

FACTSHEET

Uitkomsten verkennend onderzoek naar de impact van ReAction, een VR-game tegen wapenbezit en steekgeweld

Barbara van der Ent en Niels Hermens

In deze factsheet presenteren we de bevindingen van een verkennend onderzoek naar de impact van ReAction. ReAction is een VR-game die als doel heeft om jongeren met elkaar en onder begeleiding van jongerenwerkers in gesprek te laten gaan over wapenbezit en steekgeweld. Uiteindelijk moet dit de jongeren meer bewust maken van de risico's van het dragen van steekwapens, en daarmee ook het steekgeweld doen verminderen.

ReAction is ontwikkeld door Welzijnsorganisatie MEE & de Wering, in samenwerking met AdSysCo, Games for health en Improvive. Sinds [de lancering in februari 2023](#) is de game gebruikt op scholen in meerdere gemeenten, waaronder Den Helder, Vlaardingen, Rotterdam en Alkmaar.

ReAction

Jongeren spelen het spel in klas, in groep 8 van de basisschool of de eerste of tweede klas van de middelbare school. Eén leerling krijgt de VR-bril op en komt in het spel steeds voor keuzes te staan. Bijvoorbeeld de keuze om wel of geen mes mee te nemen. Maar ook de keuze wat iemand doet als hij of zij een naaktfoto ontvangt van een klasgenoot: doorsturen of niet. De rest van de klas kijkt mee op een groot scherm en beslist samen met de leerling met de VR-bril op welke keuze te maken.

Maakt de klas de 'verkeerde' keuzes dan eindigt de game met een scene waarin iemand steekt met een mes. Dit gebeurt steevast, want de leerlingen juttten elkaar op om de verkeerde keuzes te maken, en als dit niet gebeurt dan laat de jongerenwerker die het spel begeleidt alsnog zien wat er zou gebeuren wanneer andere keuzes zouden zijn gemaakt.

Bij de VR-game zijn altijd de docent en een jongerenwerker aanwezig om het proces te begeleiden. Na het spel bespreekt de jongerenwerker de keuzes die de leerling maakte en wat de gevaren van die keuzes zijn. In dit nagesprek komt niet alleen het wapenbezit en het geweld aan bod, maar ook andere zaken die in de game gebeuren, zoals sexting, soort taalgebruik en groepsdruk.

Verkenning van de impact van ReAction

Met impact van ReAction bedoelen we de veranderingen die het spelen van de VR-game teweegbrengt. Naast eventuele veranderingen bij de jongeren zelf gaat het dan over veranderingen die docenten of jongerenwerkers ervaren door het spel.

Om te verkennen welke veranderingen de VR-game teweegbrengt hielden wij in totaal vijf focusgroepen. Op een basisschool en op een vmbo-school een focusgroep met leerlingen en een focusgroep met leerkrachten en daarnaast een focusgroep met jongerenwerkers die de game begeleiden.

In die focusgroepen viel ons ten eerste op dat de leerlingen niet zo schrokken van wat zij zagen in de games. Ze weten dat sommige jongeren met wapens op zak lopen en weten ook dat het niet goed is om dat te doen.



We vonden in de focusgroepen aanwijzingen voor de volgende impact van ReAction:

Impact bij leerlingen

- De leerlingen uit groep 8 vertelden dat hen vooral is bijgebleven dat ze altijd – ook als er sprake is van groepsdruk – een keuze hebben om het ‘goede’ te doen. Uit de gesprekken met de leerkrachten, leerlingen en jongerenwerkers blijkt dat het maken van een eigen keuze veel aan bod kwam tijdens het nagesprek. Vooral omdat de klas probeerde te beïnvloeden welke keuzes de jongere met de VR-bril maakte.
- Jongerenwerkers en docenten vertelden dat de VR-game en het gesprek op zichzelf niet direct grote veranderingen teweegbrengen in het bewustzijn van jongeren over de gevaren van steekgeweld, en daarmee in de keuzes over het wel of niet dragen van een steekwapen. Wel gaven zij aan dat het een mooi onderdeel kan zijn van een lesprogramma. Het samen keuzes maken tijdens de game lijkt voor de leerlingen in ieder geval interessanter om aan mee te doen dan aan bijvoorbeeld een reguliere voorlichting.

‘Om bij jongeren het bewustzijn over de keuzes die zij maken te vergroten, is het nodig dat de game een onderdeel is van een breder lesprogramma of dat een follow-up wordt opgepakt door docenten of jongerenwerkers.’ – jongerenwerker

Impact bij leerkrachten

- Leerkrachten vertelden dat ze de VR-game en hun aanwezigheid daarbij gebruiken als aanleiding om met leerlingen te praten over de onderwerpen die in de game aan bod komen.
- Veel van de deelnemende jongeren leken in de ervaring van de leerkrachten niet echt te schrikken van wat er in de game gebeurde. Het was voor hen een eyeopener dat het zo ‘normaal’ lijkt om een wapen te dragen. Ze vertelden dat zij zich door de VR-game meer bewust werden van het feit dat zaken als wapenbezit en sexting daadwerkelijk spelen, ook in hun klas. Deze leerkrachten zien dit misschien wel als de belangrijkste impact van de game. Ze spraken er meer over met collega’s en zijn mogelijk alerter geworden op signalen die wijzen op wapenbezit.

‘We praten er nu veel vaker over in de docentenkamer.’ – leerkracht

‘Het heeft mijn naïeve bril afgezet. Het klinkt wel heftig, maar ik ben wel een beetje bang. Ik ga niet graag naar een school waarvan ik weet dat leerlingen met een mes rondlopen.’ – leerkracht

Algemene conclusie

Uit dit verkennende onderzoek komen aanwijzingen naar voren dat de impact van de VR-game ReAction voornamelijk bestaat uit een onverwachte verandering bij docenten. Zij lijken zich meer bewust te worden van zaken als sexting en wapenbezit in hun klas. Daarnaast geeft de game hen een aanleiding hierover met collega’s en met leerlingen in gesprek te gaan. Daarmee is ReAction een instrument dat onderdeel kan zijn van een bredere aanpak op scholen rondom het vraagstuk van wapenbezit en steekgeweld. Het is een concrete manier waarop het jongerenwerk en het onderwijs hierin samen kunnen optrekken.