

# 3

## Games en burgerschap

Joyce Neys & Jeroen Jansz  
Erasmus Universiteit Rotterdam

Het onderwijs is verplicht tijd te besteden aan het bevorderen van burgerschap. Het groeiende aanbod van online serious games kan hierin een rol vervullen. Deze games laten leerlingen op een hen vertrouwde en aansprekende manier kennismaken met onderwerpen als oorlog en armoede. Door er vervolgens in en buiten de klas over door te praten kan maatschappelijke en politieke betrokkenheid aangewakkerd worden.

Jongeren hebben de reputatie niet geïnteresseerd te zijn in politieke en maatschappelijke vraagstukken. Hoewel dit wellicht tot op zekere hoogte waar is wat betreft de interesse in partij-politiek, zijn er ook sterke aanwijzingen dat jonge mensen hun politieke betrokkenheid op andere manieren uiten dan via de stembus of het lidmaatschap van een politieke partij. Veel jongeren gebruiken bijvoorbeeld internet en sociale media om te laten zien waar ze zich

zorgen over maken en waar ze met elkaar iets aan willen doen. Denk aan het ondertekenen van een online petitie of het meedoen aan een online campagne van Greenpeace.

In het onderwijs bestaat een toenemende aandacht voor (maatschappelijk) burgerschap doordat scholen sinds 2006 verplicht zijn tijd te besteden aan het bevorderen van actief burgerschap en sociale integratie. Dit komt neer op het leren deel uit te maken van de







**Figuur 1:** Darfur is Dying is een game die over de gevolgen van oorlog en honger in Darfur, Sudan gaat.

gemeenschap en daar een actieve bijdrage aan te leveren. Om als volwaardig burger mee te kunnen doen in de pluriforme Nederlandse samenleving is het van belang dat kinderen met verschillende (culturele) achtergronden elkaar ontmoeten en van elkaar kunnen leren. Dit artikel gaat in op de vraag of het gebruik van ict in het onderwijs kan bijdragen aan het realiseren van deze socialisatiedoelen, in het bijzonder welke rol serious games kunnen hebben in de voorbereiding van jongeren op maatschappelijk burgerschap.

### Online serious games: een goede manier om jongeren te betrekken als burger?

Online games zijn populair en bijzonder succesvol. Behalve de populariteit van het medium zijn er drie redenen te noemen waarom juist games

voor het onderwijs interessant kunnen zijn als middel om actief burgerschap te bevorderen.

Ten eerste vormt het spelen van een game één van de meest intensieve vormen van mediagebruik in de hedendaagse samenleving. Het interactieve karakter brengt met zich mee dat de speler goed op moet letten hoe het spel zich ontwikkelt en voortdurend moet reageren op de prikkels in de game. Met een half oog naar het scherm kijken zoals bij televisie wel gebeurt, is bij gaming vrijwel niet mogelijk. Dit betekent dat spelers zich aandachtig moeten concentreren op de inhoud en het spelverloop, waardoor het waarschijnlijk is dat ze de aangeboden informatie intensief verwerken. Dit effect wordt versterkt door het feit dat het spelen van een game uitnodigt tot een actieve leerhouding.

De tweede reden is dat het spelen van games een vanzelfsprekend onderdeel is

van het medialandschap van jongeren. Veel jongeren voelen zich thuis bij het medium van de game. Zij zijn gewend aan deze manier van vertellen en bewegen zich relatief eenvoudig in deze werelden voort.

De derde reden, tot slot, is het groeiend aanbod van online games met een politieke of maatschappelijke boodschap. Werd dit veld een jaar of vijf geleden nog grotendeels bepaald door een klein aantal game-designers (bijvoorbeeld Gonzalo Frasca), vandaag de dag zijn er veel meer aanbieders. De initiatieven van het Amerikaanse platform Games For Change dragen hier aan bij, maar ook niet-gouvernementele organisaties (NGO's) laten games ontwikkelen.

## Werkt het?

Nu we verschillende redenen hebben genoemd waarom online serious games interessante aanknopingspunten bieden voor het bevorderen van actief burgerschap onder jongeren rest de hamvraag: werkt het? Kunnen games met een politiek-maatschappelijk inhoud jongeren motiveren tot participatie en betrokkenheid?

Om te beginnen: er is nog weinig wetenschappelijk onderzoek gedaan naar de mogelijkheden van het gebruik van games in relatie tot burgerschap en maatschappelijke betrokkenheid. Desondanks worden hierover in de marktsector en soms ook in de wetenschap verstrekkende claims geformuleerd. In de Verenigde Staten lijkt een vroege wegbereider als James Paul Gee ervan overtuigd dat het inzetten van games de meeste problemen oplost waar het onderwijs tegenwoordig mee kampt. Recent breekt game-designer Jane McGonigal een lans voor *gamification*, met het argument dat games een aantrekkelijk perspectief bieden

op een maatschappelijke werkelijkheid die veel negatieve kanten heeft. Dergelijke claims zijn vaak niet of slechts gedeeltelijk wetenschappelijk onderbouwd.

Een uitzondering hierop is het onderzoek van Joseph Kahne en collega's van de Amerikaanse Civic Engagement Research Group (CERG) uit 2009. Deze groep onderzoekers stelde vast dat het spelen van bepaalde games de maatschappelijke betrokkenheid versterkte, waarbij vooral het simuleren van maatschappelijke en politieke processen een hoge leeropbrengst had. Bijvoorbeeld wanneer spelers campagne moeten voeren voor een onderwerp of politieke partij, of andere spelers moeten helpen. Een andere belangrijke uitkomst was dat deze effecten vooral optreden in een sociale context die oproept tot actieve burgerparticipatie. Met andere woorden, juist wanneer er na het spelen wordt gediscussieerd over het onderwerp of wanneer spelers op andere manieren actief met de stof aan de gang gaan, is er een positief effect op maatschappelijke betrokkenheid en burgerschap.

Onze eigen onderzoeken naar de effecten van games met een politiek-maatschappelijke boodschap bevestigen deze positieve effecten. Uit een kleinschalige kwalitatieve studie in 2010 kwam naar voren dat gamen een positief effect heeft op de kennis van de spelers en dat ze zich verder in het onderwerp wilden verdiepen. Tevens bleek dat spelers met vrienden en familieleden over het onderwerp wilden praten. Net als uit het eerdere Amerikaanse onderzoek naar voren kwam, blijkt dat de sociale context van groot belang is. Immers, de kwestie gaat op deze manier deel uitmaken van het sociale netwerk van de jongere, wat de maatschappelijke betrokkenheid

van meerdere mensen versterkt. Dit heet ook wel 'sociale facilitatie' (Neys & Jansz, 2010).

## Poverty is Not a Game

In 2012 deden we onderzoek naar effecten van de game *Poverty is Not a Game* (PING). Deze game heeft tot doel middelbare scholieren bewust te maken van armoede als politiek-maatschappelijk verschijnsel. Uit ons onderzoek bleek opnieuw dat de kennis over het onderwerp toeneemt na het spelen. Ook gaven de scholieren aan hun betrokkenheid graag om te willen zetten in daden (bijvoorbeeld door lid te worden van een actiegroep). Er trad ook sociale facilitatie op: de scholieren zeiden dat ze graag met anderen over het onderwerp wilden praten.

Drie maanden later hebben we de spelers gevraagd of ze dit inderdaad hadden gedaan. Daarop gaven veel scholieren aan dat zij, ondanks hun eerdere intentie dat wel te doen, geen lid waren geworden van een actiegroep. Veel onderzoekers interpreteren dit resultaat als een afname van politieke betrokkenheid, gedefinieerd in de meer traditionele vorm van burgerschap. Ons onderzoek laat zien dat dit niet per se een gebrek aan politieke betrokkenheid hoeft te betekenen. Want de scholieren bleven, ook op lange termijn, intensieve gesprekken en discussies met hun vrienden voeren. En actief bezig zijn met een onderwerp vergroot je maatschappelijke betrokkenheid. Vooral scholieren die een positieve verandering in algemene politieke interesse hadden doorgeemaakt in die drie maanden (en dus meer politiek betrokken waren geworden) hadden veel met hun vrienden en familie gesproken over armoede naar aanleiding van de game.

Dit resultaat laat het belang zien van de so-

ciale omgeving van jongeren: de game alleen zal de verandering in betrokkenheid niet teweeg brengen, het is de interactie tussen ervaringen die de speler via de game opdoet en de discussies die hij of zij heeft met vrienden en familie (Neys et al, 2012) of klasgenoten (Verheul 2013) die het verschil maken. Er zijn dus sterke aanwijzingen dat een game een onderwerp bij spelers introduceert, waarna het verwerkt wordt in een sociale context. Vervolgonderzoek moet uitwijzen hoe de beschreven mechanismen precies in elkaar zitten.

Nu zullen sommige onderzoekers betogen dat het vooral die jongeren zijn die al geïnteresseerd zijn in politieke en maatschappelijke kwesties die deze games spelen, terwijl het spelen van dergelijke games geen of zeer weinig invloed zal hebben op degenen die niet politiek of maatschappelijk geïnteresseerd zijn. Hoewel onderzoek naar deze claims op het gebied van games nog zeer schaars is, laat ons verkennende PING-onderzoek zien dat voor een kleine groep spelers de game wel degelijk heeft bijgedragen aan het politiek geïnteresseerd raken na het spelen van de game; deze groep scholieren gaf aan niet politiek geïnteresseerd te zijn toen het spel gespeeld werd, maar was na drie maanden wel geïnteresseerd in politiek. Interessant genoeg, was het deze groep waar de meeste sociale facilitatie optrad. Hoewel vervolgonderzoek zal moeten uitwijzen hoe dit precies werkt, stemt dit resultaat positief.

## Games en burgerschap: hoe nu verder?

Er is een groeiend aantal online games dat politieke en maatschappelijke kwesties agendeert. Het is nog te vroeg om eenduidig te bepalen of

deze 'politieke pamfletten van de 21ste eeuw' het beoogde effect hebben. Het wetenschappelijk onderzoek is bescheiden en staat nog in de kinderschoenen, maar de eerste resultaten stemmen optimistisch. Er zijn voorzichtige aanwijzingen dat games bijdragen aan het verdiepen van het inzicht in de kwestie die de game aanroert en dat het spelen de positieve betrokkenheid bij het onderwerp vergroot. De duidelijkste, maar nog steeds bescheiden effecten zijn sociaal van aard: na het spelen is men meer geneigd met anderen over het onderwerp te praten. Zo kan de spelervaring de conversatie tussen betrokken burgers voeden en bijdragen aan de ontwikkeling van dynamisch en expressief burgerschap. Onder welke voorwaarden de effecten het sterkst zijn en aan

welke eisen het game-design moet voldoen, is onderwerp van ons vervolgonderzoek in samenwerking met designers van de Technische Universiteit Eindhoven en media-theoretici van de Universiteit Utrecht.

Maar met een goed ontworpen game alleen zijn we er niet. De grootste uitdaging bij het 'inzetten' van games in het onderwijs ligt in de context. We zouden ervoor moeten zorgen dat de conversatie over het onderwerp van de game daadwerkelijk plaats vindt in de sociale omgeving van spelers, omdat er sterke aanwijzingen zijn dat de interactie tussen de ervaringen die de speler via de game opdoet en de discussies die hij of zij vervolgens voert met klasgenoten, vrienden en familie het verschil maken.



### Joyce Neys

Hoofdauteur  
neys@eshcc.eur.nl

Joyce Neys is promovenda aan de Erasmus Universiteit van Rotterdam (Erasmus Research Centre for Media, Communication and Culture). Haar onderzoeksproject getiteld *Empowered Citizens: How New Media Facilitate Civic Engagement* gaat over hoe en in welke mate politieke games en YouTube filmpjes maatschappelijk en politieke betrokkenheid bevorderen.

### Jeroen Jansz

Auteur

Jeroen Jansz is hoogleraar Communicatie en Media (ERMeCC, Erasmus Universiteit Rotterdam). Hij onderzoekt de relatie tussen mediaconsumenten en mediaproducten in het hedendaagse medialandschap, in het bijzonder hoe media publiek en (interactieve) media gebruiken om invulling te geven aan hun burgerschap.

# Wat we weten over games en burgerschap

- Het onderwijs in burgerschap kan baat hebben bij de inzet van serious games.
- Recent wetenschappelijk onderzoek laat zien dat games kunnen bijdragen aan het verdiepen van inzicht in het onderwerp dat de game dekt.
- Games kunnen bijdragen aan positieve betrokkenheid bij het onderwerp (inclusief gedrag).
- De duidelijkste, maar bescheiden effecten zijn sociaal van aard: na het spelen van een serious game is de speler meer geneigd met anderen over het onderwerp te praten.
- Deze discussies zijn van groot belang bij het bereiken van effect op langere termijn.

## Meer weten?

Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (herziene editie). New York, NY: Palgrave MacMillan.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York, NY: The Penguin Press.

Kahne, J., Middaugh, E. & Evans, C. (2009). *The Civic Potential of Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Neys, J.L.D. & Jansz, J. (2010). Political internet games: Engaging an audience. *European Journal of Communication*, 25(3), 227-241.

Neys, J., van Looy, J., de Grove, F. & Jansz, J. (2012, mei). *Poverty is not a game: Behavioral changes and long term effects after playing PING*.

Paper gepresenteerd tijdens de jaarlijkse conferentie van de International Communication Association (ICA), Phoenix, Verenigde Staten.




Verheul, I. (2013). *Kritisch Burgerschap*. Onderzoeksrapport gedownload via <http://www.game-ondd.nl/pdf/Eindrapportage-Kritisch-Burgerschap.pdf> op 17 januari 2014.





Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgeleideWerken 3.0 Nederland. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.nl>)

**De gebruiker mag:**

- Het werk kopiëren, verspreiden, tonen en op en uitvoeren onder de volgende voorwaarden:
    -  Naamsvermelding. De gebruiker dient bij het werk de naam van Kennisnet en de naam van de auteur te vermelden.
    -  NietCommercieel. De gebruiker mag het werk niet voor commerciële doeleinden gebruiken.
    -  GeenAfgeleideWerken. De gebruiker mag het veranderde materiaal niet verspreiden als deze het werk heeft geremixt, veranderd, of op het werk heeft voortgebouwd.
  - Bij hergebruik of verspreiding dient de gebruiker de licentievoorwaarden van dit werk kenbaar te maken aan derden.
  - De gebruiker mag uitsluitend afstand doen van een of meerdere van deze voorwaarden met voorafgaande toestemming van Kennisnet. Het voorgaande laat de wettelijke beperkingen op de intellectuele eigendomsrechten onverlet.
- Dit is een publicatie van Stichting Kennisnet.