op zich neemt in zijn leven, door erkenning te geven voor de rol die hij opneemt in zijn gezin bijvoorbeeld.

Vraag 10: *Welke jongeren hebben een grotere kans om met succes een simulatiegame te appreciëren tijdens hun begeleidingsproces?* Zoals ik al eerder zei denk ik dat jongeren die verbaal minder sterk zijn een grote kans hebben om dit te appreciëren. Ook jongeren die al een groot hulpverleningsverleden hebben denk ik. Deze jongeren zijn gewoon van steeds hetzelfde door te maken elke keer opnieuw hun verhaal moeten doen, elke keer opnieuw praten. De Sims geeft een kans om dit te doorbreken en om niet steeds te vervallen in het gewone 'praten' maar door het eens wat luchtiger te maken.

Ervaring: Hoofdbegeleider binnen organisatie van jeugdhulpverlening (School vervangende time-out), antwoorden samen geformuleerd met stagiaires (richting orthopedagogie)

Vraag 6: *Hoe kan een game helpen bij het verwerken van moeilijke gebeurtenissen?* Wij denken dat dit niet kan. Het kan wel moeilijke gebeurtenissen blootleggen. Maar de verwerking kan niet via games. Games zijn virtueel. Het gaat niet om reële emoties.

Vraag 7: *Hoe kan er volgens u af getoetst worden of een jongere geschikt is om een simulatiegame te spelen?* Het is belangrijk dat de jongere het verschil kan zien tussen de virtuele wereld en de reële wereld. Het is beter dit niet te doen met iemand die je als begeleider nog niet kent. Via observatie toets je het ontwikkelingsniveau van de jongere. Het blijft een soort van inschatten. De jongere is vrij om dit in zijn/haar privé te doen, maar dit inzetten tijdens het begeleiden moet bewust gebeuren en pedagogisch verantwoord zijn. Indien de jongere eerder een buitenkind is, niet aangesproken wordt door computer en games lijkt het ons niet aangeraden om dit via dit medium te doen.

Vraag 8: *Stel dat er een methodiek wordt uitgewerkt met een simulatiegame (Bv The Sims), welke fases/deelactiviteiten kunnen hier dan passen?* Verkennende fase van het spel. Beeldvorming en creëren van de Sims. Door in deze fase goed te kijken kom je als begeleider ook al veel te weten. Spelen en kijken water gebeurt. Als begeleider situaties selecteren en bewust laten herhalen door de jongere zelf. Nabespreking wordt dan belangrijk. Benoemen wat je hebt gezien, in vraag stellen, ... Op de duur kan het spel (tijdelijk) losgelaten worden en wordt er in gesprek gegaan over de echte wereld. (Aftoetsen van de realiteit/ gevolgen van gedrag en acties, ...)

Vraag 9: *Welke noden/behoeften van de jongere kunnen vervuld worden door het spelen van een simulatiegame?* Dit vinden we een beetje een rare vraag. Indien de nood aanwezig is om iets te vertellen, maar het lukt niet zo goed, kan een simulatiegame helpen bij het overwinnen van mogelijke hindernissen. Behoeften lijken ons gebonden aan de reële wereld en games blijven virtueel.



Vraag 10: Welke jongeren hebben een grotere kans om met succes een simulatiegame te appreciëren tijdens hun begeleidingsproces? Bij de jongeren met interesse in dit soort games. Proberen bij de anderen kan, maar hier zijn de slaagkansen waarschijnlijk kleiner.

Ervaring: Expert online- hulp en ervaring binnen bijzondere jeugdzorg

Vraag 6: Hoe kan een game helpen bij het verwerken van moeilijke gebeurtenissen?

- Een voorbeeld is dat jongeren in een veilige omgeving meer tijd en mogelijkheden hebben om gebeurtenissen opnieuw na te spelen in een game.
- Het creëren van een wereld via SIMS, Age of Empires geeft structuur aan de wereld van de jongere. Structuur die ze alleen of samen met de hulpverlener aanbrengen in deze virtuele wereld.
- Via thema's die er in de sim- games voorkomen, geboorten, vrienden, partners, huisdieren gebruiken als gesprekstof voor vragen aan de jongeren.

Vraag 7: Hoe kan er volgens u af getoetst worden of een jongere geschikt is om een simulatiegame te spelen? Dit zou ik enkel doen via een gesprek. Een kwalitatieve gespreksmethode om na te gaan hoe jongeren omgaan met games. Of beluisteren hoe zwaar sommige thema's zijn bij deze jongeren.

Vraag 8: Stel dat er een methodiek wordt uitgewerkt met een simulatiegame (Bv The Sims), welke fases/deelactiviteiten kunnen hier dan passen?

- Relatieopbouw
- Gezinssituaties
- Communicatie (hoe kom je over in communicatie)
- Gemeenschapsdeelname
- Reclamewijsheid
- Persoonlijke groei en ontwikkeling
- Maatschappijbeeld

Vraag 9: Welke noden/behoefte van de jongere kunnen vervuld worden door het spelen van een simulatiegame?

- Zowel het spel in hulpverlening is drempelverlagend
- De vaardigheden die jongeren kunnen aanwenden in het spelen van de game
- Een innerlijke dialoog mee helpen faciliteren door games (zelfreflectie)
- Niet direct oogcontact met de hulpverlener verlaagt de drempel van hulpverlening

Vraag 10: Welke jongeren hebben een grotere kans om met succes een simulatiegame te appreciëren tijdens zijn begeleidingsproces?

- Jongeren die al affiniteit hebben met games. Je kan moeilijk jongeren verplichten om met de games te gaan werken als hij/zij hier geen behoefte of nood aan heeft.
- Jongeren die thema's hebben waar schuld en schaamte op zit. Scheiding, huiselijk geweld, verwaarlozing.



Antwoorden vragenronde 3

Ervaring: Bachelor in Orthopedagogie, jaren ervaring met het spel 'The Sims'

Vraag 11: *Hoe kan een simulatiegame bijdragen aan de identiteitsontwikkeling van een jongere?* Doordat je jezelf van op een afstand kan zien kan dit bijdragen aan je identiteitsontwikkeling. Verder doordat een jongere kan zien hoe hij zich gedraagt in de Sims kan dit ook een invloed spelen, hij ziet hoe hij zich gedraagt. Maar weet misschien aan welke vaardigheden hij wil werken, welke karaktereigenschappen hij zich wil toe eigenen doordat deze voor een groot deel bij de Sims staan opgesomd.

Vraag 12: *Bij welke doelgroep(en) ziet u een simulatiegame als een gepaste tool? En waarom?* Ten eerste lijkt het mij vooral geschikt bij kinderen en jongeren. Vanaf 12 jaar lijkt mij wel kunnen (vanaf dan mogen de kinderen met de Sims spelen). Vervolgens denk ik dat dit heel goed zou kunnen aanslaan bij kinderen in de residentiële jeugdhulp, kinderen die bijvoorbeeld verblijven in OOC, ook in het CAW in bezoekeruimte (bij vechtscheidingen, waar kinderen in zitten), in het JAC, kinderen die in een dagcentrum gaan en 's avonds terug naar huis gaan. Verder denk ik ook dat het zou werken bij personen met licht mentale beperking.

Vraag 13: *Wat heeft een begeleider/opvoeder nodig om een simulatiegame te kunnen inzetten tijdens het begeleiden van een jongere? (Dit kan gaan over ervaringen, vaardigheden, eigenschappen, ...)*

Eerst en vooral lijkt het mij wel belangrijk dat de begeleiders gekend is met het simulatiegame, dat hij het zelf al eens heeft 'gespeeld' of ook het eens heeft gedaan met een collega en zelf ervaart hoe dit voelt. Dat het belangrijk is dat de begeleider zelf in de sterkte gelooft van zo een simulatiegame. Zoals bij alle andere tools lijkt het mij dan ook belangrijk dat de begeleider het heel openlaat en dat de cliënt zelf kan beslissen of hij dit al dan niet wil doen. Dat de begeleider een simulatiegame kan loslaten wanneer ook de jongere dit niet meer wil. Ook dat de begeleider tegelijkertijd voldoende durft door vragen wanneer de cliënt bijvoorbeeld zijn 'Sim' maakt. Zoals als de cliënt de eigenschap 'familiegericht' neemt dat de begeleider vraagt: 'hoe komt dit naar voor?', 'wil dat zeggen dat je je familie soms mist als je hier bent.', 'wie valt voor jou onder familie?'... Het lijkt mij dus belangrijk dat de begeleider echt begeleid. En ook enthousiast is over kleine dingen bijvoorbeeld als de cliënt zijn gezin maakt, zijn huis... Dat er veel interactie is.

Vraag 14: *Welke tools ziet u als waardevol tijdens het begeleiden van jongeren tussen de 12 en 16 jaar? (Hier mag je breed denken)* De wensboom, hier heb ik veel gebruik van gemaakt! ook dagplanning, wanneer de jongere het hier moeilijk mee heeft. Levenslijn uittekenen, relatiecirkels, genogrammen maken, de jongere zelf een verhaal laten maken (dit deed ik aan de hand van een poppenkastvoorstelling), duplo... Situaties laten naspelen door jongeren die niet zo mondig zijn...



Vraag 15: *Welke vaardigheden (bij de jongere) kunnen getraind worden tijdens het spelen van een simulatiegame?* Een vaardigheid die met een simulatiegame enorm goed zal getraind worden is volgens mij **inzicht** creëren bij de jongeren. Inzicht in hun eigen levensstijl, inzicht in hoe ze met anderen rondom hun omgaan, inzicht in hun vrienden... Verder denk ik ook dat jongeren meer **empathie** kunnen krijgen voor anderen rondom hun, of dat jongeren kunnen zien dat hun leven zwaar is en dat ze wat meer voor hun zelf moeten zorgen. Verder denk ik ook dat je door de Sims jongeren kan leren **reflecteren**. Nadenken over wat heb ik gedaan in die bepaalde situatie, hoe kan ik het de volgende keer anders aan pakken (door de kinderen in de Sims een situatie die hen bij blijft te laten her- spelen bijvoorbeeld.).

Ervaring: Hoofdbegeleider binnen organisatie van jeugdhulpverlening (School vervangende time-out), antwoorden samen geformuleerd met stagiaires (richting orthopedagogie)

Vraag 11: *Hoe kan een simulatiegame bijdragen aan de identiteitsontwikkeling van een jongere?* Wanneer je samen met de jongeren een sim aanmaakt kan je samen kijken naar hoe die jongere zichzelf ziet en naar zichzelf kijkt. Wanneer de jongere bijvoorbeeld een laag zelfbeeld heeft en zich negatiever voorstelt (in uiterlijk en innerlijk) kan de begeleider zelf aangeven hoe die kijkt naar de jongere.

Vraag 12: *Bij welke doelgroep(en) ziet u een simulatiegame als een gepaste tool? En waarom?* Elke doelgroep. Ik denk dat het niet gaat om de doelgroep maar over de jongere dat je voor u hebt. Iedere jongere heeft nog steeds zijn eigen interesses en talenten, ongeacht tot welke doelgroep die behoort. Als je als begeleider het gevoel hebt dat het bij u jongere past, dan moet je het doen, anders niet.

Vraag 13: *Wat heeft een begeleider/opvoeder nodig om een simulatiegame te kunnen inzetten tijdens het begeleiden van een jongere? (Dit kan gaan over ervaringen, vaardigheden, eigenschappen, ...)* Ik denk dat je de simulatiegame zelf ook onder de knie moet hebben en weten waar je aan begint. Je moet de voor- en nadelen goed doornemen, maar dat is bij elke activiteit die je organiseert zo. Het inzetten van een simulatiegame is een tool op zich dat je zelf in de hand kan hebben.

Vraag 14: *Welke tools ziet u als waardevol tijdens het begeleiden van jongeren tussen de 12 en 16 jaar? (Hier mag je breed denken):* **snap ik niet goed.**

Vraag 15: *Welke vaardigheden (bij de jongere) kunnen getraind worden tijdens het spelen van een simulatiegame?* - **fijne motoriek** - **Sociale vaardigheden (in bepaalde mate)** - **Emotionele vaardigheden (in bepaalde mate)**



Ervaring: Expert online-hulp en ervaring binnen bijzondere jeugdzorg

Vraag 11: *Hoe kan een simulatiegame bijdragen aan de identiteitsontwikkeling van een jongere?*

Simulatiegames aan zich kunnen dit, als ze een deel door de jongeren gespeeld worden en begeleid door hun opvoedingsfiguren. Ook in simulatiegames is alles op verschillende manieren te interpreteren. Het is goed dat je spiegelt met de speler en bijkomende vragen stelt om op die manier de speler bij zichzelf te laten reflecteren. Ik weet dat er simulatiegames zijn die en de jongeren laten spelen, maar ik heb betere ervaringen als je bij jongeren ook achteraf in gesprek gaat.

Vraag 12: *Bij welke doelgroep(en) ziet u een simulatiegame als een gepaste tool? En waarom?*

Vele jongeren zijn gebaat met dergelijke games, maar in jeugdhulp en de sector van de VAPH kan je met dergelijke games veel bereiken. Ik weet dat jongeren uit technische en ASO minder therapietrouw zijn naar dergelijke games.

Vraag 13: *Wat heeft een begeleider/opvoeder nodig om een simulatiegame te kunnen inzetten tijdens het begeleiden van een jongere? (Dit kan gaan over ervaringen, vaardigheden, eigenschappen, ...)*

Een mandaat, tijd, en vooral goed materiaal. De kennis vaardigheden en attitudes die daar voor nodig zijn, zijn op gelijst in het YOWOMO2.0 project en zijn te vinden online op <https://yowomo2.wordpress.com/>

Vraag 14: *Welke tools ziet u als waardevol tijdens het begeleiden van jongeren tussen de 12 en 16 jaar? (Hier mag je breed denken)*

- minecraft
- de sims
- ping
- de vele quizz spelletjes die je online kan vinden (vb Facebook)

Vraag 15: *Welke vaardigheden (bij de jongere) kunnen getraind worden tijdens het spelen van een simulatiegame?*

- samenspel
- zelfreflectie
- creativiteit
- motoriek
- stressbeheersing
- frustratietolerantie
- zich amuseren



Bijlage 2: Enquêtes

Enquête voor begeleiders:



Beste, mijn naam is Jana Biesemans en ben studente Orthopedagogie aan de hogeschool Odisee te Dilbeek. Voor mijn eindwerk startte ik een onderzoek naar simulatiegames binnen de jeugdhulpverlening. Deze enquête duurt ongeveer 10 minuten, en zal afgesloten worden op 27 februari 2017.

Indien u nog vragen hebt, kunt u mij bereiken op het volgende e-mailadres :
jana.biesemans@student.odisee.be

Wat is je leeftijd?

18-25

26-35

35-45

45+

In welke sector behaalde je een diploma of getuigschrift?

Orthopedagogie

Sociaal - Agogisch werk

Pedagogie

Secundair diploma : richting jeugd- en gehandicaptenzorg

Gezinswetenschappen

Ik behaalde geen diploma of getuigschrift in bovenstaande categorieën



Heb je ervaring met het begeleiden van jongeren (6-18) ?

Ja

Nee

In welke sector begeleidde u reeds jongeren ? (Meerdere antwoorden mogelijk)

Jongeren met een fysieke beperking

Jongeren met een mentale beperking

Leefgroep binnen bijzondere jeugdzorg

Niet-begeleide minderjarige vluchtelingen

Psychiatrie

Een andere sector, context of setting:



Hoeveel jaren ervaring hebt u binnen vooraf geselecteerde doelgroep(en) ?

1 maand tot 1 jaar

1 jaar tot 5 jaar

5 jaar tot 10 jaar

Meer dan 10 jaar

Ken je het begrip 'simulatiegames'?

Ja

Nee

Ik heb er al van gehoord maar weet niet exact wat dit betekent

Duidt op iedere schaal van 0 tot 10 aan, hoe geschikt u een simulatiegame vindt, binnen iedere onderstaande doelgroep. (0= niet geschikt, 10= zeer geschikt)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jongeren met een fysieke beperking



Jongeren met een mentale beperking



Jongeren binnen de bijzondere jeugdzorg



Niet-begeleide-minderjarige vluchtelingen



Psychiatrie



Een andere sector, context of setting :





Waarom vindt u het inzetten van een simulatiegame geschikt bij vooraf geselecteerde doelgroepen ?

Hebt u ooit een digitale game ingezet tijdens het begeleiden van jongeren?

	Ja, dit zette ik al meerdere keren in	Ja, dit heb ik ooit al eens ingezet	Nee, dit zette ik nog nooit in
Een game op de computer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Een game op de playstation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Een game op een mobiele telefoon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Een game op de Wii	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Een game op de Xbox	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Een game op een andere gameconsole : <input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Welke meerwaarde ziet u in het inzetten van een simulatiegame als begeleidingstool bij jongeren? (Meerdere antwoorden mogelijk)

Een beeld vormen van de wereld

Werken op verschillende levensdomeinen

Het ontmoeten van de jongere

De tool ligt binnen de leefwereld van de jongere

Het maken van keuzes kan geoefend worden

Grip krijgen op de wereld

Communicatiemiddel voor jongeren die verbaal minder sterk zijn

Het kunnen experimenteren met interacties

Ik zie een andere meerwaarde:



Welke eigenschappen zijn volgens u passend bij een jongere die graag digitale games speelt?
(Meerdere antwoorden mogelijk)

De jongere is visueel ingesteld

De jongere kan goed improviseren

De jongere heeft een goed verbeeldingsvermogen

De jongere is prestatiegericht

De jongere is competitief ingesteld

De jongere kan digitale informatie verwerken en toepassen

Jongeren wiens fijne motoriek voldoende is ontwikkelt

Ik zie een andere passende eigenschap :

Rond welke thema's kan er volgens u gewerkt worden door middel van een simulatiegame?
(meerdere antwoorden mogelijk)

liefde

dood

scheiding

dagstructuur

vriendschap

familie

ruzie

dromen en wensen

pesten

persoonlijkheid

Ander thema('s), namelijk :



Welke vaardigheden kunnen de jongeren ontwikkelen tijdens het spelen van een simulatiegame? (Meerdere antwoorden mogelijk)

Inzicht in eigen handelen

Dagstructuur beheren (dagplanning)

Emoties herkennen en benoemen

Verduidelijken van toekomstbeeld

Reflecteren over jezelf en omgang met anderen

Een andere vaardigheid, namelijk :

Bedankt voor je deelname en inbreng ! Deze enquête beëindigd op 27 februari 2017. Indien u interesse hebt in het eindresultaat, mag u mij steeds contacteren via volgend e-mailadres : jana.biesemans@student.odisee.be