

Drs. N. van Geelen  
Drs. M. Visse  
Drs. H. Konstapel  
Drs. J. van de Ley  
Drs. S. Diekstra

## Virtueel genieten

*Communiceren met jongeren over genotmiddelen*

## Inhoudsopgave

Ten geleide	3
Korte weergave	4
1. Experimenteren met genotmiddelen	8
1.1 Mateloos genieten	8
1.2 Communicatie met jongeren	10
1.3 Leren van de realiteit, ervaringsleer	14
1.4 ‘Goed’ voorbeeld doet volgen: sociale leer methode	15
1.5 Samenvatting	17
2. Virtueel experimenteren met behulp van computerspellen	19
2.1 Korte spelhistorie	19
2.2 Rol van het spel in de communicatie over genotmiddelen	21
2.3 Verdere elementen in het spel	25
2.4 Het spel zelf	26
3. Virtueel experimenteren door middel van verhalen	28
3.1 De rol van verhalen	28
3.2 Betekenis vormen door middel van verhalen	30
3.3 Faalsituatie	30
3.4 De structuur van een verhaal	32
3.5 Persoonlijkheidstypen en ervaringsdeskundigen	34
3.6 Uitkomsten in gesprekken	35
3.7 Storycollector en storymatcher	37
3.8 Literatuur	39
4. Evaluatie	40
5. Pleidooi voor een grootschalige lancering	44
5.1 Computersimulatiespel	44
5.2 De verhalen	44
5.3 De koppeling met televisie	45
6. Ontwikkelingen in de virtuele beïnvloeding	46
6.1 Communicatie op het web	46
6.2 De Experience Economy	47
6.3 Het nieuwe leren	48
6.4 Psychologische hulpverlening	49
6.5 genot.nu als nieuw communicatie-instrument	50
6.6 Integratie met E-commerce	51
Bijlage: Technische toelichting op de genot.nu portal	52

**Ten geleide**

Dit boek laat een voorbeeld zien van communicatie met jongeren. Het onderwerp is “Omgaan met genotmiddelen” en speelt zich af in een virtuele experimenteerruimte.

De basis van deze publicatie is een demonstratieversie van een internet website, die in 2000 is ontwikkeld en vervolgens onder jongeren getest. Daarin zijn verschillende ervaringen en sociale leermethodieken toegepast. Deze worden in dit boek besproken.

De conclusies van het boek zijn inspirerend en hoopgevend. Het project leent zich voor opname in het Kennisnet, de ICT-infrastructuur van het onderwijs in ons land, voor verspreiding via onder de doelgroep populaire bladen. Ook is voorzien dat het two-windowsmodel in bestaande onderwijsprogramma's kan worden opgenomen. Daarmee is een nieuwe benadering van communicatie met jongeren ontwikkeld en getest. Het boek is een kijkje in de keuken van het jongerendomein dat slechts sporadisch wordt gegund.

## Korte weergave

Jongeren zijn ‘speed-communicators’, zij weten elkaar razendsnel te vinden. Al op zeer jonge leeftijd spelen jongeren met Nintendo en Playstation. Computerspelen zijn niet meer weg te denken uit een kinderrijk gezin. Het zijn de Lego en Playmobiel van de huidige tijd. Meer en meer lijken die spelen op de echte wereld of op werelden die eigenlijk alleen in films voorkomen. Omdat het computergeheugen alsmaar toeneemt, worden de graphics van die spelen alsmaar levensechter. Elke droom kan worden nagespeeld en herbeleefd. Jongeren kunnen hun helden oproepen, zij kunnen zelf Pokemon en Robin Hood zijn. Een belangrijke ontwikkeling in die computerspellen is het tegen elkaar spelen op internet. Een spel wordt daardoor nog echter! Juist die wereld van computerspelen en simulatiemogelijkheden biedt grootse mogelijkheden voor het communiceren met jongeren.

Jongeren bevinden zich in een levensfase waarin het experimenteren met alles wat in hun omgeving wordt aangeboden, belangrijk is. Jongeren experimenteren op steeds jongere leeftijd met drugs (met name softdrugs, speed en XTC), alcohol, roken en gokken. Door de overheid, media, onderwijskringen en het bedrijfsleven wordt vaak bezorgd op deze ontwikkeling gereageerd. De vraag is hoe je deze jongeren kunt bereiken en hoe je ze kunt leren om verantwoord om te gaan met genotmiddelen.

Een beproefde manier om het gedrag van jongeren te beïnvloeden is via voorlichtingscampagnes. Op dit moment sorteren voorlichtingscampagnes veel minder effect, deels omdat het nieuwe ervan af is, maar ook om redenen die te maken hebben met de aard van de campagnes (te weinig maatwerk). De voorlichtingscampagnes beïnvloeden de ‘kennis’ van de gezondheidsvraagstukken in positieve zin, maar blijken relatief weinig effect op gedragsverandering van jongeren te hebben.

Uit de sociale psychologie stamt een meer effectieve benadering om het gedrag ten aanzien van genotmiddelen te beïnvloeden. Deze benadering gaat uit van de meest belangrijke ‘mentale’ factor die het gedrag van mensen bepaalt, namelijk het gevoel van machteloosheid versus het gevoel van controleerbaarheid. Voor het verantwoord omgaan met genotmiddelen is het in deze visie cruciaal dat men de overtuiging heeft dat men daartoe zelf in staat is. Met andere woorden, dat men het gevoel heeft dat men, mits met de nodige inspanning, in staat is om een bepaald doel te bereiken. Controleren of sanctiemiddelen die deze overtuiging tenietdoen, stimuleren aangeleerde machteloosheid en verhogen daarmee de kans op onverantwoord gebruik.

Deze visie is gekoppeld aan de leermethode die wordt aangeduid met ‘ervaringsleer’, waarin door vallen en opstaan uit de praktijk wordt geleerd. Een andere sociale leermethodiek gaat uit van ‘modeling’, het leren van gedrag dat anderen ons voordoen.

De ontwikkeling van het computergedrag van jongeren, de inzichten van de sociale psychologie en de zorg voor het omgaan met genotmiddelen komen in dit boek bij elkaar.

De publicatie is een neerslag van het pilotproject ‘Jongeren en genotmiddelen’ dat door de Stichting Volksbond Rotterdam is geïnitieerd. Het project heeft vertegenwoordigers uit het bedrijfsleven, de overheid en de wetenschap bij elkaar gebracht, in een constructieve discussie over genotmiddelen. Zij hebben de ‘pilotfase’ van deze internettoepassing financieel mogelijk gemaakt. Deze proef heeft tot doel om te onderzoeken of een combinatie van televisie en internet (two-windowsmodel) kan worden gerealiseerd. In dit model wordt op tv een tekenfilmserie (naar analogie van bijvoorbeeld de met name onder de jeugd populaire

cartoonserie Southpark) getoond, die gesitueerd is in een herkenbare omgeving en waarin facetten tot uitdrukking komen die de jeugd aanspreken. Hierdoor ontstaat een identificatie met de eigen leefwereld die zo groot is dat de geadresseerde zich tot deze wereld voelt aangetrokken. De computer (pc) biedt de mogelijkheid om dit proces te versterken. Bovendien kunnen door het gebruik van de pc 'communities' worden gevormd. Via het internet wordt daarenboven een op het individu gericht programma van voorlichting, training, simulatie en contacten met lotgenoten en deskundigen aangeboden. Dit programma wordt door middel van een interactief computerspel gekoppeld aan de tekenfilmserie op tv.

De pilotversie van het instrument is volgens een wetenschappelijke methode op de doelgroep getest. Met deze test is onderzoek gedaan naar gedragsverandering van jongeren die het gevolg is van het omgaan met deze internetapplicatie en naar het gevoel van jongeren ten opzichte van genotmiddelen en hun kennis daarover. De centrale vraag van het onderzoek was of een dergelijke applicatie jongeren helpt bij het maken van verantwoorde keuzes in hun omgang met genotmiddelen.

Jongeren identificeren zich gemakkelijk met personen die een voor hen aansprekend gedrag vertonen. In de webportal genot.nu spelen de volgende personen de hoofdrollen:





## 1. Experimenteren met genotmiddelen

*De jeugd heeft de toekomst en die zien zij met veel vertrouwen tegemoet. Met een groot deel van de jeugd gaat het dan ook goed. Jongeren worden door hun sociale omgeving gestimuleerd om op een breed terrein ervaringen op te doen en hun eigen grenzen te leren kennen en te leren stellen. Daarin vertonen jongeren risicogedrag en gaan zij wel eens over de schreef. Dat hoort bij het opgroeien en bij de meeste jongeren gaat het vanzelf over. Voor een deel is risicogedrag juist een teken van een gezonde ontwikkeling.*

*Voor een klein aantal jongeren gaat het getoonde risicogedrag niet over. Zij beschikken niet over kennis, vaardigheden en vermogens om verantwoord met genotmiddelen om te gaan. Daarnaast tonen bepaalde jongeren een levensstijl waar overmatig alcohol- en druggebruik een belangrijke plaats innemen. Dergelijk onverantwoord risicogedrag brengt ernstige gezondheidsrisico's met zich mee. Ook het gokken neemt soms een alarmerende omvang aan. Het gebruik van dergelijke genotmiddelen wordt als problematisch beschouwd, met name als het leidt tot agressief en delinquent gedrag. Onbetwist is dat roken in alle gevallen en voor iedereen ongezond is.*

*Dit hoofdstuk besteedt eerst aandacht aan de levenshouding van de hedendaagse jongeren, vervolgens aan de beïnvloeding van het (risico)gedrag van jongeren en aan het leren om op een verantwoorde wijze met genotmiddelen om te gaan. Ten slotte wordt gekeken naar de mogelijkheden die de informatie en communicatietechnologie biedt op het terrein van gedragsbeïnvloeding.*

### 1.1 Mateloos genieten

*Het gaat goed met de jeugd*

Het gaat beter met de jongeren<sup>1</sup> dan ooit. In grote getale maken zij hun opleiding af, met hoge gemiddelde scores. Verreweg de meeste jongeren geven aan een prettige relatie met hun ouders te hebben, waarin openheid en eerlijkheid centraal staan. Criminaliteit op jonge leeftijd mag een groeiend verschijnsel zijn, het grootste deel van de jongeren zal zich er nooit aan overgeven. Jongeren beschikken verder over meer geld dan enige eerdere generatie jongeren.<sup>2</sup> Geld dat onder meer afkomstig is van zakgeld van hun ouders, van schenkingen van familieleden en bovenal eerlijk verdiend met een bijbaantje.

De jeugd is in staat om met de koopkracht die zij bezitten, hun materiële wensen relatief makkelijk te bevredigen. Het afstaan van verdiend geld aan ouders komt haast niet meer voor. Dure gebruiksgoederen als scooters, modieuze mobiele telefoons en computerspellen zijn erg populair en vinden gretig aftrek. Ook besteden jongeren veel geld aan uitgaan en aan kleding die bij een bepaalde levensstijl hoort. Jongeren genieten mateloos van het leven. Daarbij horen genotmiddelen en het gebruik van dergelijke middelen is duidelijk gekoppeld aan 'evenementen' in de sfeer van de recreatie.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Onder de term jongeren rekenen wij jongens en meisjes in de leeftijdsklasse van twaalf tot achttien jaar.

<sup>2</sup> In Nederland hebben kinderen onder de twaalf jaar een jaarlijkse koopkracht van f 270 miljoen. De jeugd tussen twaalf en achttien jaar (een markt van ongeveer 1 miljoen personen) geniet een geschat jaarinkomen van f 4 miljard. Dat is een jaarinkomen van f 4 duizend p.p. Uit: Salzman M. & Matathia I., *Trends voor de Toekomst, werken wonen leven na 2000*, Uitgeverij Anthos, Amsterdam, 1997.

<sup>3</sup> Vreeken A., Glaser R.J., de Ridder W.J., 1999, *Zelf beslissen over alcohol, tabak, drugs en kansspelen*, Stichting Maatschappij en Onderneming.



### *Enkele zorgelijke ontwikkelingen*

De hedonistische en consumptieve levensstijl van de hedendaagse jongere kent ook zorgelijke kanten. Onder invloed van hun toegenomen welvaart en vrije tijd beschikt de jeugd over de mogelijkheid om zich van uiteenlopende genotmiddelen te voorzien. Drank, sigaretten en softdrugs zijn bijna overal vrij verkrijgbaar en hebben voor jongeren het 'predikaat' gevaarlijk verloren. De leeftijd waarop jongeren met genotmiddelen experimenteren, begint steeds vroeger. Jongeren zelf lijken zich er minder zorgen over te maken.

En tweede 'zorgelijke' ontwikkeling is de levensstijl die deze jongeren erop nahouden. Jongeren drinken grotere hoeveelheden alcohol, ze 'paffen' er lustig op los en ze slikken bijzonder veel medicijnen.<sup>4</sup> Als gevolg van een gebrek aan lichaamsbeweging en te veel eten is bovendien een deel van hen medisch gezien te zwaar. In tegenstelling tot wat vaak wordt aangenomen drinken niet meer jongeren overmatig alcohol. Wel zijn jongeren (veel) meer gaan drinken, liefst 25 % van de jongeren is eens per maand dronken. Het 'lekker dronken worden' is voor sommige jongeren duidelijk een doel van het uitgaan. Daarnaast is het gebruik van drugs de laatste vijftien jaar sterk toegenomen, vooral cannabis, XTC en amfetamine. In 1999 had 20% van de jongeren wel eens cannabis gebruikt, terwijl dit percentage in 1984 nog op 10% verkeerde.<sup>5</sup> De ongezonde levensstijl deert de jongeren niet, integendeel ze zijn tevreden met hun leefstijl en zeggen zich juist gezond te voelen.

Ten derde blijken veranderende eisen uit de sociale omgeving van jongeren soms negatief uit te pakken. De jeugd groeit op in een sociale omgeving die hen stimuleert om eigen keuzes te maken en verantwoordelijkheid te dragen. Het Studiehuis in het onderwijs is hiervan een voorbeeld. Er wordt een groot beroep gedaan op hun capaciteiten om zelfstandig beslissingen te nemen. Dat impliceert dat jongeren behoren te beschikken over bepaalde kennis en vaardigheden en een grote mate van zelfredzaamheid. Niet alle jongeren (en ouderen!) bezitten die benodigde kennis en vaardigheden en kunnen derhalve met deze situatie niet overweg. Zij voelen zich daardoor vaker onzeker, hebben het gevoel hun eigen leven niet in de hand te hebben en zijn vaker bang om te falen. Een aantal van hen raakt dan ook in de knel, wat zich kan uiten in probleemgedrag; van eetstoornissen tot overmatig alcohol- en drugsgebruik. Wanneer dergelijk gedrag zich openbaart, is het kwaad al geschied.<sup>6</sup> Wij schrikken dan op van de vaak negatieve berichten in de media over jeugdgeweld op straat en in het uitgaansleven, over drankfestijnen met grote ongeregelheden. Illustratief voor dat laatste is de totaal uit de hand gelopen Koninginnedag 2001 in Amsterdam, waar met name dronken jongeren het aan de stok kregen met de mobiele eenheid.

---

<sup>4</sup> Hoewel de uitgaven van jongeren aan drugs dalende is, stijgen de uitgaven aan roken, mobiele telefoons, snacks en medicijnen. Ruim 30% van de jongeren onder de achttien gebruikt regelmatig vrij verkrijgbare medicijnen. Uit: Amse A.K., Verweij G., 2001, *Dik in Orde. Veel jongeren te zwaar*, Thema, Centraal Bureau voor de Statistiek. En: Leeuwen van J., Ruiternberg L., 2000, *de Overgang naar Financiële Zelfstandigheid*, in Rapportage Jeugd 2000. Trajecten van Jongeren naar Zelfstandigheid Sociaal Cultureel Planbureau, Den Haag.

<sup>5</sup> Wittebrood K., 2000 en Diekstra R.F.W., 1992, *Naar een onbedreigde jeugd; kinderen en jeugdigen op weg naar de 21<sup>e</sup> eeuw*, in: Diekstra e.a., 1992, *Jeugd in ontwikkeling*, Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid, V75, SDU, Den Haag.

<sup>6</sup> Tien tot vijftien procent van de jeugd komt in aanraking met de jeugdzorg. Uit: Vliegthart M., (2000?) *De Ruimte van de Jeugd. Jongeren tussen zelfredzaamheid en sociale sturing*, Thema, Centraal Bureau voor de Statistiek.

### *Problematisch gedrag*

Probleemgedrag onder jongeren kan zich op verschillende manieren uiten. Zo kunnen jongeren zich eenzaam of onzeker voelen. Als deze gevoelens extreme vormen gaan aannemen, kunnen ze tot psychische stoornissen, problematische eetgedrag of zelfs suïcidaal gedrag leiden. Dit noemt men geïnternaliseerd probleemgedrag en blijkt vooral onder meisjes voor te komen. Anderzijds kunnen jongeren te maken krijgen met gedragsproblemen zoals overmatig gebruik van alcohol, illegaal druggebruik en delinquent gedrag, ook wel geëxternaliseerd probleemgedrag genoemd. Het zijn vooral jongens die dit soort gedrag vertonen. Tussen beide vormen van probleemgedrag bestaat een sterke samenhang.<sup>7</sup>

## **1.2 Communicatie met jongeren**

Veelal uiten jongeren al in een vroeger stadium hun zorgen en geven zij signalen af. Het probleem is vaak dat er niet voldoende en serieus naar hen wordt geluisterd. Beleidsambtenaren en hulpverleners bij overheden en andere instellingen die zich vanuit professioneel oogpunt met de jeugd bezighouden, hebben moeite om de goede vorm te vinden om de jeugd te benaderen. Er bestaat een kloof tussen volwassenen en jongeren die tot (onnodige) onderlinge miscommunicatie en frustratie leidt, met alle gevolgen van dien. Dat het ook anders kan, laten de ervaringen met de kindertelefoon zien, waar jongeren (kinderen) heel goed en vaak op een dramatische wijze in staat zijn om aan te geven wat eraan schort. Ander voorbeeld is hoe jongeren, in plaats van hun ouders te volgen, steeds meer de rollen omdraaien en hun ouders de weg wijzen.<sup>8</sup> Kinderen die bijvoorbeeld hun ouders computerlessen geven.

Overigens is er een kentering waar te nemen in de opstelling van overheden, wetenschappers en professionele hulpverleners ten opzichte van de jeugd. Meer en meer proberen zij de jeugd te betrekken bij de beleidsontwikkeling op de voor de jeugd belangrijke beleidsterreinen. Zo worden er jeugdpanels ingesteld die beleidsplannen van commentaar moeten voorzien en er is zelfs een Nationaal Jeugddebat.

### *Voorlichting*

Veel informatie over (het gebruik van) genotmiddelen bereikt jongeren in de vorm van voorlichting. Die informatie moet wel aan specifieke eisen voldoen.

Jongeren zijn nieuwsgierig en mondig, ook als het gaat om genotmiddelen. Zij zoeken naar informatie over de middelen waarvoor zij belangstelling hebben, maar vinden lang niet alle informatie relevant. Zij bepalen zelf welke bronnen zij serieus nemen en welke niet. Overheidsinformatie wordt doorgaans wel als relevant gezien, maar is niet afdoende. Aanvullende informatie uit andere bronnen, zoals onderlinge contacten tussen jongeren en ouders, achten jongeren van belang om een compleet beeld te krijgen. Belangrijker is echter de vorm van de verschafte informatie. Hierin is een parallel te zien met de wijze waarop jongeren reclame benaderen.

De verschafte informatie moet helder zijn. Eufemismen en verhullend taalgebruik zijn taboe, je moet zeggen waar het op staat. Informatie waarin alleen op risico's wordt ingegaan, hebben

<sup>7</sup> Wittebrood K., 2000, *Probleemgedrag onder Jongeren*, in: Sociaal Cultureel Planbureau, Rapportage Jeugd 2000. Trajecten van Jongeren naar Zelfstandigheid, Den Haag.

<sup>8</sup> Oudenhoven N. van, 1992, *Over interventies*, in: Diekstra R.F.W. *Jeugd in ontwikkeling*, Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid, V75, SDU, Den Haag.

weinig invloed op jongerengedrag. De aangeboden informatie moet aansluiten bij de belevingswereld van jongeren.

Ten derde moet informatie authentiek zijn. Dit houdt in dat er geen verborgen agenda's aan de orde zijn en dat de 'boodschap' uit het leven moet zijn gegrepen. De jongere moet het gevoel hebben, dat de boodschapper uit ervaring weet waar hij over praat. Eenzijdige boodschappen worden niet geloofd; jongeren weten maar al te goed dat de wereld zo niet elkaar zit.

Jongeren zijn zeer bedreven in het zelf zoeken en selecteren van informatie. Zij kunnen zelf uitmaken welke informatie zij tot zich nemen, waarbij zij meer en meer gebruik maken van het internet. Op dat medium zijn boodschappen die een bepaald waardeoordeel proberen aan te praten – positief of negatief – met één klik op de muisknop verdwenen. Jongeren wantrouwen dergelijke boodschappen, zij willen ruimte hebben voor het kunnen vormen van een eigen oordeel. Het internet biedt die ruimte. Nog meer dan elders is op internet de vorm waarin de informatie wordt gepresenteerd cruciaal. Websites en -portals<sup>9</sup> die daarin slagen trekken veel bezoekers. De website [www.erowid.org](http://www.erowid.org) bijvoorbeeld. Deze Amerikaanse website bevat een indrukwekkende verzameling levensechte ervaringsverhalen over het gebruik van illegale drugs. De site trekt veel bezoekers.

Erowid itself is a small non-commercial organization that has operated for more than 5 years in the controversial and politically challenging niche of trying to provide accurate, specific, and responsible information about how psychoactives are used in the United States and around the world  
Over 18,000 people visit the site each day, making more than 2.8 million unique visitors in the past year.  
All of the work is done remotely from staff and volunteers' homes.

De informatie via voorlichting krijgen jongeren in veel gevallen ongevraagd: als onderdeel van het curriculum op school of via Postbus 51-spotjes. Het is een bekend gegeven dat voorlichting over gedrag en gezondheid in het verleden een sterke invloed heeft gehad op het gebruik van genotmiddelen, vooral op roken. In Amerika daalde bijvoorbeeld in de jaren zestig het roken met 20%, na de bekendmaking van de ongezonde effecten van tabak.<sup>10</sup> Nog steeds speelt voorlichting een belangrijke rol in de beïnvloeding van jongerengedrag. Voorlichtingscampagnes beïnvloeden voornamelijk de 'kennis' van de gezondheidsvraagstukken in positieve zin, maar hebben - nu de belangrijkste boodschap bekend is - weinig effect op het gedrag van de jongeren.

#### *Andere benaderingen*

De heersende opvatting onder beleidsmakers en wetenschappers is dan ook dat de algemene voorlichting over genotmiddelen een plafond heeft bereikt. Om jongeren te bereiken en hun

<sup>9</sup> Zie hoofdstuk 3.4 voor een uitleg van het verschil tussen een webportal en een website.

<sup>10</sup> Vreeken A., Glaser R.J., de Ridder W.J., 1999, *Zelf beslissen over alcohol, tabak, drugs en kansspelen*, Stichting Maatschappij en Onderneming, Den Haag.

‘riskante experimenteergedrag’ te beïnvloeden moeten zij op zoek naar nieuwe methoden. Verder succes lijkt af te hangen van maatwerk, toegespitst op specifieke doelgroepen.<sup>11</sup> De discussie over de vraag onder welke omstandigheden riskant experimenteergedrag tot blijvende problemen kan leiden, is nog volop gaande. Derhalve kan daar nog geen sluitend antwoord op worden gegeven.<sup>12</sup> Duidelijk is wel dat de psychosociale context van een persoon - het hebben van vrienden met gedragsproblemen, ouders met afwijkend gedrag, relatief geringer belang hechten aan schoolprestaties - een belangrijke bepalende factor is voor de kans op bijvoorbeeld alcohol- en/of drugsverslaving als gevolg van het riskante experimenteergedrag. Ook is niet bekend hoe groot de groep is die van het getoonde experimenteergedrag blijvende problemen ondervindt.

Preventieve voorlichtingsprogramma’s, waarin de nadruk wordt gelegd op het dramatiseren van de gevolgen (bijvoorbeeld de campagne ‘Alcohol maakt meer kapot dan je lief is’) blijken niet afdoende. Veel van dergelijke programma’s zijn zelfs contraproductief, jongeren worden er nieuwsgieriger door. Een groot aantal jongeren wil gewoon meemaken hoe het voelt om dingen te doen die eigenlijk niet mogen en/of die gevaarlijk zijn. Dat ‘het slikken van een pilletje’ (XTC) op een houseparty tot uitdrogingsverschijnselen kan leiden, lijken de meeste jongeren wel te weten. Veel interessanter is te weten hoe ‘het slikken van een pilletje’ voelt. Wat de ervaringen zijn van leeftijdgenoten, waarmee je je kunt identificeren. De benadering van een doelgroep rond dit thema moet dan ook consistent en integer worden opgezet, want zodra signalen elkaar tegenspreken of laten vermoeden dat er valse motieven spelen, verliest de boodschap haar geloofwaardigheid en overtuigingskracht. Een voorbeeld van een benadering die bij uitstek aansluit bij de situatie van jongeren, zijn de pilteststations die op houseparty’s te vinden zijn. Bezoekers kunnen de middelen die op de party verkrijgbaar zijn, gratis laten testen. De jongere krijgt zo uitsluitsel over de samenstelling van het middel. Deze informatie is op een andere manier nauwelijks te krijgen, de markt is ondoorzichtig en lang niet alle pillen bevatten daadwerkelijk de stoffen die ze worden geacht te bevatten. De samenstelling wordt aan de jongere meegedeeld en er wordt extra informatie verschaft over de werking van het middel en over mogelijke risico’s. Jongeren krijgen ook tips over het gebruik: over de gevolgen van de combinatie met alcohol bijvoorbeeld. Een advies over het al dan niet, blijft in de meeste gevallen achterwege. De jongere moet op basis van de geboden informatie zelf beslissen. Deze aanpak slaat aan, omdat hij aansluit bij de informatiebehoefte van dat moment, het initiatief bij de jongere ligt en de boodschap niet moraliserend is.

### *Controle op eigen leven*

Los van de specifieke problematiek van de omgang met genotmiddelen, werd in de inleiding reeds opgemerkt dat het gevoel van machteloosheid versus het gevoel van controleerbaarheid, een van de meest belangrijkste, zonet ‘de’ meest belangrijke ‘mentale’ factor is die het gedrag van mensen bepaalt.<sup>13</sup> Dit kan als volgt worden samengevat: als men niet het gevoel heeft dat men, mits met de nodige inspanning, in staat is om een bepaald doel te bereiken, zal

<sup>11</sup> Onder riskant experimenteergedrag verstaat men gedrag dat onder bepaalde omstandigheden hetzij op de korte termijn (gebruik van alcohol in het verkeer), hetzij op de langere termijn (gebruik van alcohol op jeugdige leeftijd met risico op verslaving op volwassen leeftijd) een reëel gevaar voor de jeugdige en zijn omgeving met zich mee kan brengen.

<sup>12</sup> Diekstra R.F.W., 1992, *Naar een onbedreigde jeugd; kinderen en jeugdigen op weg naar de 21<sup>e</sup> eeuw*, p. 47, in: Diekstra e.a., 1992, *Jeugd in ontwikkeling*, Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid, V75, SDU, Den Haag.

<sup>13</sup> Er zijn gelijkaardige aanwijzingen bij dieren, zie bijvoorbeeld het didactisch overzicht over subjectieve machteloosheid van Nuttin J.M., *Sociale Beïnvloeding. Toetsbaar leren denken over gedrag*, Leuven, Universitaire pers, 1999.

men ook geen poging in de gewenste richting ondernemen. Erger nog, het toegenomen geloof dat men geen invloed kan uitoefenen, leidt tot een syndroom dat ‘zelfbevestigende machteloosheid’ wordt genoemd. Het gevolg is dat voor de hand liggende mogelijkheden totaal niet meer worden uitprobeernd en dat men gelooft in vaste externe (bijvoorbeeld omstandigheden) of vaste interne (bijvoorbeeld aanleg) oorzaken van ‘hoe de zaken zijn’.

Het gevoel van machteloosheid, ofwel fatalisme, ontstaat in situaties waarin mensen zich in de ‘hel op aarde’ of de ‘hemel op aarde’ bevinden. Daarmee wordt bedoeld dat het fatalisme toeneemt naarmate iemand alleen maar klappen heeft gehad (de hel op aarde) of iemand die alles in zijn schoot geworpen heeft gekregen (de hemel op aarde). Het gevoel van machteloosheid ontstaat wanneer inspanningen geleverd dienen te worden op momenten dat men terugkeert uit de ‘hemel’ of de ‘hel’, en men zich in het dagelijkse leven staande probeert te houden. In beide gevallen ontbreekt er een sterke samenhang tussen inspanning en resultaat en vervalt men in een depressie en klaagsituatie.<sup>14</sup>

Paradoxaal is dat men wel leert afhankelijkheidsgedrag te controleren, tenminste als dit afhankelijkheidsgedrag systematisch wordt beloond. Zoals gesteld wordt door iemand met een groot gevoel van machteloosheid veel geklaagd. Wanneer dit klaaggedrag wordt beloond of gestraft ontstaat er een leersituatie. De persoon in kwestie zal dan van een passieve situatie van machteloosheid naar een actieve situatie van machteloosheid migreren. Dat wil zeggen, het klaaggedrag wordt een instrument om persoonlijke doelen te bereiken. Bijvoorbeeld meer aandacht en meer subsidie (geld). Er ontstaat dan een paradoxale situatie omdat het inzicht bij de persoon toeneemt dat met een inspanning een doel kan worden bereikt. Op de langere termijn is dit gegeven van groot belang voor een persoon met een groot gevoel van machteloosheid. Immers, hij heeft geleerd dat met inspanningen een stap vooruit gemaakt kan worden (van passief naar actief). Dit is de ‘wet van het effect’. Dit beeld kan op andere vormen van afhankelijkheidsgedrag of verslaving worden toegepast.

In dat licht bezien, is het lange-termijn nut van strenge of draconische verbodsinstrumenten uiterst twijfelachtig. Er zijn in de sociale psychologie talloze aanwijzingen dat objecten die rigoureuus worden verboden subjectief in aantrekkelijkheid toenemen, het zogenaamde ‘reactantie’-effect. Het blijkt ook dat gedrag dat op die manier wordt onderdrukt, nauwelijks of geen lange termijn verandering in attitude bewerkstelligt (men blijft bij zijn oorspronkelijke waardering, of versterkt die nog, en vervalt gemakkelijk terug in het oorspronkelijk gedrag van zodra de mogelijkheid van gestraft worden subjectief vermindert. Dit is onder meer het geval als men het gevoel heeft dat men dat gedrag stiekem kan toepassen). Er is hier duidelijk een parallel waar te nemen met het effect van voorlichtingscampagnes die de nadruk leggen op het ‘gevaar’ van genotmiddelengebruik.

Er kan weinig twijfel over bestaan dat, gezien vanuit het oogpunt van gedragstechniek, het bevorderen van de subjectieve controleerbaarheid, aangevuld met controle-uitoefenende grenzen (zoals geboden en verboden, gecombineerd met incentives, als prijs, strafmogelijkheid en waardering voor goed gedrag) het meest kansrijk moet geacht worden voor succes op lange termijn.<sup>15</sup> Onderzoek toont aan dat dergelijke benaderingen zich met name moeten richten op dat deel van de jeugd dat opgroeit in een ongunstig netwerk van sociale relaties (slechte relatie met ouders, school, vrienden etcetera) en dat over slecht ontwikkelde cognitieve, emotionele en gedragsvaardigheden beschikt.

<sup>14</sup> Zie ook: Rijsman J.B., *Heeft de economie een ziel...?*, in: SMO, *Doel en Middel. Beschouwingen over economische politiek*, 1983, p.93-94.

<sup>15</sup> SMO, 1999.

De meest belangrijke fase in het verantwoord leren omgaan met genotmiddelen is de adolescentie, want daar wordt meestal een begin gemaakt met het gebruik van die middelen. Daarom zijn preventieve maatregelen die zich richten op die leeftijdsgroep, in de taal van die groep, van cruciaal belang. Deze interventies, die betrekking hebben op de individuele en sociale determinanten van ontwikkelingsproblemen moeten zo vroeg mogelijk worden ingezet, bij voorkeur rond het 10<sup>e</sup>/11<sup>e</sup> levensjaar. De kans op blijvende schade van riskant experimenteelgedrag wordt dan geminimaliseerd.<sup>16</sup>

Dat risicogedrag niet altijd negatief hoeft te zijn is duidelijk. Studies tonen aan dat jongeren die bereid zijn om ideeën uit te proberen ten opzichte van degenen die meer fouten durven te maken, een betere gedragsontwikkeling doormaken.<sup>17</sup> Het nemen van risico's is dan ook een belangrijk aspect van een gezonde ontwikkeling. Het experimenteren met genotmiddelen leert jongeren hun eigen grenzen te kennen, wat bevorderlijk kan zijn voor het groeiproces.

De vraag spitst zich toe hoe jongeren in het algemeen kan worden geleerd op een 'verantwoorde wijze' genotmiddelen te gebruiken zonder daarbij moraliserend te zijn. Met andere woorden, op welke wijze voorkomen kan worden dat het experimenteelgedrag met genotmiddelen een blijvende negatieve invloed heeft op een opgroeiende tiener. Cruciaal in het verantwoord omgaan met genotmiddelen lijkt de overtuiging dat zoiets mogelijk is als men daartoe zelf in staat is. Jongeren deze overtuiging aan te leren en hen ook kennis en vaardigheden bij te brengen, moet hen genoeg bagage bieden bij het maken van verantwoorde keuzes.

Bekend is dat mensen het beste leren uit eigen ervaring (active attainment). Als men kan 'vallen en opstaan' en dus kan leren van gemaakte fouten. Daarnaast is er de sociale leerbenadering, ook wel de 'modeling'-aanpak genoemd, het leren door het geven van het goede voorbeeld. Deze twee leermethoden worden relatief weinig toegepast, terwijl zij het meest effectief blijken te zijn. Beide benaderingen worden hieronder nader toegelicht.

### 1.3 Leren van de realiteit, ervaringsleer

Veelvuldig is vastgesteld dat mensen veel leren van eigen ervaring: van de beloning of ontbreken van straf van de dingen die gewenst zijn en het straffen van de dingen die niet gewenst zijn. Leren van de realiteit van de ervaring, kan op twee mogelijkheden wijzen:

1. De realiteit wordt opgedrongen. Het voorbeeld van de coach die zijn pupillen traint. De effectiviteit van het leren is het hoogst wanneer de coach de prestatie niet boven het gemiddelde niveau van de pupil legt. De trainingen zijn dan niet te zwaar en moeilijk, maar ook weer niet te makkelijk. Met voldoende geleverde inspanningen kunnen de doelen worden gerealiseerd. Het leerresultaat is optimaal.
2. Ervaringen worden zelf gekozen. Ook hier geldt dat de beste leerresultaten worden behaald bij mensen die activiteiten uitkiezen die gerealiseerd kunnen worden met realistische inspanningen. Mensen met faalangst zijn vaak geneigd om juist heel gemakkelijke activiteiten uit te voeren of heel moeilijke. In het eerste geval is de kans op succes het grootst, maar is het leereffect laag. Immers, de inspanningen die geleverd zijn kosten eigenlijk niet veel moeite. In het tweede geval zal het succes op realisatie miniem

<sup>16</sup> Diekstra R.F.W., 1992, *De adolescentie: biologische, psychologische en sociale aspecten*, in: Diekstra e.a. 1992, pag. 152.

<sup>17</sup> Diekstra R.F.W., 1992.

zijn, maar de reden waaraan het falen kan worden gewijd, ligt aan externe factoren. Ook hier geldt de al eerder geformuleerde ‘wet van het effect’. Met andere woorden; waar een wil is, is een weg.

Als men leert, treden er in het geheugen veranderingen op. Het geheugen is sterk contextgevoelig.<sup>18</sup> De informatie die wordt opgeslagen, wordt vaak gekoppeld aan zaken als geur en locatie. Ook blijkt dat men zaken zich het beste herinnert als de leeromgeving lijkt op de omgeving waarin men het geleerde moet toepassen.

Jongeren leren om verantwoord om te gaan met genotmiddelen behelst hen vaardigheden aan te leren die hen wapenen tegen de verlokkingen van risicogedrag (alcohol- en druggebruik). Dit impliceert een zeker vermogen tot zelfcontrole. Dit soort vaardigheden en vermogens verkrijgt men door het verkennen van de eigen grenzen en door te experimenteren op wijzen waarop zonder straf fouten of overdrijvingen kunnen worden begaan. Dit betekent dat jongeren eigenlijk de beschikking moeten hebben over experimenteerruimtes die nauw aansluiten bij de eigen kennis en ervaring.

#### *Simulatie van de praktijk*

Onze overgestructureerde en overgeorganiseerde omgeving laat weinig of geen ruimte voor de creatie van deze experimenteerruimtes. Het is ook een gevoelig onderwerp om voor jongeren ruimtes in te richten waar ze vrij met genotmiddelen kunnen experimenteren. Daarnaast kosten praktijktrainingen in het algemeen veel geld.

De inzet van informatie- en communicatietechnologie (ICT) in het simuleren van de werkelijkheid is een fascinerend en realistisch alternatief. In bepaalde sectoren wordt al langer gewerkt met praktijksimulaties door de inzet van ICT. Straaljagerpiloten bijvoorbeeld leren het vliegen in simulatieomgevingen die de werkelijkheid nabootsen. Het trainen van de piloten in de praktijk is immers te kostbaar, simulaties daarentegen niet. Daarnaast kan eindeloos worden getraind op situaties die in de werkelijkheid niet vaak voorkomen maar waarop men wel voorbereid wil zijn. Praktijksimulaties kunnen ook gebruikt worden om bepaalde handelingen te visualiseren, zoals bijvoorbeeld drie-dimensionale bouwontwerpen. In computerspellen als Simcity (zie [www.simcity.com](http://www.simcity.com)) is het mogelijk om je eigen stad te ontwerpen. De gebruikstoepassingen van dergelijke spellen zijn dusdanig levensecht, dat ze zelfs door universiteiten in hun opleidingen worden gebruikt.

ICT creëert de mogelijkheid om virtuele ‘experimenteerruimtes’ in te richten waarmee een praktijksimulatie van het gebruik van genotmiddelen kan worden nagebootst. Een dergelijke simulatie kan in de vorm van een computerspel worden aangeboden, maar ook in de vorm van geschreven teksten, waarin ervaringen van gebruikers zijn opgenomen.

### **1.4 ‘Goed’ voorbeeld doet volgen<sup>19</sup>: sociale leermethode**

Een tweede effectieve leermethode is wat door psychologen gewoonlijk ‘modeling’ wordt genoemd: het leren van gedrag doordat anderen het ons voordoen. Het is een van de voornaamste manieren waarop de mens gedrag aanleert. De nadruk op ‘voordoen’ is van

<sup>18</sup> Schank R. *Dynamic Memory: Theory of Reminding and Learning in Computers and People*, Cambridge University Press, 1982.

<sup>19</sup> Met dank aan R.F.W. Diekstra

groot belang, want iets ‘voorzeggen’, tegen iemand zeggen wat of hoe hij iets moet doen, is niet genoeg voor succes.

### **Voordoet of voorzegg?**

Op een dag komt een man een oude vriend weer eens tegen. De vriend draagt een prachtige bontmantel en de man vraagt ‘m: „hoe kom je aan die jas?” „Zelfgeschoten”, antwoordt de vriend trots. „Zelfgeschoten?” reageert de man verbaasd, „hoe bedoel je zelfgeschoten?”. „Nou simpel”, antwoordt de man. „Ik ga in het najaar met mijn geweer naar Canada, ik zoek een groot hol op, ik spring voor dat hol op een neer, roep de hele tijd ‘boe, boe’, dan komt er op een gegeven moment wel een beer uit en ‘pang’, ik heb weer een bontjas”. „Nou, dat kan ik ook!” reageert de vriend enthousiast. Een maand of wat later komen beiden elkaar weer tegen. De man zit van boven tot onder onder het verband en de vriend vraagt verbaasd: „wat heb jij gedaan?” „Nou”, antwoordt de man, „ik heb precies gedaan wat jij hebt gezegd. Ik heb een geweer gekocht, ben naar Canada gegaan, heb daar een groot hol uitgezocht, ik ben voor het hol op en neer gaan springen en heb steeds ‘boe, boe’ geroepen, en wat denk je? Komt er een trein uit!”

In de opvoeding van kinderen blijkt dat zij vrijwel exact nabootsen, soms op een manier die voor die volwassenen vaak verrassend onplezierig is. De meeste volwassenen willen dat hun kinderen doen wat zij (de volwassenen) zeggen, maar ze willen vaak niet dat hun kinderen doen wat zij zelf doen. Als een kind schreeuwt en een ouder zegt tegen het kind dat het op moet houden met schreeuwen, maar doet dat met luide, overslaande stem, dan ‘modelleert’ en dus stimuleert die ouder precies het gedrag dat hij of zij zegt weg te willen hebben. Het gevolg: het kind zal in de toekomst eerder schreeuwend roepen ‘schreeuw niet zo!’ Dus het ouderlijke ‘doe wat ik zeg, maar doe niet wat ik doe’ wordt bij het kind: ‘ik zeg wat jij zegt en doe dat op de manier waarop jij dat doet’. Dat is geen brutaliteit van het kind, zoals ouders nogal eens geneigd zijn te denken, het is de wijze waarop ‘modeling’ werkt. Als een ouder inconsequent is - iets anders doet dan hij of zij zegt - dan leert het kind inconsequent te zijn: het zal in de toekomst vaker iets anders doen dan het zegt.

Een van de meest opvallende kenmerken van deze tijd is, dat het in deze zin inconsequent-zijn, zoals het ook wel wordt genoemd, epidemische vormen aanneemt. We houden aan onze kinderen en aan elkaar steeds vaker voorbeelden voor van gedrags- en omgangswijzen, waarvan we tegelijkertijd zeggen niet te willen dat die worden nagevolgd. We produceren en consumeren op grote schaal films met subtiel maar ook met grof geweld, waarmee voorbeeldgedrag wordt aangeboden waarvan we tegelijkertijd zeggen: „maar, beste kijker, dat moet je natuurlijk niet doen!” We bieden via reclame en uiterlijkheidsverkiezingen ‘voorbeeldige’ lichaamsvormen aan, maar zeggen tegelijkertijd tegen onze tienerdochters ‘probeer nou niet net zo slank te worden want anders blijf je aan het lijnen en maak je jezelf ziek’. We laten Linda om kwart over elf ’s avonds, tijdens een reclameblok, in onze huiskamer met zwoele stem zeggen dat we haar snel moeten bellen om nog voor het slapen gaan aan ons gerief te komen, maar beweren tegelijkertijd ‘dat je wel een smeerlap bent als je op zo’n uitnodiging ingaat’.

Een van onze grootste vergissingen, gevolgen van ons gebrekkige inzicht in de wetmatigheden die door psychologisch onderzoek zijn blootgelegd, is de veronderstelling dat al deze modellen door de bank genomen op de psyche van de doorsnee burger weinig of geen



invloed hebben: de meeste mannen bellen Linda niet, de meeste pubermeisjes ontwikkelen geen anorexia nervosa of bulimie en de meeste mensen zijn niet bezig elkaar met stenguns, machetes of molotov cocktails om te leggen. Maar het feit dat we het niet doen, neemt niet weg dat als gevolg van alle modellen die op ons af worden gestuurd, ons psychisch potentieel tot het begaan van wreedheden, tot vreemdgaan en tot het ontwikkelen van gedragsproblemen, in de afgelopen eeuw sterk is vergroot.

Ieder voorbeeld, als het maar voldoende krachtig en aantrekkelijk is en we ons er op een of andere manier mee kunnen identificeren, laat in onze psyche diepe sporen na. De psycholoog Albert Bandura toonde dat aan in een klassiek geworden experiment. Drie groepen kinderen kregen een film te zien van een volwassene die zich agressief gedroeg ten opzichte van een levensgrote duikelpop. Groep A zag de volwassene de pop schoppen, slaan en treiteren. Groep B zag de volwassene exact hetzelfde doen, maar tegen het einde van de film verscheen er een tweede volwassene in beeld die de eerste complimenteerde met zijn agressieve gedrag en snoep en drinken aanbood om weer wat op krachten te komen. Groep C zag de volwassene op dezelfde manier te keer gaan als de andere twee groepen, maar deze keer kwam er aan het einde van de film een volwassene binnen die de agressieveling de mantel uitveegde en waarschuwde zich zo niet weer te gedragen. Het enige verschil tussen de drie groepen was dus de consequentie van het agressieve gedrag van het model: voor groep A gebeurde er niets, voor groep B werd agressie beloond, en voor groep C gestraft. Na de film werden de kinderen een voor een in een speelkamer gelaten waar allerlei speelgoed was, inclusief een grote duikelpop, en waar ze een minuut of tien naar hartelust mochten spelen. Wat bleek? De kinderen uit groep C (straf voor agressie) vertoonden veel minder agressief gedrag dan de kinderen uit de groepen A en B. Opvallend genoeg was er tussen groep A en B geen verschil in agressie. Blijkbaar is het zo dat straf voor agressie een groter effect heeft dan beloning ervan. Maar belangrijker is de volgende uitkomst. Aan de kinderen uit iedere groep werd vervolgens gevraagd om zoveel mogelijk van het agressieve gedrag van de volwassene nog eens na te spelen en iedere agressieve handeling die ze correct imiteerden werd afzonderlijk beloond. Wat bleek? Deze keer was er geen verschil; alle drie de groepen vertoonden hetzelfde hoge niveau van agressie. Dit betekent dat de kinderen uit groep C evengoed als de kinderen uit de andere groepen het agressieve gedrag van het model hadden geleerd en in hun psyche hadden opgeslagen, ook al hadden ze het in de speelkamer niet spontaan vertoond. Maar een beloning was voldoende om het door het voorbeeld vergrote agressie-potentieel in gedrag om te zetten. We leren dus blijkbaar van voorbeelden zonder dat wat we van het voorbeeld leren meteen in aantoonbaar gedrag omzetten. Het wachten is op 'gunstige' omstandigheden om dat potentieel realiteit te laten worden.

## 1.5 Samenvatting

In het voorafgaande is aangetoond dat beïnvloeding van riskant experimenteelgedrag van jongeren het grootste effect heeft als mensen in de omgeving van jongeren in staat zijn het gevoel van controleerbaarheid om het eigen gedrag over te brengen. Draconische verbodsinstrumenten maken een genotmiddel aantrekkelijk en stimuleren het experimenteelgedrag.

Een overheid, als hoeder van het gemeenschapsbelang, heeft een rol in het informeren en opvoeden van jongeren rond deze materie. Ook zij beseft dat het ontstaan van nieuwe massamediale technieken, zoals internet naast tv, een kans voor open doel is om langs die weg grote groepen jongeren te benaderen en ze, in hun eigen taal en ervaringswereld, vermogen tot

zelfcontrole bij te brengen. Tegelijkertijd wordt er vanuit de overheid gewezen op de noodzaak dat vernieuwingen in de methodiek om jongeren te bereiken noodzakelijk zijn.<sup>20</sup> Het huidige instrumentarium werkt niet afdoende.

---

<sup>20</sup> In *Zicht op Jeugd* en in het Programma *Gezond Leven* wordt gepleit voor vernieuwing en meer innovaties.

## 2. Virtueel experimenteren met behulp van computerspellen

*Veel jongeren kruipen na school achter de computer.<sup>21</sup> Jongeren begeven zich dan in een virtuele omgeving, waar ze nieuwe ervaringen opdoen en lotgenoten zoeken. Een computerspel creëert een belevingswereld.*

*In dit hoofdstuk wordt ingegaan op het computersimulatiespel. Als eerste wordt een historisch beeld geschetst van het gebruik en populariteit van computerspellen. Vervolgens komt de rol van het spel binnen de context van het omgaan met genotmiddelen aan bod. Hier gaan we in op de achterliggende redenen waarom er voor een spel is gekozen. Verder zal er worden ingegaan op de ideeën die ten grondslag liggen aan de invulling van het spel. Tenslotte zal een korte impressie van een spelmoment worden gepresenteerd.*

### 2.1 Korte spelhistorie

Sinds de komst van de computer zijn computerspellen populair. In 1972 is de video game rage begonnen met de introductie van het videospel Pong. Pong werd razendsnel populair ondanks de eenvoud van het spel: twee batjes die een balletje heen en weer laten stuiteren. Deze rage groeide in de jaren '80 uit toen in menig huishouden speciale spelcomputers kwamen waarop men verschillende spelen kon spelen. Deze spelen waren een aanzienlijke verbetering ten opzichte van de originele Pong, met klassiekers als Pacman en Space Invaders. De spelcomputers waren alleen geschikt voor spelletjes. Andere functionaliteiten bestonden nog niet.

Toen eind jaren tachtig en begin jaren negentig de home computers op de markt kwamen, veranderde de markt voor videospellen. In tegenstelling tot de spelcomputer beschikte de home computer over toetsenbord en randapparatuur zodat deze kon worden gebruikt voor algemene computertaken, zoals tekstverwerken, administratie- en rekenprogramma's en spelletjes. Bekende spelen uit deze tijd waren bijvoorbeeld Donkey Kong en Mario Brothers.

Thuis was de home computer doorgebroken, in het bedrijfsleven de IBM Personal Computer. Deze computer die we heden ten dage de pc noemen, was uitermate geschikt voor algemene computertaken, maar door gebrek aan mogelijkheden voor geluid en kleuren ongeschikt voor videospelletjes. Voor de thuishmarkt was de pc derhalve alleen interessant voor mensen die geen spelletjes wilden spelen. Pas halverwege de jaren negentig kreeg de pc ondersteuning voor geluid en kleuren. Mede ook dankzij de open architectuur van de pc (iedereen mocht onderdelen voor pc's of complete pc's maken), bleek dat de prijs/prestatie-verhouding van de pc ten opzichte van de home computers met een gesloten architectuur (alleen de originele maker van de computer mocht onderdelen en complete systemen produceren) veel beter was. Het gevolg was dat de home computers verdwenen en dat veel huishoudens een pc kregen die zowel voor algemene computertaken werd gebruikt als voor het spelen van video games. Deze spelen werden door de verbeterde prestatie van pc's op het gebied van geluid, kleuren en computersnelheid steeds geavanceerder. Een bekend voorbeeld van een dergelijk spel is Microsoft's Flightsimulator.

<sup>21</sup> De helft van de Nederlanders is al eens op internet geweest, van de jongeren tussen 16 en 25 zelfs 85%, van de 65-plussers slechts 7%. Jongeren vinden vooral communicatiegerelateerde websites belangrijk.

<http://www.dedigitalerevolutie.nl/onderzoek/juli2000.htm> en

<http://www.insites.be/site3/indexjs.htm>.

De volgende grote verandering op het gebied van computerspelen kwam met de introductie van computernetwerken. Op de zakelijke markt werden computersystemen met elkaar verbonden tot één computernetwerk. Eind jaren negentig gingen video games van deze netwerktechnologie gebruikmaken, waardoor spelers op verschillende computers tegelijkertijd hetzelfde spel konden spelen. Dit bleek een grote doorbraak, omdat het leuker bleek te zijn samen met vrienden te spelen dan alleen tegen de computer. Een bekend spel, dat als een van de eerste gebruik maakte van computernetwerken, was Doom.

Door de opkomst van internet was het een logische stap om in plaats van een lokaal computer netwerk gebruik te maken van internet. Dit had het grote voordeel dat men slechts een pc met internetverbinding nodig had in plaats van een netwerk waaraan een groot aantal pc's was verbonden. Het gevolg is dat bijna alle spelen die vandaag de dag uitkomen met meerdere mensen op het internet kunnen worden gespeeld. De volgende ontwikkelingen binnen video games zullen met name betrekking hebben op het vergroten van het aantal spelers dat via internet met elkaar kan spelen: van enkele tientallen tot duizenden tegelijkertijd. Een van de eerste bekende en zeer populaire games dat gebruik maakte van internet is Quake.

Op het ogenblik maakt in de videogame wereld de zogenaamde Massive Multiplayer Online Games een grote opmars. Deze spelen richten zich op het creëren van een virtuele wereld waarin de speler een actieve rol in speelt. Zo kan een speler een ridder spelen in een spel dat zich afspeelt in de Middeleeuwen, of een soldaat in de Tweede Wereldoorlog. De speler is niet alleen in zo'n wereld, maar kan met duizenden tegelijkertijd samenspelen. In het spel World War II Online wordt de historische veldslag D-day met duizenden spelers nagespeeld. Het is bekend dat dit soort spelen zowel jongens als meisjes boeit, omdat er steeds van een combinatie van taakgeoriënteerde en relatiegeoriënteerde activiteiten sprake is.<sup>22</sup> Uit marktonderzoek is verder gebleken dat de *Massive Multiplayer Online Games* met 40 miljoen spelers in 2000 de grootste populariteit van alle soorten spelen heeft.<sup>23</sup> De verwachting is dat deze populariteit van lange duur is en dat alle nieuwe spelen die op jongeren gericht zijn, de komende jaren Massive Multiplayer Online Games zullen zijn. Het meest succesvolle Massive Multiplayer Game is Everquest dat 400.000 betalende abonnees heeft waarvan er dagelijks gemiddeld 150.000 spelen.

---

<sup>22</sup> CNN – report on Massive Multiplayer Games (auteur, datum, plaats) Geen idee was een internet publicatie.

<sup>23</sup> Online gaming is expected to grow from 39 million players in 2000 to 74.7 million in 2004, according to market researcher International Data Corporation. Geen idee was een internet publicatie.

**Everquest**

Everquest speelt zich af op de planeet Norrath. De wereld van Norrath is vergelijkbaar met een fantasie wereld als “*In de ban van de Ring*” van J.R.R. Tolkien. Spelers kunnen onder andere de rol aannemen van tovernaar, priester of zwaardvechter. Door het verslaan van monsters en het doen van questes kunnen spelers bijzondere voorwerpen en geld verdienen. Daarnaast worden de spelers door het opdoen van ervaring krachtiger. Op deze wijze wordt virtuele waarde opgebouwd. Dat dit een reële waarde is blijkt uit het feit dat Everquest characters op veilingsites zoals E-bay voor duizenden dollars verkocht zijn.

**2.2 Rol van het spel in de communicatie over genotmiddelen**

Door het veelvuldig gebruik van videogames en internet door jongeren is het internetspel een laagdrempelig middel om jongeren te trekken en betrokken te houden bij de virtuele experimenteerruimte over genotmiddelen.

Binnen het spel wordt de informatie in kleine brokjes op verschillende plekken aangeboden en worden voorzien van disinformatie. Dit heeft tot effect dat de jongeren de boodschap niet meer kunnen herkennen tussen de spel(dis)informatie, computer gegenereerde zin en onzin, en de onderlinge chat-boodschappen. Desalniettemin heeft het wel effect. Omdat de boodschap echter niet meer herkend wordt, sluiten jongeren zich niet af voor de boodschap.

Daarnaast wordt in het spel een bepaalde sfeer geschapen die inspeelt op de gevoelens dat jongeren bij genotmiddelen hebben. Jongeren worden geconfronteerd met hun getoonde spelgedrag wanneer dat onverantwoord dreigt te worden. Het spel toont hun de consequenties van gemaakte keuzen. Wanneer bijvoorbeeld de speler alleen maar experimenteert met het gebruik van cocaïne, dan wordt hij op een gegeven moment geconfronteerd met een dramatisch moment in het leven. De achterliggende gedachte achter deze aanpak is dat iemand moet kunnen leren van de fouten die hij maakt. Het spel biedt in wezen een virtuele leeromgeving waarin men kan experimenteren en bovendien vrijuit kan ‘vallen en weer opstaan’. De speler is te allen tijde zelf verantwoordelijk voor zijn gedrag en leert spelenderwijs zijn eigen grenzen kennen.

Bij het ontwerpen van een spel is het van groot belang dat er genoeg elementen in het spel zitten die het spel speelbaar maken. Het is onmogelijk om precies vast te stellen waar een goed spel aan moet voldoen, maar belangrijke elementen zijn dat het leuk moet zijn en dat het de spelers voor langere tijd moet bezighouden.

*Het Tamagotchi-effect*

Voordat men het spel begint te spelen zoals dat in het project Genot.nu is opgenomen, moet een spelkarakter worden gekozen. De speler kan kiezen uit negen karakters. Het karakter van elk type is uitgebreid omschreven waardoor de speler een type kan kiezen dat min of meer op de speler lijkt. Alle types hebben met elkaar gemeen, dat ze een neiging hebben tot overmatig gebruik van genotmiddelen. Maar net als in het echte leven, is het ene type daar wat gevoeliger voor dan het andere.

Tijdens het spel vormt de speler als het ware het geweten van zijn gekozen karakterfiguur. De speler van het spel is een soort opvoeder van zijn type. Dit wordt ook wel het Tamagotchi-

effect genoemd<sup>24</sup> en refereert aan de zorgfunctie van de speler voor zijn karakter. Het opvoeden en adviseren van het geadopteerde type is, zoals al snel zal blijken, geen gemakkelijke opgave. Zo zal een karakter dat te veel genotmiddelen gebruikt, onherroepelijk de negatieve gevolgen van het overmatig gebruik ervaren. Niet iedere speler zal deze functie direct serieus nemen, maar dat is dus ook niet het punt. Het draait om het scheppen van afstand tussen het karakter en de speler. Boeiend is hierbij bovendien te ontdekken welke spelers proberen het spelkarakter te ‘verpesten’, waarbij ze er achter zullen komen dat dat op de lange termijn minder leuk is. Het spelkarakter zal namelijk minder goed met de wensen van de speler meebewegen en zich op den duur min of meer tegen de speler keren. Op die manier wordt afgedwongen dat de speler met aandacht moet blijven spelen en beter opneemt wat hij of zij tegenkomt aan situaties, zoals gesimuleerde problemen, drama’s en andere voorvallen.

De speler (de jongere) dient meerdere verschillende situaties tegen te komen waarin hij wordt geconfronteerd met sferen en mogelijke paden die een rol spelen in de omgang met genotmiddelen. De jongere moet zich hiervan bewust worden en leren zelf te kiezen. Het moet zich ervan bewust worden dat met genotmiddelen veel genot kan worden beleefd, maar dat elke persoon zijn eigen grenzen heeft met betrekking tot genotmiddelengebruik. Het leren omgaan met die grenzen vergt de nodige zelfcontrole en die controle kan worden geleerd.

De complexiteit van het spel is ook niet van zodanige aard dat het boeiend is het optimale pad te zoeken. Het uitspelen moet niet de heilige graal zijn. De ‘onderwijzende’ meerwaarde zit in het spel zelf als proces, iets waarvan de jongere zich min of meer onbewust moet (blijven en) zijn. Het spelenderwijs leren zou anders ondermijnd worden, omdat de jongeren dan het idee krijgt dat het spel moraliserend is.

### *Drama*

Wanneer de speler zijn karakter lang genoeg, op een voor hem onverantwoorde wijze, genotmiddelen laat gebruiken, dan zal hij worden geconfronteerd met dramatische momenten in het leven van de computerkarakter. Bij een dramatisch moment schuift het perspectief plots van de derde persoon, het spelkarakter, naar de eerste persoon, de speler. De speler wordt plotseling geconfronteerd met het gedrag van zijn spelkarakter. Er ontstaat het gevoel van omdraaiing (wat we uit humor kennen), het spel wordt onderbroken en er treedt een verrassingseffect op.

De (humoristisch) overdreven voorstelling van een dramatisch moment kan de ervaring die tot verandering van gedrag moet leiden natuurlijk niet opwekken, maar wel ernaar verwijzen. Het dramatisch moment confronteert de jongeren met een grens die gepasseerd wordt en wat daar de consequenties van kunnen zijn. Soms zullen jongeren zulke momenten herkennen (uit eerste of tweede hand), maar meestal juist niet. Het tonen van dramatische momenten werkt als een soort ‘blik in de toekomst’ van iemands leven. De toekomst is niet te voorspellen, maar verhalen van mensen die al het een en ander hebben meegemaakt en dramatische momenten hebben beleefd, kan helpen bij het maken van verantwoorde keuzes op het terrein van genotmiddelengebruik.

---

<sup>24</sup> Een Tamagotchi is een in Japan uitgevonden spel dat bestond uit een elektronisch ei waaruit een elektronisch dier geboren kon worden. De speler moet dit dier verzorgen en opvoeden.

### *Het modelleren van karakters*

Uit psychologisch onderzoek is naar voren gekomen dat bepaalde persoonlijkheidsstructuren bepaalde risico's lopen met het gebruik van genotmiddelen. Kennis van je eigen persoonlijkheidsstructuur is dus zeer belangrijk om je risico's te leren kennen en je eigen gedrag te kunnen aanpassen.

Wanneer bepaalde persoonlijkheidskenmerken in een zodanig sterke mate voorkomen en de persoon creëert met zijn gedrag problemen voor zichzelf en zijn omgeving, dan spreekt men van problematische persoonlijkheden. De Wereld Gezondheid Organisatie (WHO) onderscheidt negen problematische persoonlijkheidstypen; de zogenaamde psychopathologische persoonlijkheden. Deze typen zijn:<sup>25</sup>

#### **Groep I.** (angst als centrale kenmerk)

##### *Ontwijkende of angstige persoonlijkheid*

Heel gevoelig en verlegen. Heel onzeker in de sociale omgang, in het aangaan van relaties, overgevoelig voor afwijzing.

##### *Afhankelijke persoonlijkheid*

Kan erg slecht tegen alleen zijn, laat het bijna volledig aan anderen over beslissingen voor hem/haar te nemen. Richt zich sterk naar de wensen of grillen van anderen om de relatie hoe dan ook overeind te houden. Altijd maar bang in de steek gelaten te worden.

##### *Dwangmatige of obsessief-compulsieve persoonlijkheid*

Perfectionistisch en zo precies dat taken bijna niet afkomen omdat hij/zij het nooit goed genoeg vindt, verliest zich in details, weinig warm, stijf, kan zich niet ontspannen en kan geen plezier maken.

#### **Groep II.** (vooral dramatisch, emotioneel grillig, onevenwichtig gedrag en gevoelsleven als kenmerk)

##### *Psychopathische of dyssociale persoonlijkheid*

Is altijd maar bezig anderen te manipuleren, te bedriegen, weet niet wat berouw of schuldgevoel is, wreed en onverschillig ten opzichte van het lijden of de gevoelens van anderen en dat van jongs af aan.

##### *Histrionische of theatrale persoonlijkheid*

Overdreven sterk bezig met eigen (uiterlijke) aantrekkelijkheid. Dramatiserende manier van gevoelens uiten, moet altijd in middelpunt van aandacht staan en raakt snel geïrriteerd of kwaad als dat niet zo is. Uitdagend, moet direct zijn/haar zin hebben, grillige stemming, weinig emotionele diepgang.

---

<sup>25</sup> Uit: Diekstra, R. (1993). *Persoonlijk Onderhoud*. Bruna Uitgevers, Utrecht, p.68 en volgende).

*Emotioneel-labiele persoonlijkheid*

- impulsieve type: onvoorspelbaar, impulsief handelen zonder over de gevolgen na te denken, snel boos/geprikkel of zelfs gewelddadig wanneer impulsief gedrag gefrustreerd wordt
- 'borderline' type : heel vaak onredelijk boos, heftige wisselingen in stemmingen en relaties, chronisch gevoel van innerlijke leegte en verveling, neiging tot verlaving, zoals aan drugs, alcohol en tot suicide-pogingen.

**Groep III.** (vooral excentriek, vreemd gedrag als kenmerk)*Paranoïde persoonlijkheid*

Voortdurend op zijn of haar hoede, achterdochtig, wrokkig, heel weinig vergevingsgezind, heeft het zelf nooit gedaan.

*Schizoïde persoonlijkheid*

*Niet in staat tot en ook geen behoefte aan emotioneel-intieme relaties met anderen, opvallende einzelgänger, sociaal geïsoleerd, emotioneel vlak of onverschillig.*

De in het spel opgenomen spelkarakters zijn gemodelleerd naar deze negen problematische persoonlijkheidstypes. Daarnaast is de enneatypering gebruikt. Door beide omschrijvingen te gebruiken wordt meer aangesloten bij de vijf erfelijk bepaalde persoonlijkheidskenmerken. In tabel 1. zijn de twee indelingen naast elkaar geplaatst. Het grote voordeel van een dergelijke classificatie is dat zij verschillende karakters polariseert maar bovendien overtuiging en herkenbaarheid behoudt. Voor de ontwerpers bood het de mogelijkheid om unieke, zich van elkaar onderscheidende, karakters neer te zetten en psychologisch coherente uitspraken te verzamelen (de zogenaamde NPC versaging - zie ook 2.4).

Tabel 1: Matching enneatypen<sup>26</sup> – DSM IV - spelkarakter

<b>Enneatype</b>	<b>Psychopathologie (DSM)</b>	<b>Spelkarakter</b>
Achternvolgde achtervolger	Angstig	Anja
Meegaan met de stroom	Afhankelijk	Miep
Woedende deugd	Dwangmatig	Ursela
Succes uitstralen	Dyssociaal	John
Geluk zoeken in pijn	Theatraal	Henny
Te hard overkomen	Emotioneel labiel – Impulsief	Ruud
Egocentrische edelmoedigheid	Emotioneel labiel – boos	Hendrik-Jan
Opportunistisch idealisme	Paranoïde	Arie
Heelheid door afzondering	Schizoïde	Jan

<sup>26</sup> C.Naranjo, *Enneagram, je persoonlijkheid verklaard*,



## 2.3 Verdere elementen in het spel

### *Teksten*

In het spel komen naast de gekozen computerkarakter andere computerfiguren voor. Met deze figuren kan de speler (nog) niet rechtstreeks communiceren. Maar de computerfiguren communiceren wel met elkaar. De teksten passen in de omgeving waar de speler zich bevindt. In een kroeg zullen de teksten van computerfiguren eerder gaan over het spelen van spelletjes als Risk, over bier drinken en blowen. Of gewoon wat geklets tussen twee dronken mensen. De speler moet zelf bedenken wat wel en wat niet serieus is bedoeld zonder daarop duidelijk feedback te krijgen. Op deze wijze wordt de informatie, ‘wat je allemaal kunt tegenkomen als je zonder zelf- en voorkennis experimenteert met genotmiddelen’ gefragmenteerd.

### *Chatten*

Een belangrijk onderdeel van het spel is een chatomgeving. Chatten wordt in het algemeen gebruikt voor veel doeleinden: afspraken maken, schelden en ervaringen uitwisselen. Het komt haast niet voor dat jongeren vanzelf over genotmiddelen beginnen te chatten, maar doordat het spel zo is gebouwd dat de spelkarakters een eigen leven leiden worden ze continu in hun chatten onderbroken en beginnen ze vanzelf vragen aan anderen te stellen over het (psychologisch) type van hun spelkarakter. Ook de ervaringen met dramatische momenten worden uitgewisseld. Rond het spel wisselt men ervaringen uit zonder dat die direct op het spel betrekking hebben. Veeleer staan de spelers zelf centraal (zeker als men bijvoorbeeld meer diepgaander over de eigen persoonlijkheid gaat chatten).

### *Spelregels*

Er zijn vijf parameters die de toestand van de personage bijhouden. Deze zijn geïconiseerd en worden door de speler zelf ingevuld. Hiermee wordt vooraf ingegeven normen- en waardentoe wijzing voorkomen. De speler geeft zichzelf dus een idee (verhaal) over het oplopen van het ‘hart-element’ en teruglopen van ‘de bliksemschicht’.

De vijf parameters kunnen ongeveer als volgt worden samengevat, ermee rekening houdend dat de onderste drie door de spelers zelf worden ingevuld:

Icon	Omschrijving
Euro	Geld (resources)
Rode kruis	Gezondheid, fitness, behoefte aan slaap
Hart	Lust, impulsen, zin, passies
Bliksem	Controle over lusten, impulsen, passies (‘nee kunnen zeggen’)
Ankh	Algehele progressie (score)

Het kunnen controleren van de impulsen (het in je hand houden van het personage) lijkt dus een centraal onderdeel in het spel. Toch draait het hier niet per se om. Het is niet zo dat hier verslavingsproblematiek wordt gesimuleerd. Het wordt veeleer gebruikt als extra parameters die kleur geven aan de representatie van het karakter. Door geld en gezondheid centraal te stellen, biedt het spel meer verschillende uitdagingen – je hebt niet alleen met je lusten (jezelf) te maken, maar er zijn ook meer materiële grootheden.

Je kunt je karakter managen door:

- positief te sturen; werkt niet altijd maar is indien mogelijk altijd te prefereren omdat je personage beter blijft meewerken (zijn humeur degradeert niet);
- negatief te sturen; werkt altijd maar het humeur van je personage wordt slechter en hij reageert minder affirmatief op je suggesties

### *Cartoon*

Het cartoonesque karakter van het gehele spel heeft als doel de (ongeïnteresseerde) jongere meer te betrekken bij het proces en de dingen vooral niet te serieus te maken. Door de dingen minder serieus te presenteren wordt beter geleerd en trekken de muren tegen bestraffende vingers zich niet op. Het is reeds gebleken uit evaluaties van de pilot van het project dat de vorm verrassingseffecten teweegbrengt en geenszins paternaliserend overkomt.

## **2.4 Het spel zelf**

Hieronder wordt een voorbeeld van een spelsessie gegeven. Het personage hier is een alcoholverslaafde. Hij rookt af en toe en is een hedonistisch persoonlijkheidstype ('Para' Arie).

Arie bevindt zich in het park en zijn geld is welhaast op. Zijn gezondheid is nog voldoende om zonder problemen rond te lopen en acties te ondernemen.

Het is dus tijd geld te gaan verdienen, want zonder geld kun je als speler weinig. Was zijn gezondheid achteruit gegaan, dan was het tijd om goed te eten (naar huis te gaan) of medicijnen te halen (naar de dokter gaan), om enkele mogelijkheden te noemen.

(Grootschalig) alcoholmisbruik kan ook de nodige gezondheidsproblemen opleveren. Aan de andere kant wordt Arie bij matig gebruik een stuk vrolijker. Alle acties in het spel belasten de gezondheid, omdat het begrip ook vermoeidheid omvat. Je kunt niet altijd maar doorgaan.

Na verblijf in het café moet het spelkarakter naar een andere locatie om zijn socres te verbeteren. Stel, hij gaat naar huis (het volgende scherm) om te telewerken (geld verdienen). Nu wordt hij thuis gebeld door een 'vriend' die hem uitnodigt voor een avondje borrelen (dergelijke gebeurtenissen worden beschreven in het zogenaamde NPC messaging venster). Naar aanleiding hiervan staat het personage voor een dilemma. Gaat hij naar een café, of blijft hij thuis? Het 'ja' of 'nee' wordt door de speler aangegeven met daartoe bestemde knoppen. Komt iemand langs met drank, dan zal het personage waarschijnlijk toegeven en een drankje meedrinken als de speler dat niet expliciet tegenwerkt. Door het drankgebruik neemt de waarschijnlijkheid van drama's (zoals ruzie, ongeluk en het maken van verkeerde vrienden) weer toe en zal zich op een gegeven moment voordoen, met alle gevolgen vandien (een ongeluk kan financiële schade veroorzaken, of een ziekbed, bij een ruzie kan men diverse klappen oplopen.) hetgeen onder meer afhankelijk is van het persoonlijkheidstype van het personage en de acties van de speler. Met Arie gaat het prima.

Om daarna bijvoorbeeld naar de sportschool te gaan, is niet gemakkelijk omdat deze actie niet per definitie het gewenste effect zal hebben. Het spelkarakter reageert op dit voorstel met een korte tekst die aangeeft of hij (Arie in ons geval) zich niet laat zeggen 'wat-ie doen moet'. Vervolgens moet extra worden gereageerd op de uitspraak; men kan het ermee eens zijn (+), oneens (-) of er neutraal tegenover staan (...). Arie vindt het wel prima zo en maakt nog steeds geen aanstalten te vertrekken. Nu kan de speler kiezen voor positieve en 'negatieve' stimulatie: een beetje oppeppen tegenover 'het giftige superego'. Die tweede optie werkt altijd maar werkt op Arie's zenuwen en maakt hem ook chagrijnig. De meeste spelers gebruiken deze als 'last resort'. In dit geval beweegt de zachte weg hem naar het park alwaar vriend en vijand hem opwacht om een sigaretje te roken en wat te sjacheren.

### 3. Virtueel experimenteren door middel van verhalen

*‘Good teaching is good storytelling’ (Roger Schank)<sup>27</sup> Tegen deze achtergrond is in de virtuele omgeving die voor jongeren is geschapen veel aandacht besteed aan verhalen. Het betreft de verhalen van anderen die met eigen ervaringen in verband worden gebracht.*

#### 3.1 De rol van verhalen

“Toen ik elf was, las ik het boek van Christiane F, ken je dat? “Wir kinder vom Bahnhof Zoo” heet het. Ik vond het zo verschrikkelijk gaaf, dat ik dacht: “Dat wil ik ook”. Raar hè? Vanaf de dag dat ik dat boek las, had ik het in mijn hoofd. En zodra de kans zich voordeed ging ik gebruiken. Zo ben ik begonnen met blowen en alcohol drinken. Ik kwam Jos op straat tegen en vroeg of hij wat voor me had. Nou, toen zijn we voor vijf gulden wiet gaan roken, waar ik eigenlijk heel weinig van merkte. Maar het was al begonnen met drank. Daar ging het gelijk mis. De tweede keer dat ik dronk, daar kan ik me niets meer van herinneren.

Ik heb achteraf vaak nagedacht over waarom ik het zo tof vond, Christiane’s verhaal. Ik denk het idee van vrijheid, geen verantwoording hoeven af te leggen aan iemand. Het is eigenlijk een heel triest verhaal, maar voor mij leek het gewoon lak hebben aan alles en iedereen. Je heel verdoofd voelen, heerlijk. Geen zorgen. Ik heb een heel fijne jeugd gehad, en daar zijn juist de problemen door ontstaan. Ik wilde niet volwassen worden, geen verantwoording nemen. Ik wilde gewoon kind blijven. Dat kon niet en dat frustreerde me enorm. Toen ben ik maar gaan drinken” (Marieke, 28 jaar).

We zijn zoals we vertellen dat we zijn, we worden zoals we over onszelf vertellen, we zijn ons eigen verhaal.<sup>28</sup> Bovenstaand verhaal van Marieke geeft informatie over het beeld dat ze van zichzelf heeft (‘kind blijven’), welk gedrag ze signaleerde (blowen, drinken) en wat ze van dingen vindt (‘raar he?’). Marieke’s levensverhaal is één van de 33 verhalen die zijn verzameld. Ze vormen de input voor het spel en de kennisdatabase die in de demonstratiewebsite van genot.nu zijn opgenomen.

Waarom spelen verhalen zo’n grote rol? We willen gedrag van jongeren in positieve zin beïnvloeden. We willen ze iets leren. Leren gaat in de conventionele betekenis van het woord over ‘kennis overdragen’. Kennis heeft dan vaak te maken met het overdragen van feiten en theorieën (gegevens). Met het genotmiddelenproject hanteren we een bredere, wat onconventionele definitie van kennis. We gebruiken de formule Kennis = Gegevens x Ervaring x Vaardigheden x Attitude.<sup>29</sup> Gegevens zijn van de mens ‘ontkoppelde’ kennis en daarmee eenvoudig door te geven. Ervaring en vaardigheid worden verkregen door te doen. Ze worden overgedragen door voor te doen. In dit project hebben we getracht door middel van verhalen als ‘dragers’ van ervaring, in de breedste zin van het woord kennis over te dragen.

Via verhalen geven we betekenis aan onze wereld. Milton Erickson, een beroemd therapeut, vertelde eens dat verhalen stimuli zijn die onbewuste zoekprocessen op gang brengen. Dit leidt tot het scheppen van nieuwe betekenissen en dimensies van bewustzijn. Met een passend

<sup>27</sup> Schank (1990), p.231.

<sup>28</sup> Olthof, J., Vermetten, E. (1994), p.103.

<sup>29</sup> Spek, R. (1997).

verhaal kunnen we aansluiten bij de dagelijkse realiteit van mensen. Het vertelde of gelezen verhaal wordt voor de luisteraar of lezer een ‘beleefd’ verhaal, we voelen er iets bij. Van avontuur tot angst, van plezier tot pijn. Er wordt vaak gezegd dat we meer moeten lezen, verhalen vertellen, dan alleen naar een televisie kijken. Actief moeten deelnemen in plaats van passief kijken; we worden uitgenodigd ‘naar binnen’ te gaan door middel van onze eigen associaties, beelden en gevoelens. Verhalen maken een verbinding tussen verteller en luisteraar, schrijver en lezer.

Waar verhalen worden uitgewisseld ontstaat een ontmoetingsplek. Honderden jaren geleden gebeurde dat bijvoorbeeld op de Plaka in Athene. Daar verzamelden mensen zich om verhalen te vertellen, om met elkaar een dialoog aan te gaan. Naast het voeren van dialogen worden eeuwenlang legendes en sagen doorverteld, denk aan de beroemde Camelot legende. De elementen van verhalen waren er allang: de opkomst en het verlies van Arthur (*the rise and fall*), het ontstaan van de Ridder van de Ronde Tafel, de liefde tussen Guinevere en Lancelot en de vernietiging van de Ronde Tafel door de oorlog. Naast sagen en legenden werden ook persoonlijke levensverhalen doorverteld, van vader op zoon. De vorm waarin we verhalen overdragen is in de loop der tijd veranderd, maar de rol ervan is - zeker in dit digitale tijdperk - nog even belangrijk.

Het uitwisselen van verhalen op ontmoetingsplekken gebeurt nog steeds. Denk aan cafés, op school of thuis. Andere middelen zorgen voor nieuwe manieren van het uitwisselen van verhalen, zoals de spraaktelefoon en de mogelijkheid sms-berichten te versturen. De computer voegt er een hele nieuwe dimensie aan toe. Janet Murray, directeur van PAINT (Program in Advanced Interactive Narrative Technology) vertelt: ‘The networked computer acts like a telephone in offering one-to-one real-time communication, like a television in broadcasting moving pictures, like an auditorium in bringing groups together for lectures and discussion, like a library in offering vast amounts of textual information for reference, like a museum in its ordered presentation of visual information, like a billboard, a radio, a gameboard, and even like a manuscript in its revival of scrolling text’.<sup>30</sup> Het gebruik van de computer heeft ook geleid tot nieuwe vormen van verhalen-uitwisseling. ‘The computer is providing us a new stage for the creation of participatory theatre.’<sup>31</sup> In dit project is daarvan gebruik gemaakt. Denk aan het spel waarvan woorden in dialogen zijn voorzien van hypertext (via woorden in het spel kan worden ‘doorgeklikt’ naar de verzamelde verhalen).

Het vinden van elkaar op zo’n ontmoetingsplek van verhalen zien we heel sterk terug bij zelfhulpgroepen. De Anonieme Alcoholisten is zo’n groep waarin mensen elkaars ervaringen delen. Door verhalen te vertellen treedt herkenning op en zoeken mensen in een interactief proces wat de dingen die ze hebben meegemaakt, betekenen. Soms vertelt de één iets, waarvan de ander schrikt en denkt: ‘gelukkig ben ik niet zover afgegeden’. Het verhaal van de ander is dan een middel om het eigen verhaal te ‘rangordenen’ of te plaatsen. In het kader van dit project is met mensen gesproken die excessief genotmiddelen gebruiken. Tijdens één van de gesprekken met een alcoholverslaafde man, vertelde hij dat hij erg veel moeite had gehad om zijn partner uit te leggen wat hij voelde. Door het verhaal van een andere alcoholist die daarin wél zijn weg had gevonden, te laten lezen, was er een opening voor gesprek over hoe de relatie verbeterd kon worden. Tijdens gesprekken met jongeren die geen genotmiddelen gebruiken, is verteld over hoe verslaafden gebruiken en daarop is hun reactie gevraagd. Op die manier fungeren verhalen als een middel om betekenis te geven aan en een mening te vormen over de wereld om hen heen.

<sup>30</sup> Murray, J. (1997), p.27.

<sup>31</sup> Murray, J. (1997), p.125.

### 3.2 Betekenis vormen door middel van verhalen

Hoe werkt dat dan, ‘betekenis vormen’? Daar zijn verschillende theorieën over waarvan die van de ‘kaartenbak’ mij aanspreekt. Ons geheugen bestaat als het ware uit een kaartenbak met op de kaarten de dingen die we hebben meegemaakt. Bij een nieuwe ervaring zoeken we een oude kaart (case) waarmee we de nieuwe ervaring kunnen begrijpen. Dit proces wordt ook wel ‘indexing’ genoemd. Mensen heten dan Case-Based-Reasoners; ze redeneren op basis van cases of verhalen, die in een soort index in ons geheugen worden ‘bewaard’.<sup>32</sup>

Om een verhaal te kunnen plaatsen, koppelen we het ergens in ons geheugen aan eerdere ervaringen. Als we verhalen uitwisselen koppelen we de nieuwe informatie aan de oude. We zoeken naar eerdere, vergelijkbare ervaringen, om betekenis te geven aan datgene dat we ervaren. Horen we bijvoorbeeld een nieuw verhaal, dan wordt nieuwe informatie gekoppeld aan dingen die we al weten of dingen die we al eens hebben meegemaakt. Ons geheugen is pas effectief als het zowel specifieke ervaringen (herinneringen) bevat als labels (index). Denk bij ‘labels’ aan de tabbladen in een multomap. Achter de tabbladen zit de informatie. Hoe meer informatie we tot ons krijgen over een situatie, hoe meer plaatsen er in ons geheugen zijn waar we die informatie aan ‘op kunnen hangen’ en hoe meer mogelijkheden er zijn om vergelijkingen te trekken met andere ervaringen. We begrijpen nieuwe ervaring door middel van oude ervaring die we al begrepen hebben. *‘We understand new events in terms of old events’* (Roger Schank). Een voorbeeld. Tijdens het gesprek met Marieke werden haar ervaringen aan de ervaring van de interviewer gekoppeld. Omdat de laatste nooit in aanraking was geweest met amfetamine, was het moeilijk daarover een beeld te vormen. Wel had hij ervaring met medicijnen, dat als referentiekader diende. Medicijnen hebben een negatieve connotatie en daarmee werden amfetaminen ook als zodanig geclassificeerd. Ze hebben de betekenis van ‘onnatuurlijk, niet-lichaamseigen middel’. Marieke’s gevoel rondom het boek van Christiane F. was direct plaatsbaar omdat de interviewer het zelf op elfjarige leeftijd had gelezen en ook bij hem een diepe indruk had achtergelaten. De betekenis die Marion aan het boek geeft (‘geen verantwoordelijkheden, vrijheid’) was herkenbaar.

Dat verklaart mede waarom mensen vaak genoeg hebben aan een half woord.<sup>33</sup> Als we iets aan elkaar vertellen kunnen we uit een paar zinnen afleiden wat er aan de hand is. Dat komt omdat we kennis hebben. Wie in een restaurant vraagt om de kaart, hoeft er niet bij te vertellen dat hij wat wil eten. Dat veronderstelt de ober direct. Zou dat niet zo zijn, dan zouden wij veel specifieker zijn in het vertellen van informatie. Zonder dat we erbij stilstaan nemen we veel meer waar dan feitelijk waarneembaar is, we gaan ‘beyond the information given’.<sup>34</sup> Dat doen we op basis van patronen of scripts.

### 3.3 Faalsituaties

Door middel van het genotmiddelenproject willen we gedrag van jongeren in positieve zin beïnvloeden. Ze informatie en inzicht bieden op basis waarvan ze bewust een keuze kunnen maken, zonder moraliserend te zijn. Beïnvloeding betekent verandering, iets waar van nature weerstand tegen bestaat. De mens is namelijk gericht op continuïteit van zijn leefwereld. Die

---

<sup>32</sup> Schank, R. (1990).

<sup>33</sup> Vos, R. (1999), p.12.

<sup>34</sup> Bruner, 1957.

leefwereld bestaat onder andere uit overtuigingen; dat zijn die dingen waar we in geloven. Om een mens te kunnen veranderen is het van belang om zijn overtuigingen te kennen. En niet alleen overtuigingen, maar ook waarden, normen, gevoelens, en kennis (zie ook volgende paragraaf). Vanuit de sociale cognitie-psychologie gaat men ervan uit dat ons handelen vooral wordt gestuurd door onze overtuigingen. Veranderingen in het geheugen vinden plaats als overtuigingen (ook wel genoemd scripts) niet worden waargemaakt. We zijn dan ‘in de war’. Er treedt een ‘faalsituatie’ op. Het falen zit verpakt in verhalen.<sup>35</sup> Deze moeten worden verzameld om het gedrag te kunnen beïnvloeden.

In de case-based-reasoning methodiek zijn er vier stappen geformuleerd om iemand iets te leren.

**Stap 1: Situatie**

Presenteer een interessante situatie voor iemand. Iemand wordt nieuwsgierig, gaat ermee aan de slag, gaat ‘uitproberen’.

**Stap 2: Failure**

Laat toe dat degene fouten maakt. In de war raakt. Het niet meer weet of snapt.

**Stap 3: Indexing**

Zorg dat je een verhaal klaar hebt liggen om te vertellen hoe iemand ermee om zou kunnen gaan.

**Stap 4: Storytelling**

Vertel het verhaal als je erom wordt gevraagd. Confronteer.

Deze stappen vormen de achtergrond van het spel dat is gebouwd. Ze zijn ook van groot belang bij de verzameling van verhalen. Door inzichtelijk te maken welke faalsituaties mensen hebben meegemaakt en wat er is veranderd in o.a. hun overtuigingen, zijn we klaar voor stap 4: storytelling. We kunnen op het juiste moment een verhaal laten lezen dat impact heeft.

Met dit doel voor ogen is bij de verzameling van verhalen gelet op faalsituaties, achterliggende scripts en patronen. Voor het project zijn verhalen van 33 personen verzameld. De verhalen dienden als input voor het spel (zie hoofdstuk 2). Om het spel zo dicht mogelijk bij de ‘werkelijkheid’ van genotmiddelen te laten aansluiten. Daarnaast is de ‘storycollector’ gecreëerd, waarmee jongeren die de portal bezoeken, verhalen kunnen inbrengen, zoeken en lezen. De collector, en de naam zegt het al, is een verzamelinstrument. Met de storymatcher zoeken ze vervolgens naar vergelijkbare of afwijkende verhalen. De storymatcher is de ‘ontmoetingsplek’ waarvan hiervoor reeds sprake was.

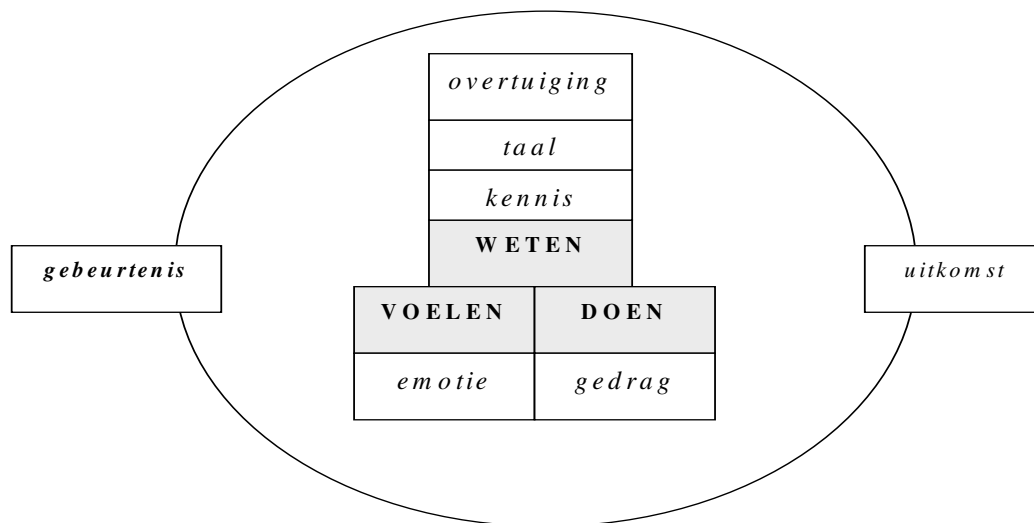
---

<sup>35</sup> Schank (1990).

### 3.4 De structuur van een verhaal

Tijdens de gevoerde gesprekken zijn naast succes- en faalervaringen de concepten ‘weten, voelen en doen’ expliciet gemaakt, om de structuur van iemands ervaring ‘bloot te leggen’ en daarmee scripts en patronen te expliciteren. Dit analysekader is mede gebaseerd op inzichten uit de cognitieve sociale psychologie (zie o.a. Roos, 1999).

Figuur: de structuur van de ervaring zoals gehanteerd in het project



#### **Weten (Kennis)**

Als we iets meemaken hebben we daar allerlei gedachten over. Die gedachten gaan over feitelijkheden. Dan spreken we van kennis. Vragen die we in het project rondom ‘weten’ willen beantwoorden zijn: wat weten mensen van genotmiddelen, welke verschillen zijn er tussen mensen die hebben gebruikt en die nog nooit hebben gebruikt in hun kennis over genotmiddelen? Welke overtuigingen hebben mensen ten aanzien van genotmiddelen?

#### **Voelen (Affect)**

Wanneer we een gebeurtenis meemaken, een plezierige of een vervelende, dan moeten we daarover een verhaal kunnen ontwikkelen. We moeten de gebeurtenissen kunnen plaatsen in een betekenisvol verband. Bij de gebeurtenis die we meemaken hebben we een gevoel. Cognitief psychologen gaan ervan uit dat dat gevoel een resultante is van de betekenis die wij aan de gebeurtenis geven en dus van de overtuigingen die een rol spelen (denken). Het gevoel is weer van invloed op ons gedrag, het doen. Bijvoorbeeld: de uitspraak ‘drank is mijn beste vriend’ is een affect ten aanzien van het genotmiddel drank.

#### **Doen (Gedrag)**

Als mensen wordt gevraagd naar wat ze doen, vertellen ze in episodische (en/of) conceptuele beschrijvingen. Als wordt gevraagd hoe een gemiddelde morgen eruit ziet, zegt iemand die episodisch vertelt: “Ik sta op, loop naar de kast, pak een glas, doe de koelkast open en schenk mezelf achter elkaar een paar glazen whisky in.” Iemand die daarentegen conceptueel vertelt,



zegt: “Ik zuip me iedere morgen helemaal lam.” Voor de input voor het spel zijn episodische beschrijvingen van groot belang, omdat ze het beste aansluiten bij de ervaren realiteit van mensen die genotmiddelen gebruiken.

Een ander voorbeeld van episodische beschrijvingen geven twee leerlingen van een middelbare schoolopleiding:

‘M: Ik had nog nooit zelf drugs gebruikt. Iedereen waarmee we omgingen wel.

I: En toen zijn we naar de Omstreden Roker gegaan, ongelofelijke naam trouwens, en toen hebben we een bakje paddo’s gekocht en die hebben we gewoon gegeten, vlak na schooltijd. Alleen het werkte niet, dachten we. We mochten vijf uur niets eten, dat wisten we dan wel, anders had het geen zin. Maar op een gegeven moment begonnen ineens de stenen te bewegen en zo. En toen werkte het, toen zijn we door de stad gaan lopen.

M: Ja, het regende en ik liep door de regen maar zag mezelf gewoon lopen. Ik hoorde mijn stem enzo en ik zei tegen hem: volgens mij is het zo als je dood bent. Want ik zag ons echt lopen, maar ik voelde niks.

(...)

I: Bij mij was het ook niet leuk. In het begin van de eerste vijf minuten was het lachen, de eerste vijf minuten lig je gewoon in een deuk, toen zaten we bij McDonalds en we kwamen niet meer bij. En toen we daar waren keek iedereen ons aan van: jullie zijn raar! En toen dacht ik van: oh, jee. En toen ben ik maar even gaan zitten want ik voelde me ontzettend schuldig.

M: Ja, heel stom, ik heb eens drie uur lang aan een lollie zitten zuigen. Het één gaat veel te snel als je paddo’s ophebt en het ander veel te langzaam. Alles lijkt anders. Als je uitgekeken bent op je stad dan ga je paddo’s eten en dat geeft ineens een heel andere dimensie aan je stad. Je ziet ook hoe mensen écht zijn. Ik keek gewoon door mensen heen.’

Bovenstaand verhaal bevat een schat aan kennis, quasi-kennis, overtuigingen en gevoelens. Daarnaast bevat het episodische beschrijvingen waar de ‘spellenmakers’ contexten voor spelsituaties mee konden creëren.

#### *Kritieke momenten en episodische beschrijvingen*

De uitkomsten van de gevoerde gesprekken bevatten veel kritieke momenten, perioden en episodische gedragsbeschrijvingen. Geïnteresseerden treffen deze aan in de verhalendatabase en de storycollector op [www.genot.nu](http://www.genot.nu).

Een ander voorbeeld van de toepassing van bovenstaand analysekader, is het verhaal van Marieke waarmee dit hoofdstuk begon. Ze vertelt dat ze een tijd terug al acht jaar excessief alcohol dronk en drie jaar amfetamine spoot. Dat deed ze samen met een groep jongeren waarin veel geweld en agressie voorkwam. Het gebruik van drugs was volgens haar gerelateerd aan de omgeving waarin ze verkeerde. Haar werd gevraagd naar een ‘kritiek moment’. Ze vertelt over het moment waardoor ze besloten heeft te stoppen met de amfetamine:

‘Eén van mijn vrienden stond midden in de nacht bij ons aan de deur, huilend en helemaal onder het bloed. Hij had zijn vriendin in elkaar geslagen en had echt zoiets van: ‘jullie moeten me troosten’. Anders was het niet goed. Toen had ik eigenlijk pas in de gaten van: ‘hem troosten, en zij dan!!’ Wordt er nou van mij verwacht dat ik een mishandelaar ga troosten, is dat de wereld waar ik in terecht ben gekomen? Ben ik zo’n mens geworden? Dat meisje is nu mijn beste vriendin terwijl ik toen haar bloed van zijn handen heb staan wassen. Ik dacht toen echt: ‘waar ben ik nou helemaal mee bezig?’

Vóór die gebeurtenis dacht ze anders over de context waarin ze verkeerde. Ze vertelt:

‘Meestal was ik onder invloed en dacht ik: dat zal er allemaal wel bijhoren, bij de drugs en mijn vrienden. Ik had zelfs zoiets van: Kees, mijn vriend, heeft me nooit geslagen, hebben we eigenlijk wel een échte relatie? Pas een paar jaar later werd het me duidelijk dat ik zo krom was gaan denken.’

Haar oude overtuiging: ‘mishandeling hoort erbij’ transformeerde door de gebeurtenis in een nieuwe overtuiging: ‘mishandeling hoort er niet bij’.

Ander voorbeeld van een transformatie van overtuiging gaat over Peter. Hij had de overtuiging dat ‘drank’ veel voordelen bood. Hij vertelt bijvoorbeeld:

‘Drank kwam ook mijn creativiteit ten goede. Je hebt wat meer lef, meer durf, je wordt wat associatiever. Ik had er voordeel van.’

Na een ingrijpend ziekteproces met Korsakov-achtige verschijnselen realiseerde hij zich dat drank helemaal geen voordelen bood:

‘Je komt door drank in allerlei waandenkwerelden terecht en op het laatst loop je er helemaal in vast.’ Hij vertelt in een episodische beschrijving: ‘Je gaat steeds verder naast de realiteit staan. Ik had al vier of vijf jaar geen administratie meer gevoerd. En dat is voor een kleine zelfstandige niet al te slim. Ik had onder mijn bureau een doos staan en daar gooide ik alles in wat maar met mijn financiën en administratie te maken had. En als de doos vol was dan deed ik hem dicht en zette ik hem op zolder en dan kwam er een andere doos, die ik opnieuw ging vullen. En dat gaat zo door. (...)’

### **3.5 Persoonlijkheidstypen en ervaringsdeskundigen**

Om de karakters van het spel ook vanuit wetenschappelijk perspectief vorm te geven, zijn ze gebaseerd op een typologie van persoonlijkheidstypen. De gesprekken die zijn gevoerd en de verhalen die we daardoor hebben verzameld, zijn gekoppeld aan deze persoonlijkheidstypen. De ‘spellenmakers’ werkten daarnaast met de zogenoemde Enneagram-typologie (zie pag. 24). In de analyse van de verhalen zijn beide classificatiesystemen gecombineerd. Als voorbeeld het verhaal van Marieke. Uit haar verhaal en gedrag tijdens het interview maak ik op dat zij, als we haar willen classificeren, kenmerken vertoont van een ‘angstige’ persoon. Ze vertelde dat ze bang was om de ‘volwassenwereld’ te betreden en vaak angstig werd in het bijzijn van andere mensen.

Met de gesprekken zijn we op zoek gegaan naar de ruime betekenis van kennis, waarin ervaringen - naast gegevens - ook een rol spelen. Centraal staan ervaringen van lotgenoten en ervaringsexperts. Lotgenoten kunnen failures delen en wellicht ook oplossingen. Er is daarom gezocht naar mensen die het al ‘voor elkaar’ hebben. Dat zijn degenen die bijvoorbeeld jarenlang verslaafd zijn geweest en nu niet meer. De kennis over hun aanpak kan (anoniem) worden gedeeld of er kan contact worden opgenomen (zelfhulpgroep). De ervaringsdeskundige is iemand die alles heeft meegemaakt. We zouden ze kunnen typeren als goeroe. Vaak zien we dat deze mensen als hulpverlener gaan werken of in ieder geval anderen gaan helpen ook met hun verslaving om te leren gaan. De lotgenoot en de ervaringsexpert zitten op een gelijk niveau van abstractie. Zij zitten als het ware ‘in’ het proces. Er zijn geen specialisten en wetenschappers geïnterviewd omdat die vooral de rol van observator hebben. De failures die beiden groepen uitwisselen zijn ongelijk aan elkaar. Zo zal een specialist eerder vertellen over het moment dat zijn ‘cliënt ondanks verwoedde pogingen gisteren toch weer is begonnen met gebruiken’. Voor de cliënt zijn andere gebeurtenissen belangrijker, zoals het verlies van een vriendin, etc.

[De ‘sneeuwbalsteekproef’ bestond uit 33 respondenten, waarvan van 30 personen de gesprekken in transcripten zijn uitgewerkt (letterlijke weergave van het gesprek). De transcripten zijn te vinden in de verhalendatabase op [www.genot.nu](http://www.genot.nu)]

### 3.6 Uitkomsten in gesprekken

De gesprekken zijn geanalyseerd volgens de begrippen ‘kennis, affect en gedrag’ (hoofdstuk 3.4). Van de gesprekken zijn onderstaand drie voorbeelden opgenomen.

#### Jongeman van 23 jaar die gokt en softdrugs gebruikt

##### *Kennis*

- ‘Als je met de verkeerde mensen in aanraking komt, ga je sneller drugs gebruiken.’
- ‘Na het gebruik van XTC ben je een soort zombie.’
- ‘Eerst kun je van één pil enorm genieten, maar naarmate je meer gaat gebruiken heeft het een steeds kortere werking. Om dezelfde werking weer te krijgen, moet je er steeds meer nemen.’
- ‘De dag nadat je XTC hebt gebruikt voel je je niet goed.’
- ‘Van een gokkast win je nooit.’
- ‘In het begin heb je altijd geluk, dan win je altijd, maar naderhand niet meer.’
- ‘Iedereen die een verslaving heeft, heeft een soort baken om zich heen gebouwd en zal zich niet snel openstellen.’
- ‘Met vrienden praat je makkelijker over je gebruik dan met je ouders.’
- ‘Van drugsgebruik kun je blackouts krijgen, wat niet fijn is.’
- ‘Drugs doen iets met je hersenen.’
- ‘In bepaalde discotheken loopt 98% ‘strak’, op een houseparty liep iedereen tandenknarsend rond en keek wazig uit de ogen.’
- ‘Het drugsgebruik neemt enorm toe.’
- ‘Als je iets verbiedt, gaan ze het juist doen.’
- ‘Met spuiten vergeet je je grenzen en zover moet het niet komen.’
- ‘Als je gaat spuiten kan het heel slecht met je aflopen, dan beland je echt in de goot.’
- ‘Een XTC-pil kost niet zoveel als je hem in grote hoeveelheden koopt.’

##### *Affect*

- ‘XTC is net als sex; dat je op een hoogtepunt bent maar dan zes uur lang.’
- ‘XTC maakt je vrolijk.’
- ‘De gokkast is je bondgenoot.’
- ‘Op een gegeven moment moet je van het gebruik af, omdat je iedere dag nou eenmaal prestaties moet verrichten.’
- ‘Een verslaving geeft spanning en het onbekende is leuk.’
- ‘Mensen worden steeds meer hun eigen god.’

##### *Gedrag*

- ‘Als je gokt zie je alleen maar die kast voor je en dan denk je alleen maar aan: winnen, winnen, winnen.’
- ‘Je vergeet alles om je heen, de hele wereld.’
- ‘De drang te gokken komt steeds terug, want je wilt steeds meer verdienen.’
- ‘Als je speelt kijk je steeds naar de mensen om je heen, of zij winnen of verliezen.’

- ‘Ik kan er niet met mijn ouders over praten. Met vrienden wel.’

### **Een vrouw van 50 jaar die verslaafd is aan alcohol**

#### *Kennis*

- ‘Alcohol was om iemand anders te worden, om de werkelijkheid te ontvluchten.’
- ‘Van alcohol raakt je geest verwrongen.’
- ‘Alcohol heeft een vertragende werking op wat je kunt doen.’
- ‘Je kunt niks meer zonder alcohol.’
- ‘Je kunt niet hard genoeg zijn voor mensen die zuipen.’
- ‘Herstellende alcoholisten zijn de beste werkers die je kunt hebben.’
- ‘Een drinkende alcoholist aanvallen op zijn drankgedrag is zinloos, want die heeft altijd gelijk.’
- ‘Als je de bodem niet hebt bereikt, zal de alcohol altijd voorop staan.’
- ‘Alles, of het nou treurig is of feestvieren, alles rechtvaardigt het volgende glas.’
- ‘Het is een jammerlijke misvatting bij sommige mensen in de professionele hulpverlening, dat een glaasje wel kan. Voor een echte alcoholist kan dat niet.’
- ‘Je gaat door, ondanks dat je er kapot aan gaat.’
- ‘De ervaring is gewoon, de ene alcoholist die de andere helpt, dan blijf je er zelf droog van.’
- ‘Zin geven aan het leven is een alternatief voor drinken.’

#### *Affect*

- ‘Alcohol gaf mij moed.’
- ‘Zonder alcohol had ik een minderwaardigheidscomplex van hier tot Tokio.’
- ‘Ik was er trots op dat ik zoveel dronk.’
- ‘Een alcoholist is gewoon compleet krankzinnig. Die is letterlijk en figuurlijk bezopen.’
- ‘Morgen is altijd alles anders, denk je voortdurend.’
- ‘In het begin dacht ik: ‘ik kan het niet’, maar na een jaar dacht ik: ‘het komt wel goed met mij’.’
- ‘Ik hield er een image mee in stand.’
- ‘Alcohol zal altijd sterker zijn dan ik.’
- ‘Daar gaat het om, om onvoorwaardelijk geven: ik heb mijn nuchterheid gekregen, zal ik maar zeggen.’
- ‘Alcohol werd steeds meer een vriend.’

#### *Gedrag*

- ‘Als iets moeilijk is, moet ik eerst even een glas drinken, dan gaat het wel.’
- ‘Je gaat liegen over wat je nou werkelijk doet in het leven.’
- ‘Je zegt nergens nee op, ook uit angst. En zo draai je jezelf in een onmogelijke situatie.’
- ‘Ik moest mezelf altijd bewijzen dat ik meer waard was.’
- ‘Ik was ervan overtuigd, dat datgene wat ik gaf, dat dat onvoldoende gewaardeerd werd.’
- ‘Op het moment dat iemand wat van mijn drankgebruik zei, ben ik het gaan camoufleren.’
- ‘Op het moment dat je bewust of onbewust weet dat er iets met jouw drankgebruik is, ga je dat rationaliseren.’
- ‘Wat je doet is zorgen dat je de controle kwijtraakt en wat je wil is de controle behouden. Volkomen tegenstrijdig. Je denkt: ‘als ik nou maar één glas neem, dan mag ik er daarna nog wel eentje, maar eigenlijk moet ik er daarna nog eentje hebben, want dan overzie ik de dingen pas goed’. En zo ga je door.’
- ‘Voor die tijd leed ik aan zelfoverschatting, maar daarna was het gewoon echt liegen en bedriegen.’

- 'Ik ben zo'n 25 jaar bezig geweest met oogkleppen op, maar dan met de fles.'
- 'Op een gegeven moment ontdek je dat drinken een patroon is van iets.'

### **Een jonge vrouw van 14 jaar die rookt**

#### *Kennis*

- 'In een discotheek wordt geblowd en extacy gebruikt.'
- 'Als je teveel drinkt raak je de controle over jezelf kwijt en je gaat rare dingen doen.'
- 'Drinken is slecht voor je lichaam.'
- 'Als je eenmaal gaat gebruiken wordt het steeds erger. Net als sigaretten, van een sigaret ga je naar een blow, dan ga je zelf een blow halen en dan wordt het spuiten en dan wordt het af en toe een pilletje...alsmaar erger.'
- 'Sommige mensen kunnen er niks aan doen, dat ze verslaafd zijn, want ze moeten gewoon hun agressie kwijt.'
- 'Mensen blowen soms omdat ze willen vluchten.'
- 'Met een verslaafde kan je weinig.'
- 'Je kunt wel zeggen dat iets slecht is, maar als mensen het lekker vinden, doen ze het toch wel.'
- 'Er moet iets komen waar mensen het verhaal van drugsverslaafden kunnen horen.'
- 'Bij de spotjes 'roken is slecht' denken mensen toch 'nou en'. Je moet het direct zien wat het met je doet.'
- 'Als je verslaafd bent, is het moeilijk om eraf te komen.'

#### *Affect*

- 'Veel drinken vind ik overdreven.'
- 'Ik vind het irritant als mensen veel hebben gedronken. Ze gaan dan aan je zitten en zo.'
- 'Blowen is stoerdoenerij.'
- 'Verslaafden op straat vind ik zielig.'
- 'Mensen die verslaafd zijn vind ik suf, je kan er geen goed gesprek mee voeren.'
- Gedrag
- 'Ik rook een sigaret per dag, vanaf mijn elfde.'
- 'Het begon doordat mijn moeder rookte en ik vroeg wel eens een sigaret van haar. Ze gaf me sigaretten.'
- 'Ik rookte een pakje per dag.'
- 'Als ik uitga drink ik drie glaasjes, meer niet.'
- 'Ik probeer me wel eens te verplaatsen in een verslaafde, om te kijken hoe het zou zijn, maar dat weet ik niet.'
- 'In groep acht moest ik een project doen en toen hield ik het over drugs want dat vond ik een interessant onderwerp. Zo ben ik erachter gekomen wat iets is en waardoor je eraan verslaafd raakt.'
- 'Ik heb uit de Gouden Gids drugshuizen opgebeld om om informatie te vragen, maar ze deden heel raar tegen me. Toen ben ik naar de bibliotheek gegaan.'
- 'Aan gokken denk ik wel dat ik verslaafd zou zijn, als ik het een keer zou doen. Dan win je wat en heb je alsmaar meer geld. Ik ben gek op geld, dus daarom.'

### **3.7 Storycollector en storymatcher**

Door middel van speciale software biedt de demonstratieportal haar bezoekers de mogelijkheid om hun levensverhaal in te voeren. Naast de collector bestaat er een storymatcher, die nog niet actief in werking is vanwege het prille ontwikkelstadium. Door

middel van de storymatcher-software worden verzamelde verhalen gebruikt om levenslopen te koppelen en toekomstperspectieven aan te geven. Als bijvoorbeeld Jaap van 50 jaar zijn levensverhaal via de storycollector heeft ingevoerd, wordt op basis van zijn verhaal met de bijbehorende indexen en ervaringen naar vergelijkbare verhalen gezocht van mensen die daarvoor hun verhaal hebben ingevoerd. Dat kunnen zowel verhalen met een positieve als negatieve afloop zijn (bijvoorbeeld resp. ‘onafhankelijk van genotmiddelen’ of ‘nog steeds gebruikend’). Of een ander voorbeeld. Joselien van 13 voert haar verhaal in. Zij heeft een moeder die heroïne gebruikt en haar vader zorgt al voor haar sinds haar moeder het huis verliet. De storymatcher zal op basis van elementen uit haar verhaal zoeken naar verhalen met vergelijkbare elementen. Joselien krijgt dan bijvoorbeeld het verhaal van Christine van 38 jaar. Christine heeft haar moeder op 5-jarige leeftijd verloren omdat ze heroïne gebruikte en woonde tot haar vijftiende bij haar vader.

Dus niet alleen via interviews zijn levensverhalen verzameld, maar ook via de storycollector, wat overigens een continu doorlopend proces is. De storycollector heeft twee vormen. Eén voor de wetenschappers en één voor de gebruikers. Voor de gebruiker heeft de storycollector de vorm van een vragenlijst. Bezoekers van de portal kunnen via de collector hun levensverhaal invoeren. De collector vraagt allereerst welke belangrijke gebeurtenissen iemands leven hebben beïnvloed. Dat kunnen bijvoorbeeld zijn: een scheiding, een overlijden van een familielid, een geboorte, het behalen van een diploma, het hebben van een schuld of het kopen van een huis. Ook vraagt de collector naar het tijdstip van de gebeurtenissen. De collector bevat een lijst van belangrijke gebeurtenissen (kritieke momenten) die de invuller aan kan vinken. Deze lijst is afkomstig van Holmes. De gebeurtenissen bevatten een wegingsfactor die de invloed van de gebeurtenis op iemands leven weergeeft. Vervolgens vult men per gebeurtenis een reeks vragen in (deels open, deels gesloten). De vragen gaan bijvoorbeeld over wat men voelde tijdens de betreffende periode (angstig, opgelucht, verdrietig, boos enz), wat men tijdens de periode deed (bijvoorbeeld meer genotmiddelen gebruiken) en hoe men over de toekomst dacht. Naast het invullen van de vragenlijst kunnen mensen ook hun hele levensverhaal invoeren.

De storymatcher-software is net als de collector en elementen van het spel gebouwd volgens Case-Based-Reasoning principes van Roger Schank (zie aan het begin van dit hoofdstuk). De matcher zoekt via de wegingsfactoren van belangrijke gebeurtenissen naar op elkaar lijkende cases. Zo kunnen bijvoorbeeld cases worden gekoppeld van mensen waarvan de ouders zijn gescheiden. De inhoudelijke ontwikkeling van het verhaal dat tijdens zo’n gebeurtenis als een scheiding volgt, kan verschillen. Het ene verhaal kan zich in positieve zin ontwikkelen (geen excessief gebruik van genotmiddelen) en het andere verhaal in minder positieve zin (wel excessief gebruik van genotmiddelen). Beide verhalen worden aan degene die de storymatcher raadpleegt, weergegeven.

De storycollector en de storymatcher werken nog niet optimaal. Het technisch ontwerp van de collector moet worden verbeterd en er moet meer content zijn (dat wil zeggen meer verhalen). Ook de manier waarop de koppeling van de verhalen via de Holmes-schaal plaatsvindt, moet worden aangescherpt.

### 3.8 Literatuur

Bruner, J.S. (1957). Going beyond the information given. In: H. Gulber, e.a., Contemporary approaches to cognition. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Murray, Janet (1997). Hamlet on the Holodeck; The future of Narrative in Cyberspace, MIT-press, Massachusetts.

Olthof, Jan, Vermetten, Eric (1994). De mens als verhaal; narratieve strategieën in psychotherapie voor kinderen en volwassenen. De Tijdstroom BV, Utrecht.

Schank, Roger (1990a). Case-Based Teaching: Four experiences in Educational Software Design. In: Interactive Learning Environments, vol 1, issue (4), 231-253.

Schank, Roger (1990b). Tell me a story; narrative and Intelligence. Northwestern University Press, Evanston, Illinois.

Veenbaas, Wibe (1994). Op verhaal komen; werken met verhalen en metaforen in opleiding, training en therapie, Uitgeverij Scheffers, Utrecht.

Vos, Roos (1999). Cognitieve Sociale Psychologie; psychologie van het dagelijks denken en doen. Lemma BV, Utrecht.

#### 4. Evaluatie

Vanaf begin februari tot halverwege maart 2001 werd op het ROC Zadkine in Rotterdam een pilotstudie uitgevoerd met de eerste operationele versie van het 'genot.nu'-spel. Drie klassen van de richtingen Sociaal-pedagogisch werk en Sociaal-cultureel werk, bij elkaar ongeveer zeventig leerlingen van tussen de 15 en 18 jaar en voor het merendeel meisjes, konden het spel iedere week gedurende een lesuur onder begeleiding spelen.

Het wezenlijke doel van deze pilot was zien of, en zo ja, hoe het spel werkt in de life-omgeving van grote groepen, wat de leerlingen zoal doen en laten, en wat ze er van opsteken in verband met henzelf en het gebruik van genotmiddelen. Voor het laatste doel werden enkele gerichte vragen gesteld, zowel aan het begin, in het midden, als aan het einde van de pilot periode. Als contrast werden diezelfde vragen ook nog eens gesteld aan een groep leerlingen die niet had deelgenomen aan het spel (controlegroep).

Op de belangrijke vraag of het spel überhaupt werkt kan volmondig *ja* worden geantwoord. Het was buitengewoon interessant om te zien hoe de techniek inderdaad zijn werk deed zoals bedoeld, en dat de leerlingen, na slechts zeer geringe voor-instructies (een korte powerpoint-inleiding), het systeem makkelijk konden gebruiken. Het is overduidelijk dat leerlingen van die leeftijd vlot computers bedienen en zich daar veel beter in thuis voelen dan de gemiddelde volwassene. Diverse hobbels (zoals de noodzaak om opnieuw in te loggen bij verandering van spel, en de soms wat vreemde verbale reacties van de spelfiguren, enz.) werden probleemloos overwonnen, maar zijn in vervolgversies wel voor verbetering vatbaar. Al met al waren de leerlingen duidelijk 'geïnvolveerd'. Uit directe waarneming en enkele open vragen aan het einde van de pilot bleek dat zij relatief veel kozen voor *chatten* en relatief minder voor het spelen met de figuren zelf. Ook gingen zij duidelijk op zoek naar gegevens over genotmiddelen (via het aanklikken van woorden in de antwoorden van spelfiguren, of door het direct intikken van genotmiddelen) en zij maakten ook dankbaar gebruik van de verhalen ontleend aan eerder gehouden interviews met gebruikers.

Uit de enquêtegegevens kan worden opgemaakt dat het gerapporteerd gebruik van genotmiddelen in feite los staat van de mate van zelfcontrole die men aan zichzelf toeschrijft (wat niet wil zeggen dat dit objectief zo is, het wordt zo gerapporteerd). Concreet wil dit zeggen dat noch de Zelfcontrole-schaal in haar geheel (som van alle antwoorden) noch de vragen afzonderlijk een samenhang te zien gaven (gemeten met de nonparametrische Mann-Whitney-U-for-ranks) met de zelfgerapporteerde mate van genotmiddelengebruik. Er was wel een opvallende uitzondering op dit algemeen patroon, namelijk dat diegenen die meldden 'niet te roken' ook meldden minder te zullen 'slaan' na bestolen te zijn (item 3 in de Zelfcontrole-schaal) en na gepest te zijn (item 12 in de Zelfcontrole-schaal). Normaal zijn een of twee verbanden op 24 vragen niet echt betekenisvol, maar omdat het tweemaal precies hetzelfde onderwerp betreft (in principe een test op de betrouwbaarheid), betekent dit waarschijnlijk wel iets. Wat het dan zou kunnen betekenen is dat roken (wat dan weer samenhangt met softdrug-gebruik) enig verband heeft met zelfgerapporteerde van 'reactieve agressiviteit' of 'radicaal reageren'. Nogmaals, we weten niet of dit in de praktijk echt zo is.

Duidelijk is dat roken en alcohol het meest aantrekkelijk worden gevonden, en harddrugs het minst aantrekkelijk. Wie zegt te roken zegt ook frequenter softdrugs te gebruiken (niet verbazingwekkend, want softdrugs vereisen ook rookgedrag). De samenhang is heel duidelijk, namelijk diegenen die zeggen te roken waarderen softdrugs gemiddeld 2.30, op een schaal van 1 tot 4, terwijl diegenen die zeggen niet te roken gemiddeld slechts 1.20 (dit verschil is



statistisch zeer significant op  $p < 0.001$  volgens de Fischer Probability test). Tussen alcoholgebruik en de waardering van softdrugs is er helemaal geen verband, namelijk een gemiddelde van 1.70 voor drinkers en van 2.00 voor niet-drinkers (dit verschil is bij toetsing niet significant, of anders gezegd zeer waarschijnlijk te wijten aan de toevallige variatie in de antwoorden).

Iedereen is feller in de beschrijving van de nare kanten van genotmiddelen dan in de beschrijving van de positieve kanten (dat geldt voor alle genotmiddelen, behalve voor alcohol). De gemiddelden zijn als volgt (telkens op een schaal van 1 tot 4, in negatieve richting voor 'nare gevolgen' en in positieve richting voor 'leuke gevolgen').

	Gemiddelde 'naar'	Gemiddelde 'leuk'
Alcohol	-1.75	+2.02
Gokken	-2.03	+1.25
Roken	-2.16	+1.82
Softdrugs	-2.55	+1.74
Harddrugs	<u>-3.00</u>	<u>+1.17</u>
Totaal gemiddelde	-2.30	+1.60

Dus, behalve voor alcohol, is de gemiddelde *naarheid* telkens sterker dan de gemiddelde *leukheid* (algemeen gemiddelde -2.30 versus +1.60), en men ziet ook dat harddrugs veruit het naartst en ook het minst leuk worden gevonden.

Na enkele weken spelen begint men steeds duidelijker verschil te zien tussen zichzelf en de negen types die in het spel worden betrokken (het gerapporteerde percentage gelijkenis daalt van de eerste naar de laatste zelfbeschrijving). De daling van de subjectieve gelijkenis met de verschillende speltypes blijkt uit de volgende cijfers (de subjectieve gelijkenis kan gaan van 1, helemaal niet gelijkend, tot 4, helemaal wel gelijkend).

#### Gemiddelde subjectieve gelijkenis

	Aan begin	Aan einde	
Angstig	1.3	1.1	daling
Afhankelijk	1.6	1.4	daling
Dwangmatig	1.3	1.1	daling
Dyssociaal	1.3	1.2	daling
Theatraal	1.6	1.2	daling
Emotioneel impulsief	1.7	1.5	daling
Emotioneel boos	1.1	1.1	=
Paranoïde	1.1	1.1	=
Schizoïde	1.2	1.0	daling

De gemiddelde dalingen zijn telkens klein (wat niet anders kan, gezien de relatief lage beginscores), maar zijn wel zeer consistent (er is geen enkele keer sprake van een stijging, hetgeen natuurlijk zeer significant is met negen keer na elkaar de mogelijkheid).

Men is consistent overtuigd zelf iets minder in staat te zijn om verandering aan te brengen in het gebruik van genotmiddelen dan mensen in het algemeen. De gerapporteerde mogelijkheid

om te veranderen (gaande van 1, helemaal niet, tot 4, helemaal wel) voor Zelf en voor Mensen in het Algemeen ziet er uit als volgt:

	Aan begin van de pilot		Aan het einde van de pilot	
	<u>Zelf</u>	<u>Mensen in het Algemeen</u>	<u>Zelf</u>	<u>Mensen in het algemeen</u>
Roken	2.26	2.66	2.91	2.61
Softdrugs	2.52	2.57	2.41	2.66
Harddrugs	2.66	2.80	2.38	2.41
Alcohol	2.22	2.71	2.60	2.71
Gokken	2.51	3.11	2.26	2.81

Dus, aan het begin van de pilot is het cijfer voor Zelf telkens iets lager dan het cijfer voor Mensen in het algemeen. Aan het einde van de pilot is dat nog steeds zo, behalve voor roken.

Zeer opvallend is wel dat men na twee maanden spelen het geloof in de mogelijkheid om het eigen gedrag ten aanzien van alcoholgebruik en roken te veranderen is toegenomen (terwijl dit voor andere genotmiddelen en in de visie op mensen in het algemeen niet het geval is). Als men het Zelf-cijfer aan het begin van de pilot (1te kolom) vergelijkt met het Zelf-cijfer aan het einde van de pilot (3de kolom), dan ziet men dat dit voor Roken en Alcohol behoorlijk is gestegen, terwijl dit voor andere genotmiddelen is gedaald. Belangrijk is dat die stijging voor Roken en Alcohol niet te zien is voor Mensen in het Algemeen (zie 2de en 4de kolom), dus het is wel specifiek voor Zelf.

Men stemt over het algemeen sterk in met diverse mogelijkheden tot veranderen, gaande van het vermijden van de bekoring, over het in orde houden van wereldse zaken, het opzoeken van experts, het niet radicaal afsluiten van genotmiddelen, contacten leggen met soortgenoten, chatten, informatie inwinnen, leren wat dramatische gevolgen kunnen zijn. Alleen wordt 'expliciet straffen' laag gewaardeerd, en die waardering is nog lager na twee maanden. Dus, er is sprake van een hoge perceptie van mogelijkheden om er zelf iets aan te doen, en straffen daalt in waarde. Het waargenomen belang van de diverse strategieën om te verbeteren (gaande van 1, heel laag, tot 4, heel hoog) aan het begin en aan het einde van de pilot is als volgt:

	Aan begin	Aan einde
Vermijden van verleiding	2.6	2.8
Wereldse zaken op orde houden	3.4	3.4
Goed naar lichaam luisteren	3.2	3.4
Niet radicaal afsluiten, maar leren genieten	2.5	2.5
Hulp zoeken bij experts	2.9	3.0
Contacten leggen met lotgenoten	3.1	3.1
Met andere mensen praten (chatten)	2.9	2.6
Informatie inwinnen uit voorlichting	2.9	2.7
Gebruikers flink straffen	2.1	1.8
Dramatische gevolgen leren kennen	3.2	3.1

De scores zijn allemaal vrij hoog (in de buurt van de drie). Straffen scoort veruit het laagste, namelijk 2.1 aan het begin, hetgeen zelfs nog daalt tot 1.8 aan het einde (het is de enige maatregel die onder de 2 daalt, terwijl de rest allemaal tussen 2.5 en 3.5 blijft).

In de expliciete vragen over de kwaliteit van het spel en van de geboden informatie waren de antwoorden gemiddeld erg positief. Vrijwel iedereen vond het spel grappig en had er geen

problemen mee, herkende dingen uit het dagelijks leven, vond dat men zelf positiever was dan de karakters in het spel en zag dat overdreven gebruik tot problemen leidt. Belangrijk is ook dat men het spel niet moraliserend vond. De geboden informatie werd over het algemeen als voldoende beschreven. In feite waren de reacties op al deze punten zo uniform dat cijfermatige opsplitsing geen informatie toevoegt. Slechts een paar uitzonderingen weken af van dit algemeen beeld.

De persoonlijkheidstest van ‘zelfcontrole’ (self-efficacy van Bandura) blijkt in deze pilot weinig te voorspellen over de manier van omgaan met genotmiddelen. Dat is niet zo verbazingwekkend, want voor zover we konden nagaan zaten er eigenlijk geen ‘zware’ gevallen in de groep, waardoor het discriminerend vermogen van zo’n test eigenlijk geen kans krijgt. Overigens meet zo’n test in principe alleen maar interpersoonlijke verschillen in ‘algemene’ zin, terwijl we in principe geïnteresseerd zijn in intrapersoonlijke veranderingen op ‘specifieke gebieden’ (dat wil zeggen of het mogelijk is het subjectief vermogen tot zelfcontrole in verband met genotmiddelen te vergroten bij diegenen waar het ontbreekt, en dat werd met deze test niet getoetst). De constatering evenwel dat men na het spel sterker gelooft in de mogelijkheid om het eigen rook- en drinkgedrag te veranderen is wel een goede indicator in die richting, en misschien wel een van de belangrijkste bevindingen uit deze pilot (de prevalentie van de andere genotmiddelen is in deze groep absoluut te gering om een zinvolle verschuiving daarin te kunnen merken).

Andere vaststellingen, zoals dat men genuanceerder verschillen leert zien tussen zichzelf en de karakters, dat men instemt met diverse zelfcontrolemaatregelen maar negatief reageert op straffen, dat men het spel grappig en niet moraliserend vindt, enz. bevestigen het idee dat deze spelvorm een werkbaar ‘proces’ is om de jongeren communicatief aan de slag te krijgen over genotmiddelen en hun referentiekader te beïnvloeden, maar zeggen weinig over het langdurig effect ten aanzien van het werkelijk gebruik van genotmiddelen. Dat kunnen we met deze pilot echt niet beantwoorden. Daarom moeten we onze conclusies niet verder willen reiken dan de argumenten in de wetenschappelijke benadering die pleiten voor technieken die de adolescenten in hun eigen taal en communicerend vermogen binnen hun eigen groep aanspreken. Dat laatste is het geval met deze portal.

De allerbelangrijkste algemene indruk van de pilot, zowel op grond van de zelfrapporteringen als op grond van de directe waarnemingen in de spelkamer zelf, is dat het spelen van een dergelijk spel een involverende situatie creëert waarin de leerlingen expliciet gaan communiceren en nadenken over het gebruik van genotmiddelen, en zichzelf proberen te situeren in dat kader (informatie opzoeken, verhalen raadplegen, chatten, enz.). De tijdspanne was vanzelfsprekend te kort om te zien wat voor effect dit heeft op hun feitelijk gebruik van genotmiddelen, maar vast staat dat hun cognitief en sociaal referentiekader in dat opzicht daadwerkelijk andere vormen aanneemt. Wanneer een dergelijke impact reeds overduidelijk blijkt op dit beperkt pilot-niveau, dan is er nauwelijks twijfel dat dit ook, en vermoedelijk nog veel sterker, zal blijken bij nog verdere verlevendiging van het spel en bij koppeling aan tv.

## 5. Pleidooi voor een grootschalige lancering

*De pilotversie van het project heeft aangetoond dat jongeren op een innovatieve wijze kan worden geleerd om weloverwogen beslissingen te nemen ten aanzien van het gebruik van genotmiddelen. Voorgesteld wordt om het project in twee trajecten uit te breiden. De eerste betreft het verder ontwikkelen van het computersimulatiespel en de webomgeving (one-windowversie), op basis van de evaluatiegegevens. De tweede betreft de koppeling van de webomgeving aan een te ontwikkelen tv-serie (two-windows).*

### 5.1 Computersimulatiespel

Uit de proef bleek dat de jongeren meer informatie over genotmiddelen wensen. De meest gebruikte informatieoverdracht binnen het spel vindt nu plaats door middel van computergegenereerde characters die flarden conversatie rondstrooien. In de vervolgfase worden deze characters uitgebreid zodat zij in staat zijn tot meer zinnige conversaties. Deze conversaties kunnen het uitdragen van een bepaald standpunt betreffen (bijvoorbeeld over het gebruik van genotmiddelen), of het voeren van een dialoog met een ander computer gegenereerd character, of het afsteken van een zinnige monoloog (vertellen van een herkenbaar levensverhaal). Naast de uitbreidingen met betrekking tot de computer gegenereerde characters, wordt ook het aantal valkuilen sterk uitgebreid zodat alle bekende problemen met genotmiddelen zijn opgenomen.

Tenslotte wordt ook het aantal speelbare characters sterk vergroot, onder andere door de mogelijkheid te introduceren om zelf een character samen te stellen. Dit maakt het spel niet alleen leuker, maar het brengt de jongeren ook in contact met zichzelf en met hun eigen houding ten opzichte van de verschillende soorten genotmiddelen.

Voor een landelijke lancering, is de huidige virtuele wereld te klein. Deze uitbreiding zal plaatsvinden door een hoger niveau van de virtuele wereld te introduceren. Waar nu sprake is van slechts een stad, zal in de volgende versie sprake zijn van een land met verschillende steden. Jongeren kunnen dan niet alleen in hun eigen stad rondlopen, maar ook virtueel op bezoek gaan naar andere steden om daar lokale jongeren te ontmoeten.

Naast het introduceren van het virtuele Nederland met verschillende steden, wordt het aantal locaties uitgebreid. Dit houdt in dat er bijvoorbeeld meerdere cafés binnen een stad komen, en dat de cafés volgens de verschillende life-styles worden ingericht.

### 5.2 De verhalen

Vanuit de evaluatie blijkt dat de verhalen één van de belangrijkste componenten van het project vormen. Uit onderzoek<sup>36</sup> is bekend dat jongeren die op zoek gaan naar informatie (op het internet) veel waarde hechten aan authenticiteit van de informatievoorziening. Authenticiteit houdt in dat er geen verborgen agenda's zijn. Maar het gaat om meer dan dat. De boodschap moet 'uit het leven gegrepen' zijn. De jongeren moet het gevoel hebben dat de boodschapper uit ervaring weet waar hij over praat. Informatieverschaffers die zelf nooit in aanraking zijn geweest met genotmiddelen, zijn niet geloofwaardig. De verzamelde ervaringsverhalen zijn allen authentiek, relevant en vooral niet belerend.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> SMO, 1999, *Zelf beslissen over alcohol, tabak, drugs en kansspelen*, pagina 19.

<sup>37</sup> Stichting Interactief Jongerenproject, *Nota Jongeren en Genotmiddelen* (2001), p.26.

Bij opschaling van het project zijn meer verhalen noodzakelijk om de bezoeker een nagenoeg complete database te bieden. Berekend is dat met 120 tot 150 verhalen nagenoeg alle situaties waarmee jongeren in aanraking komen, kunnen worden beschreven. Met veelvuldige 'hyperlinks' kunnen spelers hun levensverhaal leggen naast dat van anderen die zich in een overeenkomstige situatie bevinden (door middel van de storymatcher). De verhalen zelf zullen een sterker 'if-what' karakter krijgen, teneinde het levensverhaal toegankelijker te maken.

In het vervolg van het project wordt een efficiënte wijze van verhalenverzameling gevolgd, waarbij gebruik wordt gemaakt van de informele en formele zelfhulpcircuits. De websites met verhalen van de AA, AGOG en psychologie.nu zijn goede bronnen. Koppeling van de verhalen die op die sites staan, levert meer verhalen op.

De gebruiksvriendelijkheid en inhoud van de storycollector en -matcher worden verbeterd. De vragen die met de collector worden gesteld, worden verfijnd.

Juist de integratie tussen praktijk en wetenschap maakt dit project uniek in zijn soort. Bij opschaling van het project worden de wetenschappelijke inzichten omtrent persoonlijkheidstyperingen beter benut. Ook worden gegevens uit de verhalen van de gebruikers van de portal beter benut om gericht met de gebruikers te communiceren.

Ook de toegankelijkheid van de verhalen wordt verbeterd. De betekenis van de verhalen voor bezoekers wordt bepaald door de toegankelijkheid op technisch terrein (verbeteren van de storycollector en verhalen database), door de match met andere bezoekers (storymatcher) en door de integratie met het spel.

Belangrijk is dat met het onderwijsveld het inhoudelijke deel wordt geïntegreerd met de kerndoelen zoals die zijn geformuleerd. Dat kan zijn bij modules als maatschappijleer waarin genotmiddelen een plaats innemen (kennis), maar ook bij andere vakken waar het juist belangrijk wordt gevonden dat een leerling de vaardigheden eigen maakt om zich beter staande te houden in de maatschappij. Ook op het Kennisnet zal de portal een plaats krijgen.

Gestreefd wordt naar een dagelijks gebruik van de portal door 20.000 jongeren. De gegevens die uit de storycollector/teller/matcher en het forum voortkomen, worden wetenschappelijke geanalyseerd.

### **5.3 De koppeling met televisie**

De nieuwste ontwikkelingen op televisiegebied laten zien dat programma's die een identificatie van de kijker met een persoonlijkheid op de beeldbuis mogelijk maken, succesvol zijn. Big Brother is het grote voorbeeld. In het geval van de portal genot.nu levert de identificatie met de figuren uit het spel dezelfde mogelijkheden. Een tv-serie kan deze figuren tot leven brengen, ze in al hun facetten belichten en daarmee de boodschap naar de jeugd versterken. Analooq kan het spel situaties creëren die eerder op tv zijn getoond. Een dergelijke interactie is uniek en met omroepen zal dan ook worden overlegd om een tv-programma, gerelateerd aan de portal, te realiseren.

## 6. Ontwikkelingen in de virtuele beïnvloeding

*Niet alle jongeren ontdekken het internet en bouwen er hun virtuele wereld. De samenleving als geheel komt in de ban van deze ontwikkeling. Ter afsluiting van dit boek een beeld van hetgeen ons te wachten staat en van de wereld die reeds de onze is.*

### 6.1 Communicatie op het web

Er zijn nu reeds miljoenen web-sites. Om hun web-sites kenbaar te maken plaatsen ondernemers de namen van hun web-site op bedrijfsauto's, vrachtwagens en borden. Ze gebruiken advertenties en tv-commercials. Daarnaast worden er trucs bedacht om zoekmachines op het internet te manipuleren zodat de naam van de web-site als eerste op de lijst komt te staan.

Ook van de oude media is er een overvloed. Iedere dag ligt de brievenbus vol met drukwerk en er zijn tientallen tv-kanalen die, in ieder geval door de jeugd, snel worden gezapt op zoek naar essentie en uitdaging. De boodschap moet kort zijn, humor bevatten en de aandacht vasthouden. tv-commercials worden steeds meer compacte films met een compleet plot en een herkenbaar muzikaal thema. In een aantal gevallen wordt de merknaam niet eens meer vermeld omdat de leverancier er vanuit gaat dat de klant hem wel herkent. Duidelijk mag zijn dat hier sprake is van een escalatie-pad. Er komen steeds slimmere manieren om de klant aan te trekken. Als een manier werkt nemen vele partijen hem over en werkt de aanpak niet meer.

Soms ontstaat er een hype waar miljoenen mensen op afkomen. Rosen<sup>38</sup> heeft onderzoek gedaan naar hypes. Hypes ontstaan als een boodschap zich zeer snel door het netwerk van mensen begeeft. Ze loopt als een vuurtje. Dat is alleen mogelijk als de boodschap eenvoudig en met weinig energie (druk op de knop) kan worden doorgegeven naar een vriend of kennis. Mond-op-mond reclame blijkt het meest effectief te zijn. De inhoud van de boodschap en de reputatie van de personen die de boodschap doorgeven, zijn belangrijk. Om een boodschap snel te laten lopen is het noodzakelijk dat de personen die hem overdragen, laten zien welk belang zij hebben als de boodschap wordt doorgegeven. Dit verklaart de waarde van de verhalen van ex-verslaafden (de ervaringsexperts). Wat erg goed werkt is het koppelen van de boodschap aan een persoon waarmee de doelgroep zich sterk kan identificeren. Deze kennis wordt in de Verenigde Staten aangewend bij grote reclame-campagnes. De hype wordt gestart door beroemde tv- en of filmhelden. Zij laten duidelijk en overal zien dat zij als eerste het product gebruiken en er van genieten. Ze tonen hun genot niet meer in een tv-commercial maar zijn te zien in alle media.

Het onderzoek naar het kracht van een boodschap is opgestart door het lanceren van het idee van het meme.<sup>39</sup> Meme's zijn ideeën die lijken op virussen. Ze gebruiken de mens om zich voort te planten. Krachtige meme's<sup>40</sup> dragen metaforen met zich mee die sterke positieve (opwinding, sex) of negatieve (angst) emoties oproepen. Uit de analyse van de verhalen van verslaafden en jongeren blijkt dat het gebruik van genotmiddelen lijkt op sex. Geen wonder dat de mare van een nieuwe drug zich snel door de wereld verplaatst. Daarbij is er grote behoefte aan identificatie en empathie (invoelen). De meest belangrijke ontwikkeling is de toenemende vraag naar echte ervaringen. Men begint te beseffen dat psychiaters, pedagogen

<sup>38</sup> Rosen E.(1999), The anatomy of buzz, Doubleday, Ney York;

<sup>39</sup> Blackmore S.(1999), The meme machine, Oxford University Press;

<sup>40</sup> Lynch A, (1999), Thought contagion, Basic Books, New York;

en psychologen wel kennis hebben van allerlei feiten en theorieën maar wellicht niet van de praktijk van het leven. Bekend zijn de verhalen over pedagogen die niet kunnen opvoeden en psychologen die hun eigen problemen via hun patiënt proberen op te lossen.

## 6.2 De Experience Economy

Het toenemende belang van vormgeving, dromen, fantasie, emoties, ervaring, verlangens en spelen is ook zichtbaar in de nieuwste managementliteratuur. Jensen<sup>41</sup> gelooft dat de de economie van *need-driven information* naar *story-driven imagination* zal veranderen. Waarom spenderen mensen meer en meer tijd en geld voor producten als een Swatch horloge en Nike-schoenen? Het is 'het verhaal' en de 'life style' achter deze producten die consumenten kopen. 'Emoties en het hart' zijn de marktplaats en producten en diensten bevatten een verhaal dat inspeelt op die markt.

Maatschappij	Tijdperiode	Thema's en waarden	Dominante persoon
Jacht	Prehistorie	fysiek overleven/ stamcultuur	jager
Agrarische economie	vanaf 8000 voor Christus	voedingsmiddelen/ familiecultuur	boer
Industriële economie	na 1800	productiemiddelen/ kapitalisme	ondernemer
Informatiesamenleving	na 1970	diensten/kennis en macht	netwerker
Droomwereld	nu	emotie/gemeenschappe- lijke idealen	story-teller

Jensen onderscheidt zes 'emotie-markten':

De avonturenmarkt: creëert een verhaal achter een product. Wordt het meest waardevolle bezit van het bedrijf.	Marlboro
De markt van liefde, vriendschap, geluk en samenzijn: cadeaus, restaurants, entertainment, koffie.	Guinness, Disney, Heineken
De markt van gezondheid, kinderen en dieren, Tamagotchi.	Dierenhotels, Rode Kruis,
De 'wie-ben-ik?'-markt: mode, auto's accessoires	Ralph Lauren, Harley Davidson
De 'Peace of Mind' markt: nostalgie, geschiedenis, antiek, veiligheid.	VW Bug, Restoration Hardware
De 'overtuiging markt': groene producten, biotechnologie, worker welfare.	Groceries.

In een dergelijke maatschappij zal de economie zich omvormen tot een entertainment economie. Computer games vormen de kern van de nieuwe Entertainment Economy (Wolf,

<sup>41</sup> Jensen, R., (1999), *The Dream Society*, McGraw-Hill Professional Publishing.

1999).<sup>42</sup> Producten worden steeds vaker aangeboden binnen spelomgevingen. Winkelcentra worden omgetoverd in pretparken. Disneyland en Las Vegas zijn het grote voorbeeld. Beleggen wordt nadrukkelijker met gokken in verband gebracht. Werken wordt het spelen in een toneelstuk. Een plan heet een scenario. Een afdeling werkt een script af. Iedere medewerker leert steeds weer nieuwe rollen en doet auditie. Managers worden regisseurs en impressario's. Top-managers gedragen zich als "dream-makers" en proberen de droom van hun medewerkers en klanten waar te maken. Dat is Experience Economy.<sup>43</sup>

Het genotmiddelenproject past precies in het beeld van de Experience Economy. Het project is een experiment, een prototype.

### 6.3 Het nieuwe leren

Uitgevers van schoolboeken conformeren zich aan het bestaande schoolsysteem anders worden hun boeken niet verkocht. Dit systeem is gebaseerd op de principes van Taylor.<sup>44</sup> Een belangrijk criterium is "efficiency". De leerlingen worden via een aantal lopende banden (klassen) geassembleerd in een standaard type dat aan het einde van de opleiding aan de "echte" lopende band kan aanschuiven. Op een aantal plaatsen wordt getest of zij nog aan de gestelde eisen voldoen. Met testen wordt vooral feitenkennis getoetst. Hierdoor komt de nadruk te liggen op het "uit het hoofd leren". De feitenkennis verdwijnt vaak snel uit het geheugen nadat het examen is afgelegd.

Het ontwikkelen van *educatieve content* was in het verleden voorbehouden aan de leraar. Die maakte het boek en stuurde het op aan de uitgever. Deze uitgever wist bijna zeker dat het boek werd verkocht omdat de leraar zijn boek op de boekenlijst zette. Met het ontwikkelen van *multi-mediale content (games)* moet een andere weg worden ingeslagen. Hier zijn veel kleine bedrijven actief, die doorgaans gebrek aan geld hebben. Ook ontbreekt het hen aan kennis van de leerpsychologie. Hierdoor is er geen multi-mediale content via een algemeen bruikbare infrastructuur (bijvoorbeeld KennisNet) beschikbaar. Al enige jaren wordt er gezocht naar een intermediair die ervaringskennis verzamelt en deze kennis omzet in uniforme bouwstenen. Deze educatieve bouwstenen kunnen dan door een leerling of een leraar op basis van hun behoefte op maat worden geassembleerd tot een persoonlijk leerpakket.

Het zoeken naar de juiste content wordt dan gekoppeld aan systemen om onder meer de potentie (welk talent heb ik?), de leerbehoefte (gekoppeld aan loopbaanbegeleiding) en de competentie te bepalen. Als voorbeeld kan gekeken worden naar de hypotheekmarkt waar de Hypotheker deze functie uitoefent. Het realiseren van een dergelijke Train-O-Theker kan alleen plaatsvinden als vele partijen (Infrastructuur, Uitgeverij, Psychologen, Contentontwikkelaars) gaan samenwerken en standaarden afspreken. Een eerste aanzet is te zien bij [www.edumall.nl](http://www.edumall.nl).

De ideeën achter het genotmiddelenproject zijn afkomstig van Roger Schank, directeur van het Institute for the Learning Sciences (ILS) in Chicago. Het ILS is opgericht door Andersen Consulting en wordt gesponsord door grote bedrijven als IBM en City-Bank, alsmede door

<sup>42</sup> Wolf, Micheal J. , (1999), The Entertainment Economy, Times Books, New York;

<sup>43</sup> Pine, B. Joseph II, (1999) , The Experience Economy, Harvard Business School Press, Boston;

<sup>44</sup> Callahan R. (1962) Education and the Cult of Efficiency, The University of Chicago Press.



het Amerikaanse Leger. Schank is de uitvinder van Case Based Reasoning.<sup>45</sup> Hij heeft zijn onderzoek naar de werking van het menselijk geheugen doorgezet naar training (Case-based-Learning),<sup>46</sup> zowel bij volwassenen als bij kinderen. Zijn focus ligt niet op feitenkennis, die komt vaak vanzelf, maar op het overbrengen van de ervaring van experts.

De werkwijze van Schank is namelijk gebaseerd op het scheppen van “*expectation-failures*”. Mensen leren het best als ze een fout maken. De leerling krijgt een belangrijke opdracht en wordt enigszins onder druk gezet (Goal-Based-Learning). Vervolgens wordt hij binnen een spelomgeving op het verkeerde been gezet waardoor het verwachtingspatroon niet wordt nagekomen. Het systeem biedt de leerling de mogelijkheid om als hij de weg kwijt is echte experts om hulp te vragen en vragen te stellen. De spelomgeving bevat veel impliciete (feiten)kennis (Incidental Learning). Het wordt tijd dat ook educatieve spellenmakers zich gaan baseren op de kennis die Schank heeft opgebouwd en die in Nederland niet aanwezig is.

#### 6.4 Psychologische hulpverlening

In deze benadering is het verschil tussen leren (in de vorm van het delen van ervaring) en therapie niet groot. Dit laat ook de website [www.psychlogie.nu](http://www.psychlogie.nu) zien, die begin 2001 is begonnen als een experiment gefinancierd uit de eigen middelen van de initiatiefnemers.

Psychologie.nu is een website die bezoekers de mogelijkheid biedt om ervaringen en verhalen die betrekking hebben op psychologische problemen met elkaar te delen. Ondanks het feit dat voor de site niet geadverteerd is, wordt ze druk bezocht; gemiddeld worden er 10.000 berichten per maand geplaatst. Het aantal passieve bezoekers is veel groter. De website kan op eenvoudige wijze worden gekoppeld aan de website van het genotmiddelenproject ([www.genot.nu](http://www.genot.nu)).

De pijlers van Psychologie.nu zijn:

##### *Stimuleren van communicatie*

In eerste instantie door de toonzetting en later door de grote hoeveelheid verhalen die beschikbaar is, is psychologie.nu in staat om mensen te motiveren hun levensverhaal met anderen te delen en intieme gebeurtenissen uit te wisselen die ze nog nooit met iemand anders gedeeld hebben.

##### *Bieden van beschermde omgeving*

Omdat er zeer gevoelige problemen worden besproken zijn niet alle onderdelen van de website vrij te benaderen. Alleen gebruikers die expliciet door een moderator worden geactiveerd, worden toegelaten. De software helpt moderators dubieuze bezoekers te screenen en er uit te filteren.

##### *Actief beheer*

Psychologie.nu wordt actief beheerd door een grote groep vrijwilligers. Zij leiden de communicatie tussen de bezoekers in goede banen waar dat nodig is.

Uit de ervaringen van de eerste fase van [www.psychologie.nu](http://www.psychologie.nu) blijkt duidelijk dat

<sup>45</sup> Watson I. (1997), *Applying Case-Based Reasoning, Techniques for Enterprise Systems*, Morgan Kaufmann Publishers.

<sup>46</sup> Schank R. (1997), *Virtual Learning*, McGraw-Hill, New York.

verhalen (cases) de meeste interesse wekken en de meeste communicatiestimulatie geven. Veelvuldig wordt gevraagd naar de mogelijkheid om via deze site (betaalde) professionele hulp te krijgen.

In de komende tijd zal met behulp van de Case-Based Reasoning en Case-Based Learning methodologie een systematische analyse worden gemaakt van de aard van verhalen die samenhangen met de psychologische problemen die op [www.psychologie.nu](http://www.psychologie.nu) worden besproken. De portal genot.nu biedt vergelijkbare mogelijkheden.

Als de portal een succes wordt en er ook nog veel levensverhalen worden ingevuld, ontstaat er een enorme kennisbank. Deze kennisbank kan door de wetenschap worden aangewend om onderzoek te doen naar de achtergronden van het gebruik van genotmiddelen. De meest interessante toepassing is het onderzoeken van de achterliggende metaforen van de jongere die genotmiddelen gebruikt.

### **6.5 genot.nu als nieuw communicatie-instrument**

De 'genot nu'-portal is een tussenstap in de richting van de ontwikkeling van een uitgebreide massamediale benadering van jongeren. De two-window benadering (dat wil zeggen tv gekoppeld aan internet), laat jongeren zelfstandig en verantwoord omgaan met genotmiddelen. Dit doel en de wetenschappelijke achtergrond van dit doel werden reeds uitvoerig beschreven in het SMO-boek "Zelf beslissen over alcohol, tabak, drugs en kansspelen" (1999), en dan vooral in hoofdstuk 3 en 4. Ter afsluiting van dit hoofdstuk wordt een korte synopsis gegeven van de voornaamste argumenten die daarin en in dit boek werden verwoord.

1. De wetenschappelijke kennis over het gebruik van genotmiddelen is behoorlijk ver ontwikkeld, maar er is behoefte aan een mediatieke vertaalslag van die kennis naar de samenleving.
2. Voorlichting sec was oorspronkelijk wel succesvol, maar heeft nu een plafond bereikt. Verder succes lijkt af te hangen van maatwerk, toegespitst op specifieke doelgroepen.
3. Cruciaal in het verantwoord omgaan met genotmiddelen lijkt de overtuiging dat zoiets mogelijk is en dat men daar zelf toe in staat is. Controle- of sanctiemiddelen die deze overtuiging ontnemen, stimuleren aangeleerde machteloosheid en verhogen daarmee de kans op onverantwoord gebruik.
4. De meest belangrijke fase in het verantwoord leren omgaan met genotmiddelen is de adolescentie, want daar wordt meestal een begin gemaakt met het gebruik van die middelen. Daarom zijn preventieve maatregelen die zich richten op die leeftijdsgroep, in de taal van die groep, van cruciaal belang.
5. Elke benadering van een doelgroep rond dit thema moet consistent en integer worden opgezet, want zodra signalen elkaar tegenspreken of laten vermoeden dat er valse motieven spelen, verliest de benadering haar geloofwaardigheid en overtuigingskracht.
6. Voor diegenen die de verleiding van het overdreven gebruik niet hebben kunnen weerstaan, bestaan in principe wel therapeutische technieken, maar ook in dat geval geldt dat het

(langdurig) succes van die technieken in hoge mate gekoppeld is aan het uitschakelen van de aangeleerde machteloosheid en het installeren van de subjectieve mogelijkheid tot zelfcontrole. Daarom is het laten zien van die mogelijkheden ook van belang in de preventie.

7. Een overheid, als hoeder van het gemeenschapsbelang, heeft een rol in het informeren en opvoeden van jongeren rond deze materie.

8. Het ontstaan van nieuwe massamediale technieken, zoals internet naast tv, is een kans voor open doel om langs die weg grote groepen jongeren te benaderen en ze, in hun eigen taal en ervaringswereld, vermogen tot zelfcontrole bij te brengen.

## **6.6 Integratie met E-commerce**

De relatie tussen de Entertainment Economy en genotmiddelen is sterk. Dit betekent dat er op vele portals een impliciete relatie wordt gelegd naar diverse genotmiddelen. Het incorporeren van de genotmiddelenportal en het leggen van de relatie tussen de commerciële spelomgevingen en het spel op de portal ligt dan ook voor de hand. Als kader voor dit beleid dient het begrip ‘maatschappelijk verantwoord ondernemen’, dat in veel bedrijven een actueel thema is. Hierdoor wordt het ondernemingsbeleid op dit terrein niet alleen expliciet gemaakt, maar ook verdiept en geprofessionaliseerd.

## Bijlage

## Technische toelichting op de genot.nu portal

De technologie van het genot.nu project is gebaseerd op de meest recente concepten op dit terrein. In deze bijlage wordt hierop ingegaan.

Wat is een portal? De definitie van de Amerikaanse overheid is 'A *Web page that serves as a point of entry for surfers of the World Wide Web.*<sup>47</sup> Deze definitie geeft aan dat men doelt op portals in de breedste zin van het woord, zoals yahoo en startpagina.nl. Hoewel portals een overweldigende hoeveelheid diensten aanbieden, van gratis e-mail tot de mogelijkheid om je platencollectie te veilen, is een portal toch vooral een startpunt van waaruit je het internet benadert. Portals zijn dan ook nuttige instrumenten om informatie op internet te vinden, maar hun belang neemt af. Door de opmars van standaarden als XML en UDDI wordt informatie op internet al gecategoriseerd op het moment dat de informatie elektronisch gepubliceerd wordt (zie tekstkader). Een interessante variant van de portal is de zogenaamde vertical portal.

**XML – eXtended Markup Language**

XML is de nieuwe internet-standaard die HTML moet gaan vervangen. HTML is het formaat waarin op dit moment webpagina's worden gepubliceerd. In de praktijk zullen beide standaarden nog geruime tijd naast elkaar bestaan.

HTML bestaat uit *tags* oftewel *labels* die zowel de plaats in de tekst (bovenaan, onderaan) als de formattering (grote letters, schuine letters) aangeven. XML tilt het concept van *tags* op een hoger plan. XML definieert labels in de tekst van een internet-bladzijde waardoor ook de semantische waarde en de context van de tekst duidelijk is voor een zoekmachine.

Een voorbeeld: Stel men zoekt naar specifieke informatie over het automatiseringsbedrijf Exact. Zoeken met Altavista (<http://www.altavista.com>) levert maar liefst 3,1 miljoen zoekresultaten. Van die zoekresultaten gaat slechts een klein deel over het bedrijf Exact, de meeste resultaten hebben betrekking op het woord exact. Als het woord Exact tussen XML *tags* had gestaan dan was automatisch onderscheid gemaakt tussen Exact het automatiseringsbedrijf en het woord exact. XML ondersteunt ook de definitie van hele specifieke *tags*. We kunnen een *tag* bedenken voor de opinie van financieel analisten over het bedrijf Exact. Als we in die *tag* een zoekveld opnemen kunnen we via een XML zoekmachine straks de opdracht: 'Geef mij alle opinies van financieel analisten over het boekjaar 2000 van Exact'. Dat levert 20 resultaten op met precies wat we zochten. Dat zijn er al gauw 222 miljoen minder met de zoekopdracht 'exact financial analyst 2000' in Altavista.

UDDI wordt het nieuwe 'telefoonboek' van het internet. UDDI is het beste voor te stellen als de Gouden gids voor bedrijven waarin onder meer bestelformulieren op een gestandaardiseerde manier beschikbaar zijn. Naar verwachting zal UDDI in 2003 net zo bekend zal zijn als WWW, het World Wide Web.

<sup>47</sup> Bron: Telecom Glossary 2000 (Accredited Standards Committee on Telecommunications, T1)

Portals zullen zich steeds verder specialiseren en zich steeds meer verdiepen in specifieke behoeften van informatie-niches. We spreken dan van zogenaamde *vertical portals*. Een *vertical portal* is “A Web search engine that locates very precisely a few Web pages of particular interest according to the character strings or subject entered as the search topic.”<sup>48</sup> *Vertical portals* vormen een plaats van waaruit een grote hoeveelheid specifieke informatie direct kan worden benaderd. Het grote verschil ten opzichte van een zoekportal als Altavista is dat de *vertical portal* de inhoud op relevantie filtert. Dat scheelt de gebruiker veel zoekwerk.

Genot.nu is een *vertical portal*. De schaal waarop de website gebruikt wordt - het aantal bezoekers - is niet relevant, belangrijk is dat de bezoeker helpt om specifieke informatie en ervaringsverhalen over genotmiddelen te vinden. Het succes van *vertical portals* is ook af te leiden uit de functionaliteit die ze bieden. De internetgebruiker wordt steeds kritischer en wil steeds sneller en preciezer die informatie vinden die hij of zij zoekt. Zoek op Altavista naar Pokemon en je wordt geconfronteerd met meer dan 2,3 miljoen zoekresultaten die niet geordend zijn op relevantie. *Vertical portals* zijn daar juist dankzij hun specialisatie veel geschikter voor het zoeken naar specifieke informatie en kunnen hun bezoekers veel beter bedienen. Genot.nu mag dan ook geen website worden genoemd. Een website, het woord zegt het al, is een locatie op het web, waar zich een verzameling statische internetpagina's bevindt.

#### Zelfschrijvende bladzijdes

Stel dat er een boek kan worden geschreven waarvan de bladzijden in het boek precies het verhaal bevatten dat de lezer wil lezen. Voor een optimistische ingestelde lezer eindigt het boek met een happy end en voor een pessimistische lezer eindigt hetzelfde boek met de Apocalyps. De bladzijden weten als het ware wie het boek leest en passen zich aan, aan de wensen van de lezer. Zulke boeken bestaan niet, maar op internet kan het wel. Het is de essentie van ASP bladzijden (Active Server Pages), die bevatten een abstracte omschrijving van de inhoud van de bladzijde.

Het principe van zelfschrijvende bladzijdes is ook in de genot.nu vertical portal toegepast. Een bladzijde verandert zodra deze is bekeken in datgene dat de observator interesseert. Totdat iemand er naar gekeken heeft, is de bladzijde niet meer dan een abstractie, en sommigen zullen zelfs beargumenteren dat een bladzijde die nooit geobserveerd wordt niet bestaat.

#### Presentatie, logica en data

Aan het begin van het genot.nu project werden de volgende technische eisen aan de genot.nu portal gesteld:

- Schaalbaarheid, de website moet opschaalbaar zijn voor honderdduizenden bezoekers of meer
- Flexibiliteit, de website moet snel kunnen worden aangepast en omgevormd
- Geavanceerde technologie, de website moet complexe technologieën als Case-Based Reasoning ondersteunen.

Een van de belangrijkste ontwerpkeuzes die is gemaakt, is een technische scheiding tussen vormgeving en inhoud. Dat wil letterlijk zeggen dat de website die u ziet, losstaat van de inhoud die u leest.

---

<sup>48</sup> Bron: Telecom Glossary 2000 (Accredited Standards Committee on Telecommunications, T1)

*Drie lagen*

In een zogenaamd 3-Tier ontwerp is het systeem verdeeld in een presentatielaag –het scherm dat u ziet-, een laag met logica –software die complexe operaties uitvoert- en data –de inhoud-.

Een direct voordeel van die scheiding is dat gebruik gemaakt kan worden van zogenaamde Content Management (CM) software.

Met Content Management software kunnen auteurs - zonder dat ze kennis hoeven te hebben van HTML en internetpagina's - artikelen op de portal plaatsen. De redacteuren en de 'publishers' kunnen de artikelen die de auteurs geplaatst hebben, aanpassen en filteren voordat ze voor de bezoeker verschijnen. Hierdoor kan een betere taakverdeling binnen het team dat verantwoordelijk is voor de inhoud van de portal worden bewerkstelligd. Voor genot.nu is gebruik gemaakt van de *Develop Content Manager*.

Een tweede voordeel van het scheiden van vormgeving en inhoud is dat dezelfde inhoud in verschillende vormen kan worden gegoten. Zo kunnen verschillende doelgroepen dezelfde informatie op een manier aangeboden krijgen die voor die groepen aantrekkelijk is. Daarvoor wordt de zogenaamde *knowledge cube* (KennisKubus) gebruikt.

*De KennisKubus*

In de genot.nu portal zijn de webpagina's niet opgeslagen als statische documenten maar in een datakubus die we de *knowledge cube* noemen. De *knowledge cube* heeft de volgende eigenschappen:

- Elke cel in de kubus bevat een of meerdere data-elementen, een artikel bijvoorbeeld;
- De kubus kan meer dan drie dimensies bevatten; tweehonderd dimensies worden zonder noemenswaardig prestatieverlies ondersteund.

*A Personal View*

De *knowledge cube* bevat een overweldigende hoeveelheid informatie. Het is weinig zinvol om al deze informatie in zijn geheel te bekijken. Vandaar dat we *views*, ofwel gezichtspunten, definiëren van waaruit de informatie in de kubus wordt bekeken. Deze *views* hangen aan de rol van waaruit de website wordt benaderd. De differentiatie tussen de rollen, die gebaseerd zijn op kennis van de segmenten van de bezoekerspopulatie, wordt continue aangepast aan de hand van het gedrag van de bezoekers.

In de website kunnen de ervaringsverhalen op verschillende manieren worden benaderd. Sommige jongeren zullen direct van de zoekfunctie gebruik maken om de verhalen te benaderen, anderen zullen via een andere weg - bijvoorbeeld via het spel - met de ervaringsverhalen in aanraking komen. Bij de opschaling worden de ervaringsverhalen op een toegesneden manier aan de verschillende gebruikersgroepen aangeboden. Doordat de genot.nu portal zelf ook op relevantie filtert, vinden jongeren gemakkelijk wat ze zoeken.

*De perpetuele feedback machine*

Een goede portal verzamelt gegevens over het gedrag van haar gebruikers. Het genot.nu platform is in staat om gedetailleerd het gedrag van bezoekers te volgen. Dit kan een

potentiële bedreiging zijn voor de privacy van de bezoekers. Om dit te voorkomen zijn al in een vroeg stadium de volgende keuzes gemaakt:

- Gedragsgegevens en persoonsgegevens worden apart van elkaar opgeslagen
- Anonieme registratie wordt toegestaan en zelfs gepropageerd. Registratie van de werkelijke naam van een gebruiker voegt geen waardevolle informatie toe en kan de gebruiker juist hinderen in zijn of haar openhartigheid en geneigdheid ervaringen te delen.

Het gedrag van gebruikers op de site kan worden gevolgd door de meest gebruikte paden te identificeren. Waar gaan belangrijke groepen gebruikers heen? Pas als men dat weet, kan de waarom vraag worden gesteld. Daarnaast kunnen gebruikers hun mening geven over artikelen op de site door deze op een schaal van vijf te beoordelen. In de *chat* kunnen gebruikers hun *buddy list* samenstellen, een lijst van mensen waarmee ze graag contact hebben. Ook hier neemt de gebruiker zijn of haar *nickname* (bijnaam) aan. De *buddy list* beschrijft het sociale netwerk dat de gebruiker opbouwt. Sterker nog, gebruikers kunnen zelf controleren in welke *buddy lists* en van wie ze zelf zijn opgenomen. Doordat al deze gegevens aan elkaar hangen, heeft genot.nu de mogelijkheid om veel informatie te verzamelen over allerlei aspecten van het *online* gedrag van jongeren. Doordat er zoveel relaties in de informatie zit die genot.nu verzamelt, kan die informatie worden omgezet in kennis over het *on-line* gedrag van jongeren. In de opschaalfase kan geavanceerde *datamining* technologie worden ingezet om in de gigantische dataset die zal ontstaan, verbanden te ontdekken die nu over het hoofd worden gezien. Deze technieken kunnen ook bijzonder behulpzaam zijn bij het zoeken naar de meest effectieve manier om de ervaringsverhalen te presenteren.

#### *Genot.nu impressie*

Genot.nu is op dit moment een functionele website. De website bevat informatie over genotmiddelen en drugs en ervaringsverhalen. Daarnaast is de portal de ingang naar het spel, de chat en het forum.

Een van de innovaties waarmee uitgebreid is geëxperimenteerd, zijn de zogenaamde *cascading* menu's. Dat zijn menu's waarmee een gebruiker vanaf één bladzijde vrijwel de hele website met één enkele muisklik kan benaderen. Dat maakt de website toegankelijk en verkort de 'klikafstand' van de ene kant naar de andere kant van de portal.

Een ander onderdeel van de website is het gestructureerd verzamelen van ervaringsverhalen. Tijdens de test is duidelijk gebleken dat er weliswaar behoefte bij jongeren is om hun verhaal aan anderen te vertellen maar dat dit niet teveel werk moet zijn. Het forum - een bijzonder eenvoudige plaats om berichten te plaatsen - leent zich uitstekend voor het eenvoudig delen van ervaringsverhalen. Het lijkt onwaarschijnlijk dat jongeren de moeite zullen nemen hun verhaal gestructureerd in te voeren, en hier blijft een aanzienlijke taak liggen voor de *story engineers*. De *StoryTeller* is ontwikkeld met *COM+ enterprise* componenten en op basis van *Case-based reasoning* technologie. *COM+* is de meest geavanceerde en schaalbare technologie die Microsoft biedt.

In de opschalingfase zal het gebruik van videomateriaal worden overwogen.

Ervaringsverhalen lenen zich uitstekend voor videomateriaal en nieuwe internet-videoformaten, zoals Microsoft Video 8, kunnen over een standaard ADSL of breedband verbinding video met televisiekwaliteit uitzenden. Standaard ADSL, door KPN aan consumenten aangeboden onder de naam MXstream, is een breedbandaansluiting die nu al in grote delen van Nederland beschikbaar is. ADSL gaat in tegenstelling tot kabel (UPC) over het normale telefoonnetwerk. Gezien de nu reeds hoge beschikbaarheid van ADSL en breedband wordt het gebruik van videomateriaal steeds interessanter.