

Project Los Online

We weten dat pubers tegenwoordig veel gebruik maken van social media en de onlinemogelijkheden. Het hoort bij deze leeftijdsfase dat ze hierbij experimenteren maar tegelijkertijd de mogelijke schadelijke gevolgen (nog) niet (helemaal) inzien. Uit de literatuur is verder bekend dat pubers leren door 'zelf doen' en experimenteren. Deze inzichten over de ontwikkeling en beleving van de jongeren, de manier waarop de jongeren leren en de huidige nieuwe media die de jongeren gebruiken vraagt van de jeugdgezondheidszorg om onderzoek te doen naar andere wijzen van voorlichting die hierbij aansluiten. Uit diverse recente onderzoeken blijkt een positief effect van het spelen van serious games op preventie en gedragsverandering.

Dit project "Los Online" heeft daarom als doel antwoord te geven op de vraag of het inzetten van een serious game als voorlichting aan jongeren over social media bruikbaar is binnen de praktijk van de jeugdgezondheidszorg en aansluit bij de ontwikkeling en beleving van 13-jarigen. Met de serious game wordt tevens beoogd dat jongeren door middel van ervaringsgericht leren ervaren wat de consequenties kunnen zijn van 'los online' gaan maar ook de mogelijkheid geven om dit in een veilige omgeving te doen.



We zijn dit project gestart met het ontwikkelen van een serious game in samenwerking met jongeren, jeugdverpleegkundigen en een game ontwikkelaar. De serious game kent 3 verhaallijnen waarbij de jongeren keuzes maken. Hierbij zijn in de keuzemomenten triggers voor onveilig gedrag aangeduid (experimenteren). De onderwerpen van de verhaallijnen zijn online pesten, sexting en het uitlenen van wachtwoorden. Deze game genaamd "Hot Topic" is vervolgens getest in de praktijk.

Aan 1098 leerlingen die in aanmerking kwamen voor het preventief gezondheidsonderzoek 13-jarigen is de serious game vooraf aangeboden zodat de game gespeeld kon worden voor aanvang van dit onderzoek. Tevens is toestemming gevraagd voor deelname, ook aan hun ouders. Daarnaast zijn ouders gevraagd of ze na afloop een korte vragenlijst in wilden vullen. Tijdens de onderzoeken gingen de jeugdverpleegkundigen nader in gesprek over de serious game. Uit de digitale monitorgegevens van de serious game, de resultaten van de gesprekken met de jeugdverpleegkundige en de antwoorden van de ouders zijn kwantitatieve data verzameld. Deze data zijn reeds geanalyseerd. Daarna zijn focusgroepen met jeugdverpleegkundigen en jongeren gehouden. Deze focusgroepen hebben in de afgelopen maanden plaats gevonden. We zijn momenteel bezig met de afronding van de analyse van de kwalitatieve data. Het opleveren van het eindrapport staat gepland half januari 2021.

De serious game is aan 1098 leerlingen aangeboden en in totaal hebben 336 leerlingen het spel gespeeld, waarvan 115 leerlingen het speelden op een eigen, unieke inlogcode en toestemming gaven voor deelname aan dit onderzoeksproject. De meeste van deze leerlingen hebben drie sessies gestart en afgerond met een gemiddelde speelduur van 4,36 minuten. Zo'n 39 procent van deze jongeren stopten tijdens het spelen de game. De voornaamste redenen waren 'geen tijd' (bijvoorbeeld huiswerk, sporten of eten) en 'uitgespeeld'. Een kleinere groep gaf aan te stoppen omdat ze de antwoordkeuzes niet passend vonden.

Het inzetten van een serious game blijkt voor de jeugdverpleegkundigen een bruikbaar instrument voor een verdiepend gesprek met de jongeren: zij gaven aan dat de serious game in 89% van de gevallen een opening voor een verdiepend gesprek over onlinegedrag bood. “Naar aanleiding van het spel kom je vrij snel de diepte in” “Je hebt een concreet voorbeeld van het spel in handen”.

Ook voor ouders blijkt de serious game een handreiking tot het voeren van een verdiepend gesprek te zijn. 46% van de ouders die meewerkten aan de focusgroep gaf aan naar aanleiding van de serious game met hun kind in gesprek te zijn gegaan, terwijl 65% van de ouders aangaf over het onlinegedrag van hun kind te hebben gesproken. Het onderwerp sexting is hierbij het meest besproken.

Zo'n 48% van de jongeren gaf in het gesprek met de jeugdverpleegkundige aan geëxperimenteerd te hebben met onveilig gedrag tijdens het spelen van de serious game. Uit de dataverzameling van de serious game blijkt op basis van de triggers dat bijna 73% van de jongeren geëxperimenteerd heeft. Jongens experimenteerden significant vaker met onveilig gedrag dan meisjes (82%, t.o.v. 64%).

Er is een significant verschil tussen opleidingsniveau bij de leerlingen die aangaven geëxperimenteerd te hebben. Leerlingen op het vmbo basis-kader en theoretische leerweg gaven significant minder vaak aangegeven dat ze geëxperimenteerd hebben dan havo en vwo-leerlingen.

De serious game bestaat uit drie verhalen met de onderwerpen online pesten, sexting en delen van wachtwoorden. Het valt op dat in het verhaal van online pesten meer geëxperimenteerd wordt dan in de andere twee verhalen.

Om het gebruikersoordeel met kwalitatieve data aan te vullen hebben we een focusgroep georganiseerd met alle betrokken jeugdverpleegkundigen (8) en een focusgroep met een klas jongeren.

Een veel gehoorde opmerking die de jeugdverpleegkundigen van de jongeren tijdens hun gesprekken kregen was dat ze de game niet echt leuk vonden: niet zo passende antwoordmogelijkheden, te kinderachtig en meer geschikt voor kinderen eind van de basisschool. De jeugdverpleegkundigen delen deze mening en vinden de serious game niet aansluiten bij de belevingswereld van de 13-jarige jongeren maar eerder bij kinderen uit het basisonderwijs waarbij de serious game daar bovendien meer als een vorm van anticiperende voorlichting ingezet zou kunnen worden.

De focusgroep jongeren, bestaande uit leerlingen die het spel wel en die het niet gespeeld hadden, zijn evenmin enthousiast over de serious game. De jongeren die het gespeeld hadden vonden het spel niet bij hun leeftijd passen en zouden het, als het niet voor het onderzoek was, niet gespeeld hebben. Leerlingen die het spel niet gespeeld hadden, kregen het tijdens de sessie alsnog te zien. Hun reactie hierop was, dat zij het niet leuk en/ of interessant genoeg vonden om te downloaden.

Ondanks dat de serious game in de huidige vorm niet aansluit bij de ontwikkeling en beleving van 13-jarigen, blijkt het voor jeugdverpleegkundigen én ouders toch een bruikbaar instrument om met jongeren verdiepend in gesprek te gaan over onlinegedrag. Ook geeft dit project belangrijke eerste inzichten in experimenteergedrag. Deze bevindingen uit dit haalbaarheidsonderzoek maken het ons inziens meer dan interessant om de aanbeveling te doen om op zoek te gaan naar mogelijkheden en budget om de serious game door te ontwikkelen en met een grotere onderzoeksopzet ook op effect te testen.