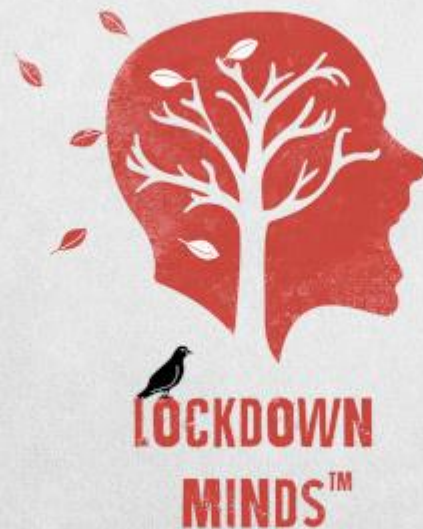


Kenniscafé - Cultuurparticipatie van jongeren

1 april 2021

gameWise

game based empowerment





game based empowerment



Bram Allegaert
Operationeel directeur



Lennert Mottar
Beleid & gamedesign



Lieve Achten
Founder & strategisch adviseur



CO-CREATIE

gameWise combineert **maatschappelijk geëngageerd spel** met **digitale tools** om jongeren te ondersteunen in hun persoonlijke groei tot **actieve en zelfbewuste burgers**.

S-U+G[®]
SERIOUS
URBAN
GAME

Serious: maatschappelijke uitdagingen
Sensibiliseren / empoweren / taboe's doorbreken

Urban: aansluitend op leefwereld jongeren & interactie met stad / gemeente

Game: intrinsieke motivatie = effectieve leerervaringen via spel



- **No Credit, Game Over!**[®]: armoedebestrijding, omgaan met geld
- **#WORK**[™]: werk zoeken en vinden
- **Mayor@Your-Town**[®]: participatie in lokaal beleid
- **PlanTrekkers**[™]: werk, economie, (sociaal) ondernemen
- **Play!**: vrije tijd, cultuurbeleving
- **MindFits**[™] & **Lockdown Minds**: mentaal welzijn
- **Trust in Education & Principal@Your-School**: participatie in onderwijs
- **YourCity2050**[™] & **Where Is The Water?!**: milieu, klimaat, duurzaamheid
- **ACV-Union Match**: arbeidsomstandigheden



CO-CREATIE

LEARNING LAB



GAME LAB



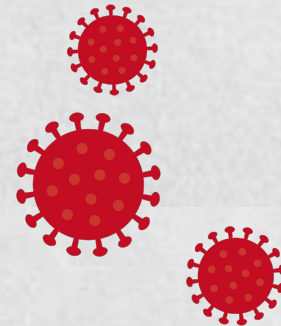
TEST LAB

EXPERTS LAB

DIGITAL DESIGNLAB

BOOST LAB

POLICY LAB



Maart 2020

Tieners mentaal kwetsbaarste groep in coronatijden

Het aantal jongeren en jongvolwassenen dat mentale problemen heeft is enorm gestegen sinds de overheid de lockdown-maatregelen afkondigde. Ook bij andere leeftijdsgroepen neemt het mentaal welbevinden af, maar vooral bij de adolescenten zijn de cijfers verontrustend.

- ⇒ **single player**
- ⇒ **actueel thema**
- ⇒ **online**
- ⇒ **veilige context**
- ⇒ **dienstverlening (sociale kaart)**



CO-CREATIE

ACTIE



Eind april 2020



Mindfits™

Mentaal welbevinden & veerkracht



CO-CREATIE

- + ervaren experts
- + hulpverleners

SCOR ALLE 5 SURVIVAL

Swipe fotosituaties naar boven om Survival points te scoren!
Kies slim en hou je SELFCARE & SOCIAL FACTOR positief.

2 / 15

Voor niets of niemand je bed uitkomen en de hele dag slapen

SELFCARE FACTOR
Zelfverzorging en welbehagen

SOCIAL FACTOR
Invloed op andere mensen

Double-tap op een post-it om naar de site te gaan in een nieuw venster. Meer tips op je smartphone.

1813
zelfmoord
zelfmoord1813.be
voor info en hulp

PROBLEMEN MET DE STUDIE?
teleblok.be

www.druglijn.be

MENTALE VEERKRACHT NODIG?
www.fitinjehoofd.be

alles over seks.be

SEE CREDITS




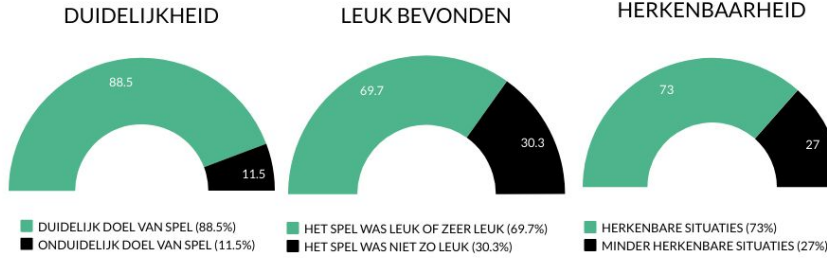
FEEDBACK 1 MAAND NA LANCERING

 +1200
spelers

 +500 x
feedback

 85% van spelers:
14 tot 16 jarigen

 81,1% ASO
14,3% TSO
3,9% BSO
0,8% Andere



- Open wereld, je kan kiezen waar je gaat.
- Interactieve conversaties
- Heel leuk om zo in contact te komen met verschillende diensten
- Minigames maken game luchtig en leuk
- Je leert dingen die je in het echte leven kan gebruiken
- Tijdseffect is leuk
- Leuk om alle plekje van het kot te ontdekken.
- Het is zoals een echte game



- Oriëntatie vraagt wat tijd
- Sommige minigames te serieus
- Beperkte keuzes bij gesprekken
- Je kan niet opslaan
- Personages zijn ouder en al op kot
- Duurt iets te lang
- Je weet niet altijd waar je naartoe moet.
- Beetje te weinig kleuren

COCREATIEPROCES / VERVOLG OP MINDFITS: LOCKDOWN EPISODE 1



Suggesties voor gebeurtenissen van spelers:

Nieuwe kotgenoot, Joerie krijgt een vriend, one-night-stand, een verboden lockdownparty, Kato start met hard drugs, ruzie tussen personages, iemand krijgt Corona, groepsdruk, ze mogen terug naar buiten. geldproblemen. familie mag op bezoek komen....

Online feedback

GENERATIE
VEERKRACHT



GENERATIE VEERKRACHT

CO-CREATIE LEIDT TOT UPDATE/REMAKE

- ⇒ Co-creatie via verschillende formules
- ⇒ Genoeg jongeren
- ⇒ Verhalen of thema's meer op maat
- ⇒ Gameplay meer op maat (taal?)
- ⇒ Grafische stijl = leefwereld & gameplay
- ⇒ Uitgebreidere link met hulpverlening
- ⇒ Code modulair (bv. vertalingen)
- ⇒ Betere omkadering methode
- ⇒ Minigames extrapolaren



Co-creatiepartners Generatie Veerkracht

Traject aanloopfase vorming

+ ervaren experts



+



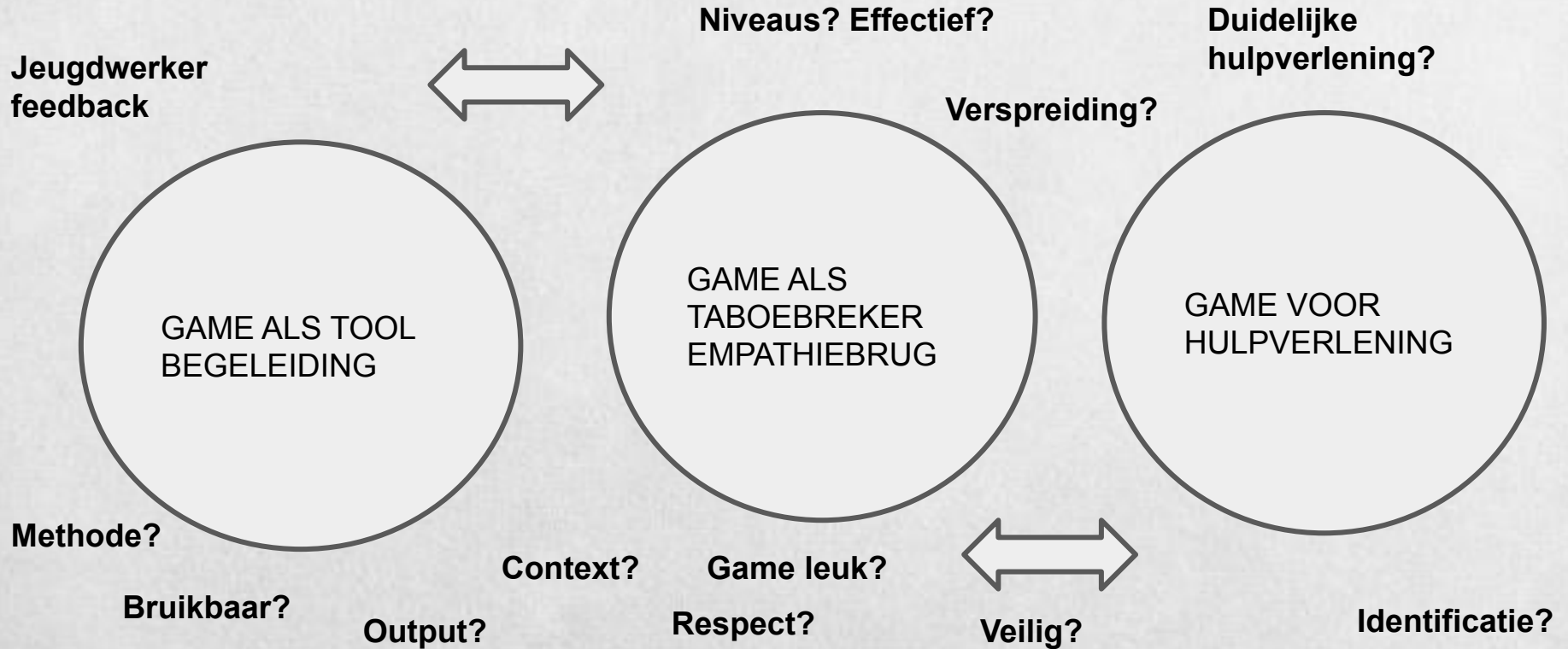
2 leefgroepen
2 ontmoetingsavonden
Sessie met jeugdwerkers

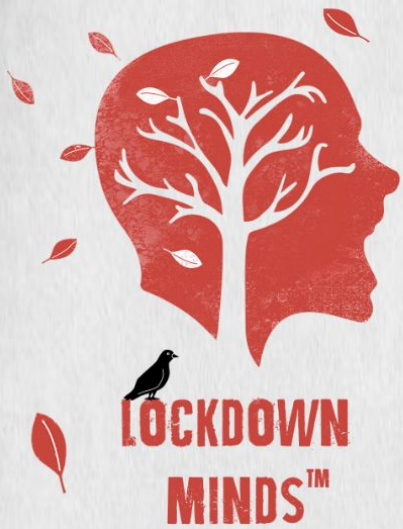
Individuele sessies

OUTCOMES

OUTCOMES trajecten

Co-creatie: enerzijds versplinterd anderzijds effectief want aanvullend





UPDATE & REMAKE MINDFITS: LOCKDOWN EDITION

ONTDEK DE EXTRA'S

- Nieuwe verhalen
- Nieuwe thema's
- 4 nieuwe minigames
- Nieuwe stijl
- Kies de naam van je personage
- Snelle en duidelijke tips voor (online) hulpverlening
- Verschillende eindes!
- Een automatische save-functie!
- Full-screen mode
- App op Google Playstore

© 2020 gameWise & TELMA LLC



NWS Hoofdpunten Regio Kijk Luister Net binnen Zoeken

Dossier Coronacrisis

Steep positieve of reacties naar de spiegel!

"Quarantaine kilo's, Aiko?"

Mijn kamer kan properder, maar niet alles is perfect.

Gentse lockdown-game helpt jongeren in moeilijke momenten

Een Gentse computerspelontwikkelaar maakte een spel dat jongeren moet helpen zich beter te voelen. Het computerspel Lockdown Minds van ontwikkelaar gameWise creëerde een virtueel huis met 6 jongeren met elk hun vragen en problemen. Als speler kom je binnen in het huis en kan je jezelf misschien herkennen in één of meerdere situaties. Je kan vragen stellen en een dialoog starten. En je krijgt ook tips om je uit je probleemsituatie te helpen.

Lockdown Minds is de naam van de nieuwe computergame van het Gentse gameWise. Omdat jongeren het met hun problemen nu nog moeilijker hebben door de coronacrisis, kan het computerspel hen helpen, zegt Marjolein Schabregs van gameWise. Wie deelneemt komt binnen in een huis waar 6 jongeren wonen. Maar vóór je begint krijg je een waarschuwing zegt ze: "Je kan er bijvoorbeeld voor kiezen om niet in aanraking te komen met bepaalde thema's, zoals zelfdoding of verslaving. Want het gaat telkens om onderwerpen die wel confronterend kunnen zijn."

Els Van Heuverzwyn
wiltgen 12 0020

LOCKDOWN

Tap op een kotgenoot om zijn of haar Connectie Level te zien.

???

JOERI

TIEMEN

RACHID

FAIZA

KATO

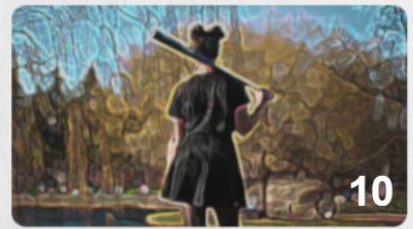
AIKO

© 2021 gameWise & TELMA LLC

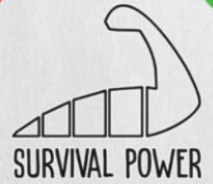
LOCKDOWN MINDS™

Keur 5 of meer opties goed. Denk aan de SELF CARE en SOCIAL FACTOR.

Je stress afreageren en buiten een vuilnisbak kapot slaan.

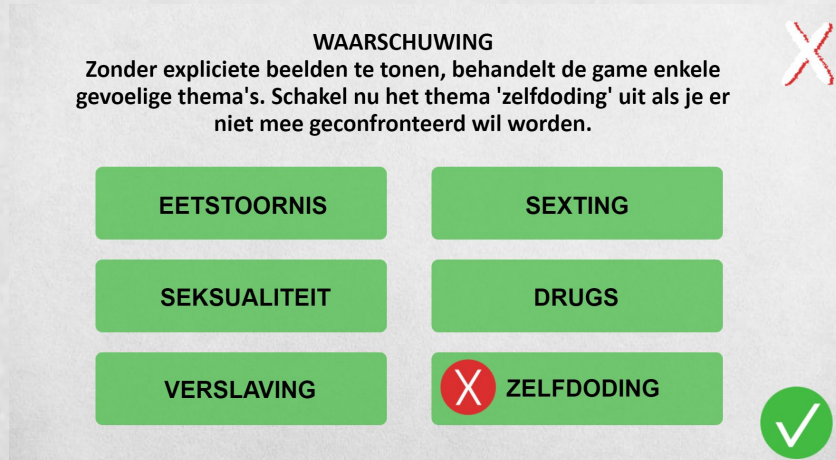


1 / 15



Sleep positieve gedachten of reacties naar de spiegel!

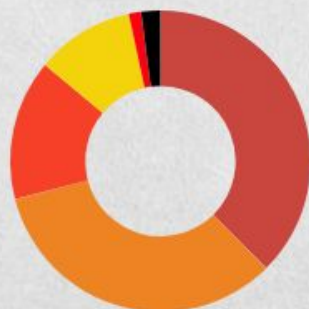




FEEDBACK



5300 spelers
686 feedbackformulieren



ASO (37.59%)
TSO (33.33%)
BSO (15.12%)
KSO (10.57%)
BUSO (1.32%)
Anders (2.06%)

LEUK BEVONDEN



Heel leuk om te spelen (82.94%)
Niet zo leuk om te spelen (17.06%)

HERKENBAARHEID



Herkenbaar (69.39%)
Minder herkenbaar (30.61%)

OMGAAN MET MOEILIJKE MOMENTEN



Tips uit het spel gehaald (83.53%)
Geen tips (16.47%)

HULPVERLENING LEREN KENNEN



1 of meerdere organisaties (77.55%)
Geen enkele (22.45%)

Kan je een voorbeeld geven?

500 antwoorden

ne kilo kaas

kalm blijven in moeilijke of frustrerende situaties.

LAAT JE NIET NAAR BENEDEN HALEN

ik heb verschillende type personen leren kennen en hoe je moet reageren op die personen.

Neen, want ik heb geen moeilijke momenten.

Je kwetsbaar opstellen en met je vrienden over je gevoelens praten.

Een vriend van me heeft een eetstoornis gehad, als hij zich onzeker voelt kan ik hem beter advies geven.

Neen.

zoals ik ben niet te dik of ik ben mooi

SAMENVATTING

Bestaand (deel van) product als basis = CONCREET STARTPUNT

Modulaire co-creatie. Versplintering kan, verschillende benaderingen mogelijk
(Inhoud / stijl / communicatie / representatie van personages of problemen / omkadering / uitvoering / gebruik / aftoetsen leefwereld / nieuwe ideeën...)

Mogelijke benaderingen in kaart = participatie / creatie mogelijkheden

Actie jongeren / (online) methodiek = data output?

Verschillende vormen trajecten & feedback (bv. netwerk nodig en overtuigend product voor feedback)

Online werken is geen gewenst streefdoel (pragmatisch minimum)

EXTRA

Gamification systemen helpen communicatie & motivatie (rewards, erkenning)

Experimenten met badge systemen (cross-platform)