

Plan van aanpak Time Out

Doelstelling

Opleveren van een duidelijke en werkbaar internet-platform. Het platform moet gaan uitgroeien tot een community waar jeugd van 12 -18 jaar informatie en entertainment vindt mbt het gebruik van genotmiddelen (in de ruimste zin van het woord). In eerste termijn zal de focus op alcohol gericht zijn. Het functionele en technische ontwerp van het platform is voorbereid op uitbreiding naar andere genotmiddelen.

Planning

9 mei 2005

Definitieve bevestiging van de opdracht op basis van uitgebreid initiatiedocument (zie bijlage)

9 mei 2005

Start met realisatie en communicatie aan de hand van bijgevoegde planning (zie excell document)

28 juni 2005

Oplevering en presentatie internetomgeving aan opdrachtgever en andere stakeholders.

8 augustus 2005

Start intensieve communicatiecampagne.

BIJLAGE

Time Out

Versie 4.0- 6 mei 2005

Hans Konstapel

1. Inleiding

Dit document bevat een voorstel om te komen tot een Internet-platform dat het mogelijk maakt om de *life-style* van jongeren tussen de 14 en 18 jaar te *monitoren* en te *beïnvloeden*. Door een adequate *publiciteit* en een passende *look- en feel* zal rondom het platform zal een *community* worden opgebouwd.

In eerste instantie was het de bedoeling om zich uitsluitend te richten op *alcohol-misbruik*. Gaandeweg bleek dat het platform bruikbaar was voor alle vormen van *gebruik & misbruik*.

In het platform worden *situaties* en *keuzen* vastgelegd. De gebruiker kan *experimenteren* met het maken van keuzes en ziet de effecten. Door situaties op te nemen die betrekking hebben op een specifieke *life-style* wordt het platform *gespecialiseerd*.

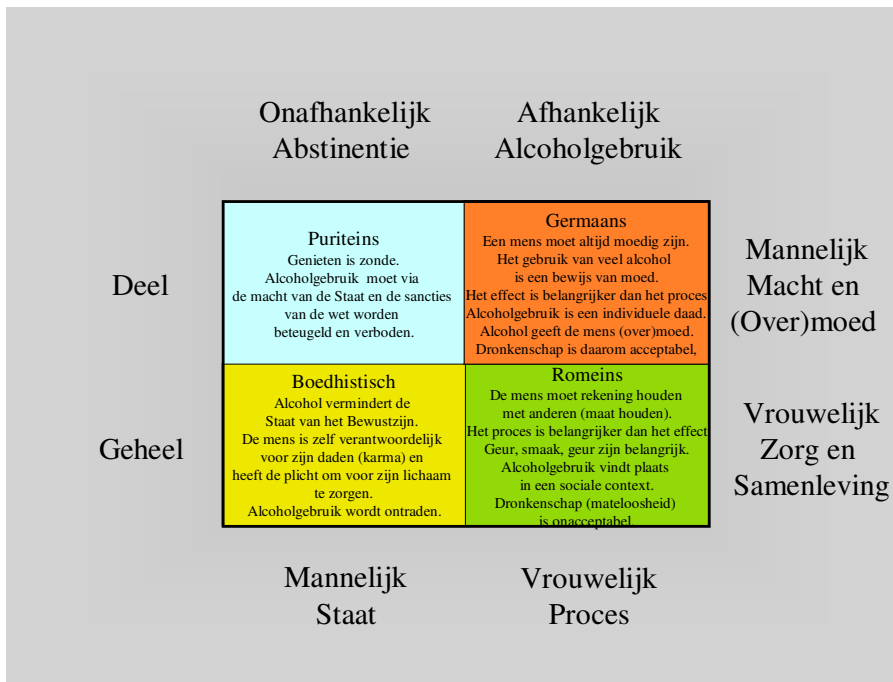
In deze eerste fase wordt vooral aandacht besteed aan gebruik en misbruik van alcohol. Om het platform aantrekkelijk te maken maar met vooral name om *de boodschap niet te expliciet* te maken worden de situaties die betrekking hebben op alcohol-gebruik *omringd* met andere situaties.

De eerste drie hoofdstukken bevatten een analyse van het alcohol-gedrag. In hfdst. 3 t/m 6 wordt een generiek *life-style* model beschreven. In hfdst 7. gaat in de aanpak van de doelgroep.

In hfdst 8. t/m 13 wordt het Internet-platform beschreven waarna de laatste hoofdstukken (14 t/m 16) ingaan op de realisatie van het platform (inclusief content).

2. Cultureel bepaald alcohol gebruik

Er zijn twee dominante alcohol-culturen in Nederland te vinden:



- **Het Romeinse drinkpatroon**

Verschillende moderne interpretaties van klassieke bronnen, suggereren dat in de Mediterrane gebieden, waaronder het toenmalige Romeinse rijk, de primaire drinkcultuur er een van 'maat houden' was. Om dronkenschap te voorkomen werd wijn vaak met water gemixed, en meestal tijdens maaltijden gedronken. Er zijn veel referenties te vinden naar hoe wijn werd gemixed, naar het belang van matig drinken en naar de veroordeling van dronkenschap. De zuiderlijke drinkcultuur accepteert wijn als een normaal onderdeel van de dagelijkse voeding. Van alle alcoholhoudende dranken werd wijn het meest gedronken. Wijn werd meestal bij het eten gedronken. Dronkenschap werd niet geaccepteerd, zelfs niet bij feestelijkheden. Kinderen kregen een verdunde soort wijn. Het gebruik van alcohol leverde weinig psychosociale problemen op. Het controlebeleid voor wat betreft het gebruik van alcohol was minimaal. Er was in die culturen ook weinig sociale druk om te drinken.

- **Het Germaanse drinkpatroon**

De noordelijke attitude over alcoholconsumptie is, in tegenstelling tot de Mediterrane attitude, patronen en normen, veel ambivalenter. Daar zien we patronen van of extreem alcoholgebruik of totale onthouding. Hier worden bier en andere uit graan verkregen dranken gedronken. Hier drinkt men niet zozeer tijdens de maaltijd, maar vaker op andere gelegenheden. Zwaar drinken gebeurt in weekenden of op speciale gelegenheden. Sommige mensen drinken met het doel dronken te worden. Publiek dronkenschap is min of meer geaccepteerd. Leeftijdrestricties zijn vaak van toepassing. Alcohol is wettelijk verboden voor kinderen. In de Germaanse culturen zijn er veel psycho-sociale problemen op het gebied van alcoholconsumptie.

(Voor meer info zie <http://www.indiana.edu/~engs/articles/ar1096.htm>).

De noordelijke (Germaanse) cultuur is gebaseerd op *mannelijkheid en moed*. Het drinken van grote hoeveelheden alcohol is een bewijs voor mannelijkheid. Als men teveel alcohol drinkt wordt moed omgezet in overmoed. Men neemt te grote risico's. Dit type alcoholgebruik levert de grootste schade op voor het individu en de maatschappij.

De zuidelijke (Romeinse) cultuur is gebaseerd op *vrouwelijkheid en matigheid*. De alcoholconsumptie maakt hier onderdeel uit van een bredere context waarin genieten (sfeer, smaak, reuk), gezelligheid en het collectief (de familie, de clan) een grote rol speelt.

Duidelijk zal zijn dat het gebruik van alcohol een "fact of life" is. Het is onmogelijk om het gebruik te stoppen. Het Romeinse model met zijn nadruk op maat houden is echter hogelijk te preferen boven het Germaanse model.

3. Cultureel bepaalde abstinentie van alcohol

Naast de Germaanse en Romeinse cultuur zijn er nog twee andere culturen te onderscheiden. Deze culturen verbieden *het drinken van alcohol of wijzen het gebruik af*. Het gaat dan om de Puriteinse cultuur en de Boeddhistische cultuur. De laatste Oosterse cultuur is de laatste tijd sterk vermengd met andere Westerse culturen (bv het liberalisme) die vergelijkbare kenmerken/inzichten hebben.

- **De Puriteinse Cultuur**

Deze cultuur keurt 'genieten' af, omdat genieten zondig is. Het *gebruik van alcohol wordt door deze cultuur verboden*. Deze cultuur is niet meer aanwezig. De meeste gelovigen drinken alcohol (met mate). De fundamentele van deze puriteinse cultuur is overigens wel sterk vertegenwoordigd in het overheidsbeleid. Met name jongeren tot 18 jaar zijn hier de doelgroep. De puriteinse aanpak is sterk aanwezig in Scandinavië.

- **De Boeddhistische Cultuur**

In de Boeddhistische cultuur staat bewustzijn centraal. Door bewustzijn kan het individu wijs reageren op emoties en sensaties. Alcohol vermindert het bewustzijn. In tegenstelling tot de Puriteinse Cultuur predikt het Boeddhisme de eigen verantwoordelijkheid (het karma). Men is *verantwoordelijk voor zijn eigen acties lichaam en geest*. Het benadrukken van de eigen

verantwoordelijkheid is terug te vinden in allerlei bewegingen die Empowerment belangrijk vinden (bijv. het liberalisme).

Opvallend is dat het Puriteinse model vrijwel altijd samengaat met het Germaanse model (bijvoorbeeld in de de Skandinavische landen). De combinatie van de twee modellen creëert een conflictsituatie en uiteindelijk een escalatiepad. De belangrijkste reden is dat hier twee machten tegenover elkaar staan: de macht van Staat en de Ideologie en de macht van het individu (het ego, met name de man).

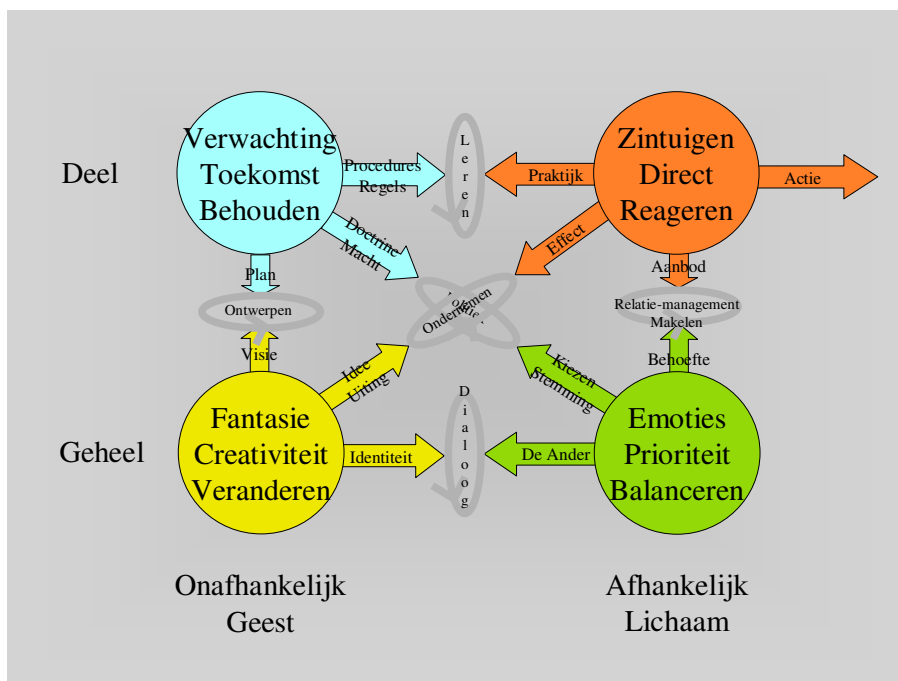
4. Conclusie: Sociale context, matigheid en zelfverantwoordelijkheid

Het Puriteinse model werkt niet meer. Het boeddhistische model heeft zich via allerlei transformaties gevestigd in de Westerse samenleving en spreekt veel mensen nu aan. Een combinatie en integratie van het Romeinse (*sociale context & matigheid*) en het Boeddhistische model (*zelfverantwoordelijkheid*) heeft draagvlak.

Deze notitie bevat een plan om de jeugd te helpen om dit geïntegreerde model te gaan hanteren. Hierbij zal het duidelijk zijn dat de belangrijkste doelgroep de Germaanse drinkers zijn. Dit zijn vooral jongens. Door ze letterlijk te omringen en te koppelen aan leeftijdsgenoten en ouderen die een ander model practiseren is de kans groot dat ze hun gedrag gaan veranderen of dat anderen (de meisjes?) ze gaan stimuleren om hun gedrag aan te passen.

Creëren van een gedragsverandering van jongeren die zich gedragen volgens het Germaanse model, in de richting van het Romeinse en Boeddhistische model. – dit wordt hierna verder toegelicht.

5. Een generiek Life Style Model



De vier manieren om met alcohol om te gaan kunnen worden vertaald naar vier generieke wereldbeelden. Deze wereldbeelden zijn manieren van kijken en handelen. Ze kunnen worden gebruikt om een *life-style model* te construeren.

- **Zintuiglijk -> zintuigen, afhankelijk, deel, direct, reageren**

De zintuigen regelen de *directe afhankelijkheid van het lichaam van de buitenwereld*. Ze vangen signalen, sensaties op en sturen die door naar de andere onderdelen. Als er gevaar is nemen ze de besturing over (fight, flight, freeze). In een zintuigelijk wereldbeeld bepalen de feiten en de praktijk in de buitenwereld, de waarheid. Men reageert impulsief op gebeurtenissen en denkt in oorzaak/gevolg-ketens.

- **Sociaal -> emoties, afhankelijk, geheel, prioriteit, balanceren**

De emoties regelen de *stabiliteit, het ritme en de balans van het lichaam*. Ze waarderen de signalen van de zintuigen en *prioriseren* de acties die het lichaam onderneemt. Ze regelen de *actie-potentie*. De emoties tonen via de non-verbale communicatie aan de ander welke actie *men zou kunnen gaan nemen*. In het emotionele wereldbeeld speelt de *afhankelijkheid van de ander* en bijvoorbeeld het sociale netwerk de belangrijkste rol. Wat de ander vindt is de waarheid.

- **Scheppend -> fantasie, onafhankelijk, geheel, creativiteit, veranderen**

De fantasie is de creatieve kant van de mens. Ze *domineert* de binnenwereld (de wil). De fantasie is gericht op *verandering en groei*. Ze creëert identiteiten (gehelen) en *de identiteit, het zelf*. De fantasie is de plaats waar de signalen van de zintuigen en de emoties

worden omgezet in beelden en gevoelens en ideeën. In dit wereldbeeld scheidt de mens met zijn wil zelf de werkelijkheid en daarmee zijn eigen waarheid.

- **Behoudend -> Verwachting, onafhankelijk, deel, toekomst, behouden**

De verwachting staat *boven* de binnenwereld en is *toekomstgericht*. Ze analyseert het verleden en ontwikkelt *toekomst-scenario's* die moeten voorkomen dat het zelf in de problemen komt. Dit komt voort uit de behoefte aan zelfbehoud. In dit wereldbeeld staat het handhaven van de status-quo voorop. Mensen vinden de waarheid in regels, doctrines en modellen.

6. De relaties tussen het zintuiglijke en de andere wereldbeelden

De wereldbeelden zijn onafhankelijk. Ze zijn vaak ook *conflicterend* (bijv zintuiglijk vs behoudend, behoudend vs scheppend). In het dagelijks leven worden deze conflicten meestal opgelost door één wereldbeeld dominant over een ander wereldbeeld te verklaren. Men zit dan *vast* in een wereldbeeld. Door steeds van kijk te wisselen is het mogelijk om een *compromis* te vinden *tussen* de wereldbeelden. Deze wisseling van kijk kan zich over meerdere wereldbeelden afspelen.

Mensen die slechts met één wereldbeeld kunnen werken hebben last van een psychische stoornis (bijvoorbeeld: extreem behoudend is een kenmerk van een paranoïde persoonlijkheid). De meeste mensen kunnen vanuit *twee* wereldbeelden kijken en hun kijk tussen deze beelden wisselen. Dit betekent dat zintuiglijke mensen als tweede component

- een behoudende, puriteinse (houd je aan de wet),
- een scheppende (draag verantwoordelijkheid),
- of een emotionele (houd rekening met de ander) component,

kunnen hebben.

Van deze tweede component kan gebruik worden gemaakt om ze laten overstappen naar een ander gebruiksmodel. Het ligt voor de hand dat met name de combinatie zintuiglijk/emotioneel de moeilijkste overgang geeft omdat hier geen abstinentie-component beschikbaar is. Die abstinentiecomponent vinden we namelijk in het linkerdeel van het kwadrant. De grootste aandacht moet dan ook naar deze groep gaan.

Aangezien er vier wereldbeelden zijn hebben mensen *elkaar nodig* om het *complete* beeld te krijgen. Ze *moeten samenwerken*. Hierbij is het van groot belang dat men beseft dat de ander anders kijkt en dus *complementair* is. Het laten samenwerken van verschillende soorten mensen met verschillende (deels *overlappende*) gedragprofielen is een belangrijk doel in dit project.

- **Samenwerking tussen Zintuiglijk & Behoudend → Ervaringen delen**

Het gaat hier om het conflict tussen theorie en praktijk. De zintuiglijke mens wil zijn impuls volgen en niet gebonden zijn aan regels. De zintuiglijke mens maakt *fouten*. De behoudende mens wil orde en regelmaat en wil de zintuiglijke mens behoeden voor het

Jongeren laten overstappen naar een ander gebruiksmodel. Dit kunnen ze alleen door met elkaar *samen te werken*.

Met de nadruk op een transitie van het Germaanse -> Romeinse, ofwel Zintuiglijke -> Emotionele gebruiksmodel.

maken van fouten (preventie). Het conflict kan worden opgelost door te erkennen dat mensen in het algemeen dezelfde fouten maken en dezelfde oplossing vinden (*levenswijsheid*). Deze oplossingen kunnen in de praktijk worden aangetoond. Ouderen kunnen jongeren laten zien dat ze vroeger dezelfde fouten hebben gemaakt en hun oplossing delen (*delen van ervaring*). Regels en wetten zijn er om fouten te voorkomen die problemen veroorzaken die acuut levensbedreigend zijn (bijv een ongeluk door alcoholmisbruik). De zintuiglijke mens, die het Germaanse gebruiksmodel hanteert, is uitsluitend gevoelig voor *feiten* en wil op basis van deze feiten zijn eigen regels afleiden (experimenteren, , *de relatie tussen actie en effect van de actie onderzoeken*). In het systeem zal een functie worden gebouwd (*de Wereld*) die het mogelijk maakt om zelf te experimenteren.

- **Samenwerking tussen Zintuiglijk & Emotioneel/sociaal → Nee-zeggen, Relatiemanagement, Waarderen, Kiezen, Naar het lichaam luisteren**

De zintuiglijke en de emotionele mens zijn beiden afhankelijk. De één is afhankelijk van zijn zintuigen en sensaties. De ander is afhankelijk van de ander. De zintuiglijke mens kan de emotionele mens door macht en groepdruk dingen laten doen die hij of zij eigenlijk niet wil doen. Hij zwicht voor de druk. Emotionele mensen en zintuiglijke mensen *moeten leren om "Nee" te zeggen*.

De combinatie van de zintuiglijk en emotionele mens is te vinden in de *relatiemanager/makelaar*. Hij brengt vraag (zintuiglijk) en behoefte (emotioneel) bij elkaar. Zowel de zintuiglijke als de emotionele mens hebben problemen met het aangaan van relaties. De emotionele mens biedt de zintuiglijke mens zijn volledige *betrokkenheid, aandacht, hulp en liefde* aan. De zintuiglijke mens heeft die aandacht en hulp hard nodig. Hij maakt namelijk vaak brokken. Hij heeft er alleen veel moeite mee om aandacht *te krijgen en hulp te aanvaarden*. De zintuiglijke mens wil alles zelf oplossen. De emotionele mens kan niets zelf oplossen. Op het relationele vlak voert de zintuiglijke mens permanent een vermoeiende *strijd*. Mannen moeten vrouwen veroveren en vrouwen dagen de mannen uit. Alles moet *direct en snel* gebeuren. Als het niet direct gebeurt dan wordt de aandacht op iets anders gevestigd. Men zapt van relatie naar relatie. De emotionele mens doet het tegenovergestelde. Hij valt voor iemand en blijft zijn partner vaak veel te lang trouw. In het te ontwikkelen systeem zal een functie worden gebouwd (de relatie-manager) die het mogelijk maakt om *een ondersteuningsgroep* (mijn kluppie) te vormen van mensen die gelijksoortige ervaring hebben gehad.

Een overdadig zintuiglijk in combinatie met een volgend emotioneel patroon brengt op de lange termijn het lichaam in onbalans. De emoties zijn hier de klant van de zintuigen. Ze betalen met interne resources (energie). De zintuigen leveren het aanbod (sensaties). Bij een overdaad aan sensaties moeten de emoties een *keuze* maken. Zintuiglijke mensen kunnen moeilijk kiezen. Om te kunnen kiezen beschikken de emoties over een *waarderingssysteem*. Dit systeem is bij zintuiglijke mensen slecht ontwikkeld. Als er teveel energie wordt verbruikt gaan de emoties extra hulpbronnen van het lichaam aanboren. Ze gaan *lenen*. Zodra er teveel wordt geleend worden er interne signalen afgegeven en ontstaat stress. Als er veel teveel wordt geleend ontstaat er uitputting en ziekte. De zintuiglijke mens is *niet gericht op deze interne signalen* en gaat daardoor veel te lang door met het aanboren van zijn hulpbronnen. Bij een tekort aan sensaties gaan de emoties zich vervelen en vragen hulp aan de fantasie (de scheppende kant van de mens). De fantasie produceert dan zelf sensaties in de vorm van verlangens en wensen. In het te ontwikkelen systeem zal

een functie worden gebouwd (*de barometer*) die het mogelijk maakt om het effect van een keuze in een bepaalde situaties *te kunnen waarderen*.

- ***Samenwerking tussen Zintuiglijk & Scheppend → Ondernemen, Verantwoordelijkheid dragen, Leiderschap***

De zintuiglijke mens is praktisch ingesteld. In het algemeen is hij ook handig. Zintuiglijke mensen oefenen *praktische beroepen* uit (vakmensen). Scheppende mensen ontwikkelen ideeën, en willen die ideeën de wereld in brengen (kunstenaars). In het systeem wordt een *ideeënbank (Tips en trucks)* opgenomen. Daarnaast wordt de mogelijkheid geboden om in contact te treden met de ideeënbedenkers.

Scheppende mensen zijn meestal niet praktisch. Ze proberen en experimenteren. De combinatie van de zintuiglijke en scheppende mens is de *ondernemer*. Een ondernemer werkt in het algemeen via een projectaanpak.

De scheppende mens combineert onafhankelijkheid met samenhang. Hij kijkt naar het geheel en niet alleen naar zichzelf (dat doet de behoudende mens). Scheppende mensen dragen de *verantwoordelijkheid* voor eigen daden. Dit aspect is bij de zintuiglijke mens niet sterk ontwikkeld.

Zintuiglijke mensen hebben behoefte aan *taakgestuurde* activiteiten. Ze willen *snel resultaat* zien van hun werk en hebben grote moeite met het ontwikkelen en uitvoeren van plannen. Dat laten ze liever aan anderen over. In dat kader zoekt de zintuiglijke mens een *krachtige (meestal behoudend) leider*. Samen met deze krachtige leider wordt de strijd aangeboden met andere groepen. Dit kan in extreme gevallen resulteren in gangs die overmoedig (door alcoholgebruik) een gebied onveilig maken en meisjes domineren. De ondernemer is een totaal ander type leider. Hij zorgt voor anderen, stimuleert met nieuwe ideeën en kan de zintuiglijke mensen ook praktisch begeleiden.

In het systeem wordt de rol van de sociale ondernemer (nog) niet aangebracht. Een goed voorbeeld van een aanpak waar jongeren worden ingezet in sociale projecten is het programma van Lions-Quest (zie <http://www.lions-quest.org/>) dat op dit moment via de STIVA aan scholen wordt aangeboden. Wellicht kan met dit project worden samengewerkt.

7. De relaties tussen de resterende wereldbeelden

In dit hoofdstuk worden de relaties beschreven die geen verband hebben met het zintuiglijke wereldbeeld.

- ***Emotioneel & Scheppend → Cultuur en Dialoog, communicatie-infrastructuur***

De combinatie van het emotionele en het scheppende is te vinden in de media (schrijvers, journalisten) en de psycho-sociale beroepen (facilitator, psychiater, counseler). Ze combineren het invoelende, empatische met het scheppende. Hun kracht is gelegen in het voeren en instand houden van een dialoog. Ze brengen en houden de communicatie tussen groepen en mensen op gang. In dit plan staat dit onderdeel *voor het opzetten van een passende communicatie-infrastructuur (chatten, etc)*.

- ***Scheppend & Behoudend → Ontwerpen***

De combinatie tussen scheppen en behouden is te vinden in de specialist. De specialist is de *tegenpool* van de zintuiglijk/sociaal-emotionele mens. Een specialist zet ideeën om in modellen. Hij werkt planmatig en brengt structuur aan. Zijn activiteit is gericht op het vergaren van kennis en ervaring in zijn vakgebied. Duidelijk is dat dit onderdeel de zintuiglijke doelgroep niet erg zal aanspreken. ‘Zintuiglijken’ maken geen plannen en werken niet planmatig. Ze hebben wel behoefte aan kennis en ervaring van hun eigen vakgebied, het zoeken en ondergaan van sensaties. In dit plan staat ***dit onderdeel voor het opzetten van een vraagbaak.***

- ***Emotioneel & Behoudend → Politiek, Forum, Stemmen***

De combinatie tussen het emotionele (hier de groep) en het behoudende (doctrines en wetten) is te vinden in de politicus. Hij is in staat om consensus te bereiken tussen conflicterende belangen (emoties) en standpunten (behoudend). De politicus realiseert consensus door zijn persoonlijke interventie. In dit plan wordt de politicus “geautomatiseerd” door aan de ene kant ***een forum*** aan te bieden waar de doctrines kunnen worden besproken met het collectief. Daarnaast wordt de mogelijkheid geboden om ***te stemmen.***

8. De aanpak van de doelgroep

De doelgroep is de jeugd tussen 14 en 18 jaar. Tijdens deze leeftijdsfase wordt het alcoholgedrag gevormd en is men erg ontvankelijk voor groepsdruk en misbruik. De doelgroep wordt daarom door de politiek puriteins behandeld. Ze mogen zelf geen alcohol aanschaffen. De doelgroep is verder ook politiek (nog niet) interessant omdat ze nog niet mogen stemmen.

Op de Heineken-website wordt op intelligente wijze gebruik gemaakt van dit onderscheid. Als men op de NEE klikt komt men op de uiterst *formele* STIVA-website. Als men op JA drukt komt men in de *dynamische wereld* van Heineken. Duidelijk zal zijn dat de doelgroep zich niets aantrekt van deze leeftijdcheck en met nog meer enthousiasme de dynamische wereld van Heineken zal gaan bezoeken.

Het is uitermate belangrijk om te beseffen dat de doelgroep als *volwassene behandeld wil worden* en ook in staat is om *als volwassene te redeneren en te kiezen*. Dit laatste geldt met name voor de *meisjes* die in deze levensfase ver op de jongens vooruit lopen qua lichamelijke en geestelijke ontwikkeling. Het op te leveren product moet de doelgroep op volwassen wijze aanpakken. Daarnaast kan gebruik worden gemaakt van de politieke onvolwassenheid door ze via het te ontwikkelen product een eigen politiek drukmiddel te verschaffen.

Het grote verschil met de volwassenen is het *gebrek aan ervaring*. Dit is dan ook de belangrijkste insteek van dit project. Door ervaring te delen *leren jongeren van de fouten van hun ouders*.

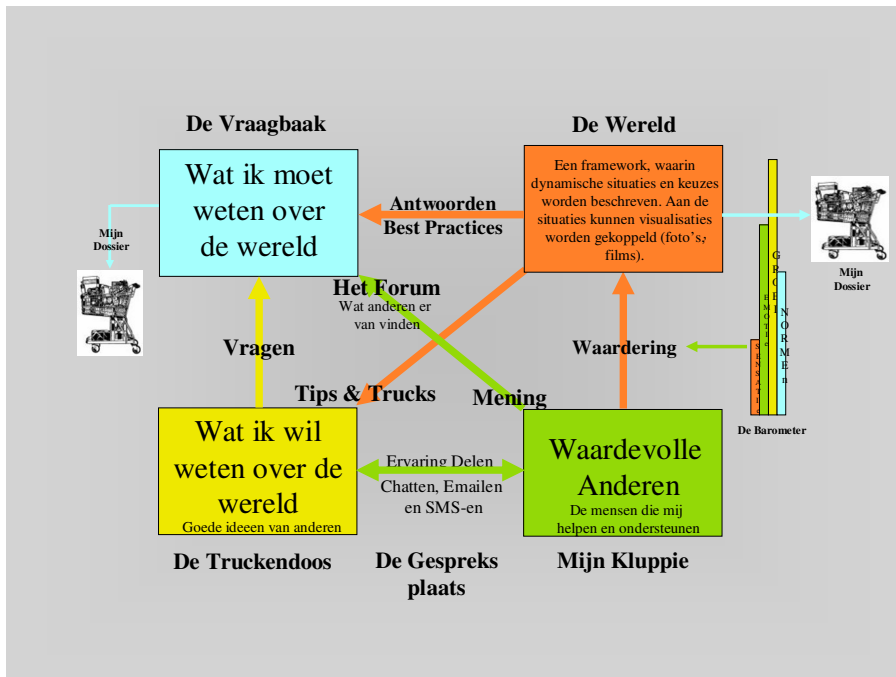
9. Belangrijke uitgangspunten van het platform

De belangrijkste uitgangspunten van het platform:

- Het te ontwikkelen systeem simuleert het leven. Het leven bestaat uit interacterende en acterende mensen.
- Het leven is een complex dynamisch systeem. Het te ontwikkelen systeem moet daarom voortdurend worden uitgebreid en aangepast. Er moeten op vele niveau's terugkoppelingen plaatsvinden tussen speler en systeem.
- Ieder mens ziet een verschillend deel van de werkelijkheid. Mensen met verschillende kijken op de werkelijkheid kunnen samen een compleet beeld krijgen. Hiertoe moet men een dialoog voeren.
- Mensen hebben een binnenwereld en een buitenwereld. Het lichaam acteert en leert in de buitenwereld. De geest acteert in de binnenwereld. Het lichaam beschouwt de buitenwereld met de zintuigen. De geest bestuurt het lichaam via de verwachting en de wil. De emoties zorgen voor de balans tussen geest en lichaam.
- De mens leert door in de realiteit fouten te maken (ervaring). Door ervaring te delen kan men leren van de fouten van anderen. Ervaring wordt gedeeld door het vertellen van een verhaal. Het maken en leren van fouten is het meest belangrijke terugkoppel-mechanisme in het leven.
- Als fouten zich herhalen zit men in een patroon. Dit patroon kan worden onderbroken door iets nieuws (een idee) uit te proberen.
- Mensen hebben een levensplan. Dit plan stuurt hun activiteiten. Doordat men ervaring opdoet wordt het plan bijgesteld.
- Jongeren hebben veel verwachtingen van het leven. Hun plan is optimistisch. Ouderen hebben geleerd van hun ervaringen. Zij hebben een langere levensloop. Hun plan is realistisch en soms zelfs pessimistisch. Jongeren kunnen leren van de ervaring van ouderen.
- Het levensplan wordt grotendeels ontworpen door het levensplan van anderen te copieren. Een belangrijke factor zijn ouders, vrienden en mensen waar men tegen op kijkt (rol-modellen). In essentie combineert men levensloop-componenten van anderen.
- Om het levensplan te kunnen uitvoeren heeft men de hulp van anderen nodig. Deze anderen hebben ook hulp nodig.

10. De infrastructuur

In dit hoofdstuk worden de belangrijkste componenten van de infrastructuur en hun onderlinge samenhang beschreven. Het systeem maakt gebruik van de ervaring die is opgedaan in twee projecten (Virtueel Genieten, Virtueel Werken).



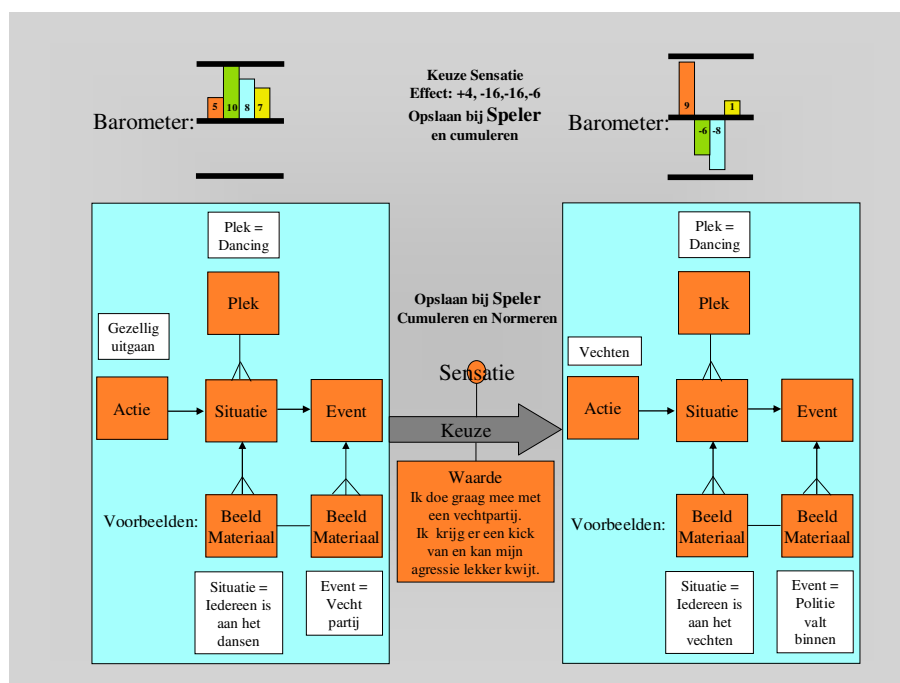
De infrastructuur bestaat uit de volgende componenten (zie bovenstaand plaatje):

- **De Wereld**
Dit een framework, waarin dynamische situaties en keuzes worden beschreven. Aan de situaties kunnen visualisaties worden gekoppeld (foto's, films). Het framework genereert een wereld waarin de speler kan rondtrekken.
- **Mijn Dossier**
Een speler kan content opslaan in en ophalen uit een persoonlijke database.
- **De Barometer**
Een situatie heeft een *waardering*. Als de speler een keuze maakt komt hij in een nieuwe situatie. Het verschil tussen de waarderingen van de twee situatie laat *het effect* van een keuze zien. Het effect van een keuze wordt bij de speler opgeslagen en gecumuleerd. Op deze wijze ontstaat een *effect-profiel*.

Een keuze is gebaseerd op een *waardensysteem*. Iedere keuze wordt volgens dit waardensysteem gecodeerd. De keuze van de speler wordt wederom opgeslagen waardoor een *keuze-profiel* wordt opgebouwd.

- ***Mijn Kluppie***
Met behulp van de relatie-manager zoekt de speler naar waardevolle mensen die hem kunnen helpen om goede keuzes te maken. Een speler kan zijn eigen netwerk definiëren en kan anderen uitnodigen om in de wereld te participeren.
- ***De gespreksplaats***
Een speler kan met andere spelers chatten, sms-en en emailen over keuzen en situaties.
- ***De vraagbaak***
De vraagbaak bevat de noodzakelijke kennis over de wereld. Deze kennis wordt vastgelegd door vragen en antwoorden. Een speler kan bij een situatie vragen stellen en middels de vraagbaak antwoorden geven.
- ***Het forum***
Het forum bevat oordelen over meningen die speler hebben over de keuzes die worden gemaakt.
- ***De truckendoos***
De truckendoos bevat tips en trucks van spelers die behulpzaam zijn bij een keuze in een bepaalde situatie.

11. De wereld



De basiscomponent van het systeem is een *situatie*. De situatie is ontstaan door de *actie* die de speler in een vorige situatie heeft uitgevoerd. In de nieuwe situatie vindt een *gebeurtenis* plaats die de speler dwingt tot een *keuze* om opnieuw in actie te komen. We noemen een keten van situaties en keuzes een *scenario*.

Iedere situatie wordt gewaardeerd door vier variabelen n.l.

- **zintuiglijk (rood)**,
De situatie bevat veel sensaties.
- **sociaal-emotioneel (groen)**,
De situatie is aantrekkelijk, men kan in de situatie opgaan (positief) of de situatie is afstotend (negatief), men wil weg. De situatie is in balans (0).
- **behoudend, orde aanbrengen (blauw)**
De situatie is gestructureerd (positief) of ongestructureerd (negatief).
- **scheppend, zelf verantwoordelijk (geel)**.
In de situatie vinden veel positieve veranderingen plaats. Ze is leuk, grappig, creatief etc. Ze heeft een eigen indentiteit/uniekheid.

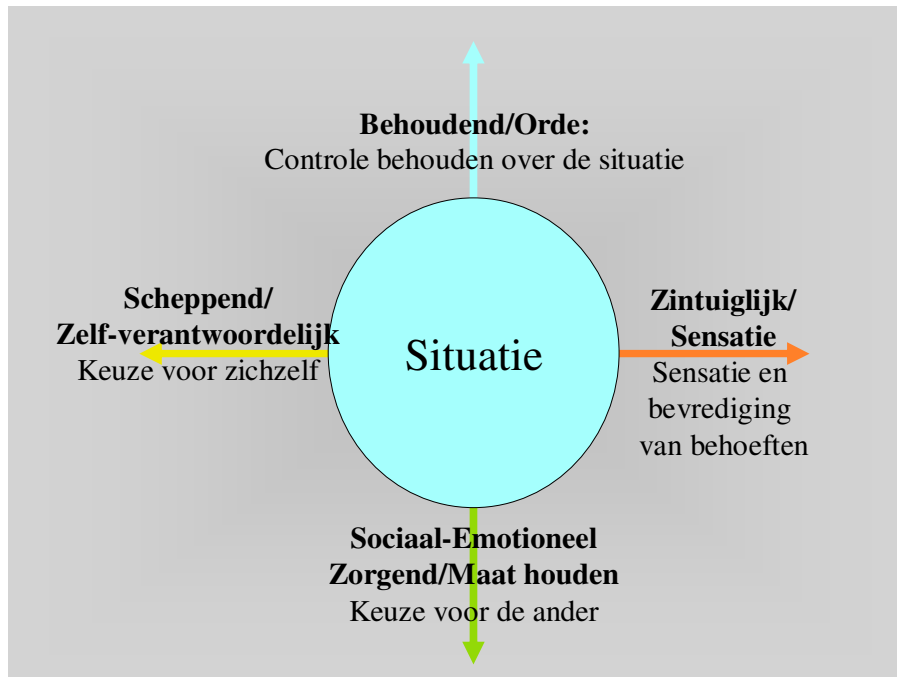
De keuze wordt gestuurd door dezelfde variabelen. Men kiest voor *sensatie*, *de ander*, *orde* of *zichzelf*.

Het effect van een keuze is het *verschil* tussen de waardering van de begin- en eindsituatie. Het effect wordt in het profiel van de speler opgeslagen (gecumuleerd en genormeerd). De keuze wordt op dezelfde manier in het profiel opgeslagen.

Men kan ook terug gaan van de nieuwe naar de oude situatie (waarom gebeurde dit?). Als dat het geval is wordt dezelfde procedure toegepast (aftrekken).

Aan een situatie kunnen *voorbeelden* worden gekoppeld in de vorm van teksten, foto's en video's. Deze koppelingen kunnen door de speler zelf worden aangebracht.

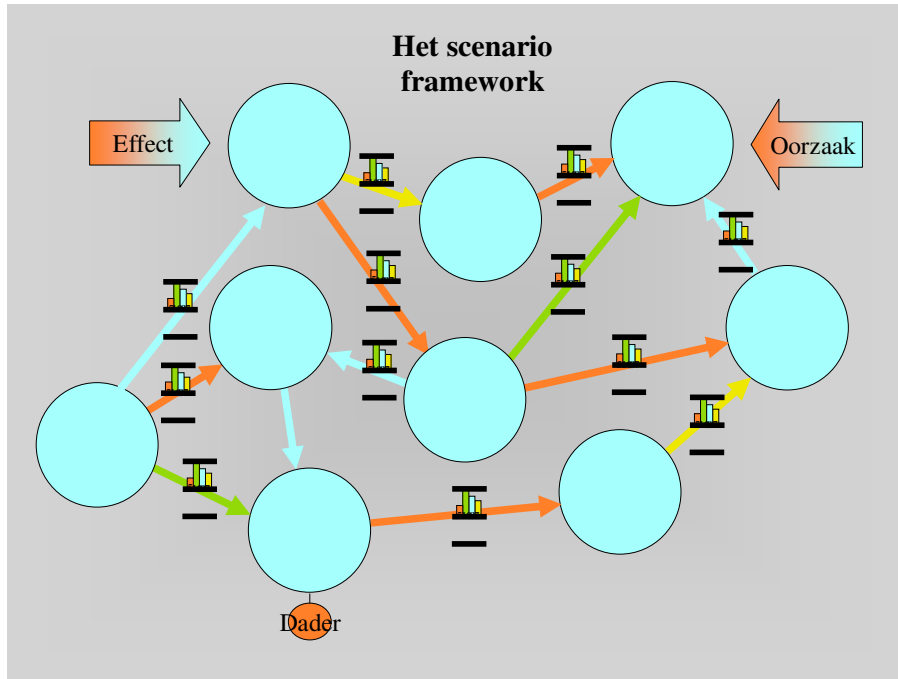
Het waardensysteem achter een keuze



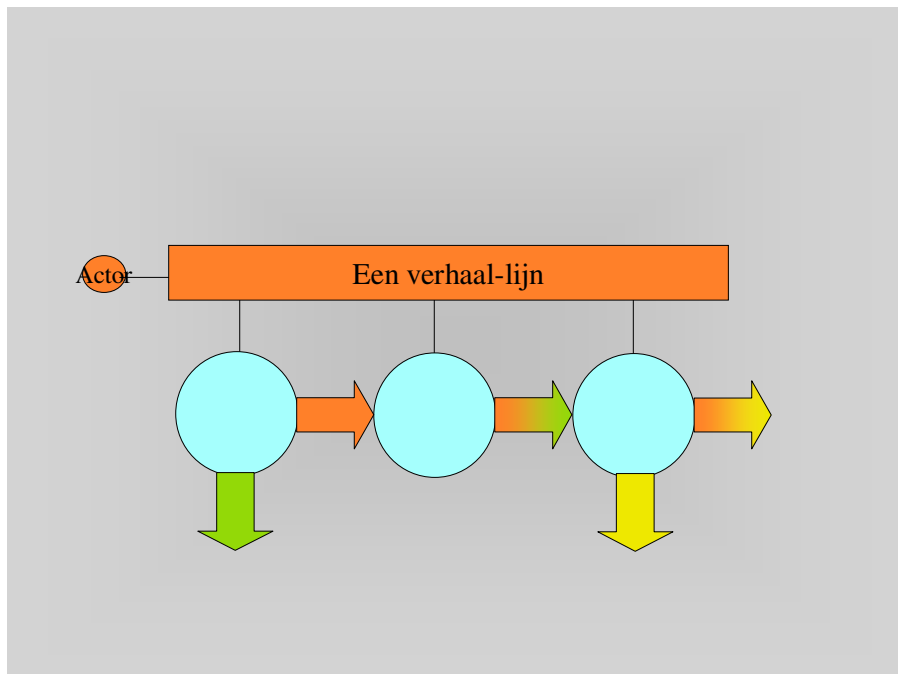
Achter een keuze ligt een waardensysteem. Dit waardensysteem is een combinatie van vier factoren n.l.

- **Scheppend/zelf-verantwoordelijk**
Men kiest voor zichzelf
- **Behoudend/orde**
Men wil de controle over de situatie behouden
- **Zintuiglijk/sensatie**
Men kiest voor sensatie en maximale bevrediging van de behoefte
- **Sociaal-Emotioneel**
Men kiest voor de ander

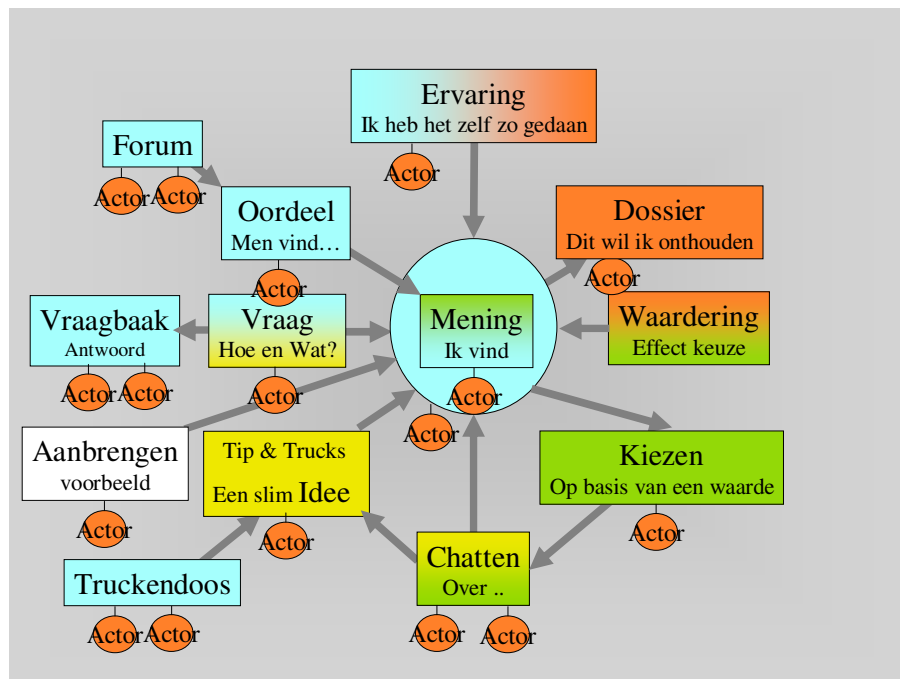
Door de wereld trekken



Men kan vooruit en achteruit door de wereld trekken. In het eerste geval ervaart men effecten. In het tweede geval zoekt men naar oorzaken. Men kan exploreren (van situatie naar situatie springen) of via een vaste *verhaal-lijn* door de wereld lopen. Op basis van deze mogelijkheden kunnen er verschillende spellen worden gedefinieerd in de wereld.



Omringende Functies



De situatie is het centrale punt van het systeem.

Aan een situatie worden de volgende objecten gekoppeld:

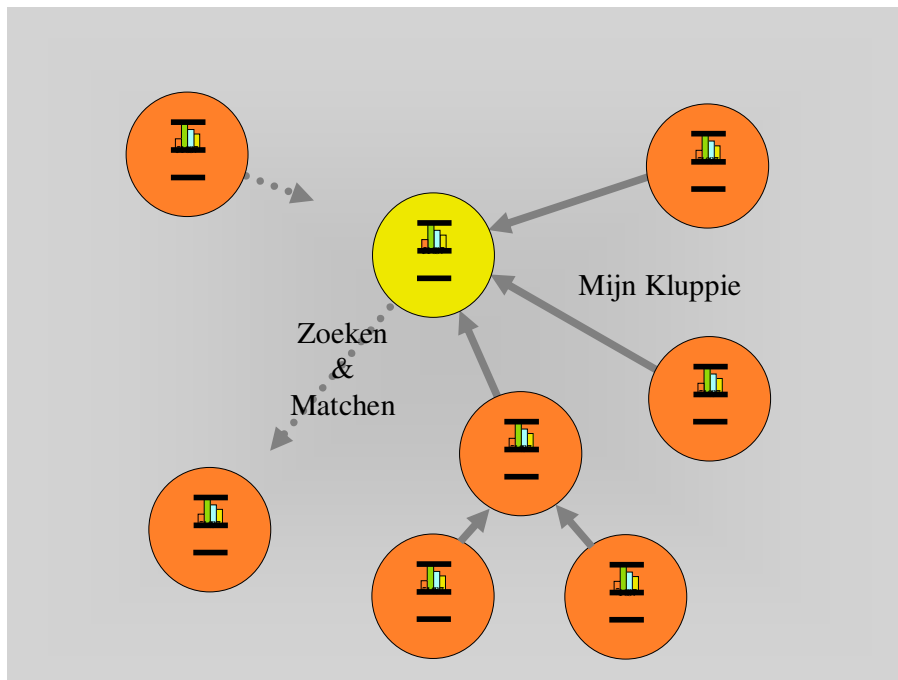
Men kan :

- een *mening* geven over een situatie (tekstblok)
- een situatie *opslaan in zijn dossier*
- een *tip* geven (*tekstblok*)
- een *voorbeeld* aanbrengen (uploaden video, foto etc)
- een *vraag stellen* over een situatie (tekstblok)
- een eigen *ervaring* inbrengen over de situatie (kort verhaaltje, tekstblok). Een eigen ervaring kan later worden omgezet in een formele situatie (in de database).
- *communiceren* over een situatie (chatten etc)

Bovenstaande objecten worden gebundeld in de volgende objecten:

- *Tips* worden gebundeld in de *Truckendoos*
- In het *Forum* kan men zijn *oordeel* geven over een *mening*
- In de *Vraagbaak* kan men *antwoorden geven op vragen*

12. Mijn kluppie



Een speler kan een persoonlijk netwerk vastleggen. Hij kan andere spelers zoeken op basis van een profiel (in ieder geval keuze- en effectprofiel). Spelers kunnen alleen deelnemen in de wereld als ze door een speler die in de wereld zit, worden uitgenodigd.

13. Eerste versie spellen

Time-Out

Een speler start bij een situatie met lage sensatie en moet in een maximaal aantal stappen (5) een eind-situatie bereiken met een hoge sensatie. Het systeem genereert beide situaties. Als hij de eindsituatie heeft bereikt, wint hij een prijs.

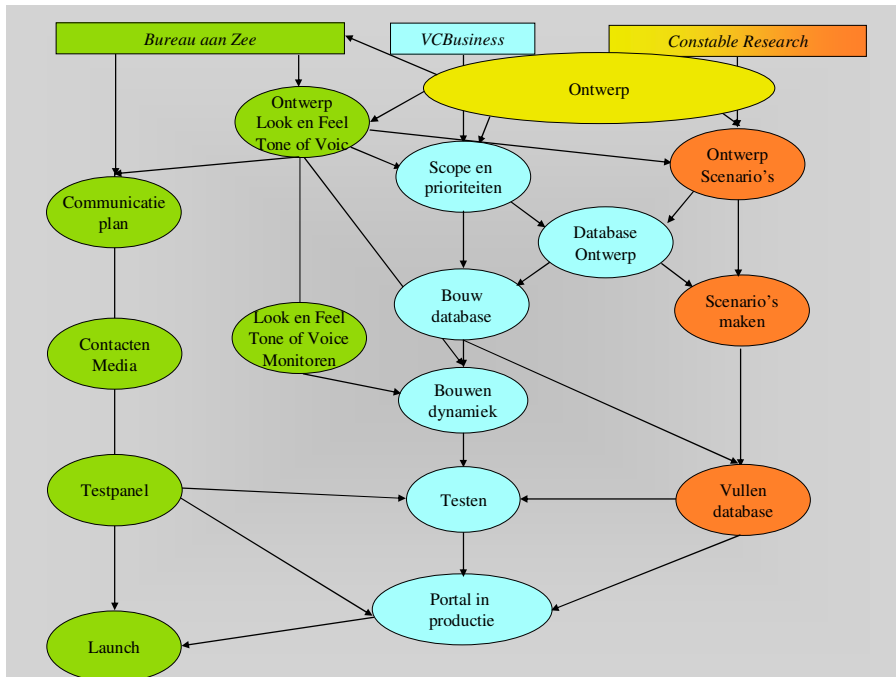
Time-Line

Een speler moet binnen een bepaalde periode (bijv. 2 dagen) een time-line vinden. De eindsituatie wordt gegeven. Als hij de complete keten compleet heeft, heeft hij gewonnen. Er worden regelmatig nieuwe time-lines aangekondigd.

14. De portal

Het systeem krijgt een buiten- en een binnenkant. De buitenkant is een openbare portal. Ze bevat de omringde functies. In het openbaar kan men deze functies raadplegen maar men kan geen connectie maken naar de wereld zelf. De binnenkant is een gesloten werkgebied dat alleen toegankelijk is voor jongeren en ouderen die zijn geïnviteerd. In de binnenkant bevindt zich de wereld. Als men is geïnviteerd kan men de omringende functies ook vullen.

15. Belangrijke milestones



Bureau 1: definieert en realiseert de look/feel en tone of voice richtlijnen, monitort deze richtlijnen en voert een test uit. Ze maakt een communicatieplan, zorgt voor de mediacontacten, regelt een testpanel en start na de test de intensieve communicatiecampagne om de site onder de aandacht te krijgen en te houden. Daarom start de campagne voor en aan het begin van het nieuwe schoolseizoen. Om optimaal gebruik te maken van de in te schakelen media- en contentpartners.

Bureau 2: maakt een scope en een prioriteitenlijst, een database-ontwerp en een invoermodule, bouwt de dynamiek en neemt na een test, de portal in productie.

Constable Research: Maakt een algemeen ontwerp en plan (dit document), zorgt voor de coordinatie, ontwerp scenario's en voert deze in in de database.