



MEE & de Wering

Niets is onmogelijk.

Servicebureau

Postbus 230 | 1800 AE Alkmaar

Hertog Aalbrechtweg 18 | 1823 DL Alkmaar

T 088 0075 000

info@meewering.nl

www.meewering.nl

## Nieuwsbrief september ReAction

Tegen steekgeweld onder jongeren

VR-game gemaakt door en voor jongeren

Alkmaar, 9 september 2022

Beste relatie,

Elke week horen we in het nieuws dat er weer inwoners van Nederland zijn neergestoken. Vaak gaat het om jongeren. Ze voelen zich onveilig en dragen een mes.

De 'normalisatie' van het dragen van een mes, en het gebruik ervan wil MEE & de Wering tegengaan op een manier dat aansluit bij de belevingswereld van jongeren met behulp van de VR-game **ReAction**, tegen steekgeweld onder jongeren.

Een jaar geleden lanceerden wij het prototype van ReAction voor geïnteresseerde welzijnsorganisaties en gemeenten bij Hogeschool Inholland in Haarlem. Sindsdien is er veel gebeurd. Vele contacten zijn gelegd, fondsen zijn geworven en de financiering is rond. Elke dag voelt het voor ons urgenter om de VR-game ReAction operationeel te krijgen. De doorontwikkeling van ReAction is daarom in volle gang. Graag informeren wij u met deze nieuwsbrief over de laatste ontwikkelingen.

### **Kick-off meeting**

31 mei 2022 organiseerde MEE & de Wering in samenwerking met gamebouwer Improvive een kick-off meeting in Amersfoort voor alle organisaties die financieel bijdragen om ReAction te ontwikkelen. Met beleidsadviseurs en jongerenwerkers uit drie provincies hebben we ervaringen uitgewisseld met betrekking tot steekgeweld onder jongeren. Deze input nemen we mee in de ontwikkeling.

### **Testen in regio's**

De afgelopen maanden hebben we met ruim veertig jongeren uit verschillende provincies in Nederland het prototype van de game getest. We hebben gesproken en getest met jongeren uit gemeenten Zaanstad, Den Helder, Texel en Rotterdam. Ook is er een bezoek gebracht aan de instelling 's Heeren Loo in Driehuis. Heel bewust is er gekozen voor jongeren tussen de 11 en 19 jaar, afkomstig uit verschillende wijken uit uiteenlopende steden en dorpen, maar ook met verschillende schoolniveaus.

Datum 9 september 2022  
2/4

### **Gesprekken jongeren**

Doel van de voor- test- en nagesprekken was het ophalen van informatie over het dragen en gebruiken van messen, de beeldvorming en omgang met elkaar en andere jongeren. Wanneer dragen ze een mes? Wanneer niet? Hoe voelen ze zich? Wanneer voelen ze zich bedreigt of onveilig? Wat vinden ze van de game? Wat kan er verbeterd worden?

De jongeren hebben ons waardevolle input gegeven over hun ervaringen.

### **Een aantal ervaringen die naar voren kwamen:**

- De jongeren dragen voornamelijk een mes omdat ze zich onveilig voelen.
- Bedreigingen vinden vaak online plaats.
- Als er iets aan de hand is worden filmpjes gestuurd in de Snapgroep.
- Het gebruik van een mes ontstaat vaak als gevolg van belediging, of het gaat om geld of drugs.
- Iedereen heeft de game uitgespeeld. Alle jongeren vonden de game geloofwaardig, met wat aanpassingen hier en daar.

### **De belangrijkste feedback die ze gaven was:**

- Het nog meer in de game laten zien wat de **consequenties van je gedrag** zijn als je bepaalde keuzes maakt. Het verloop van het spel verandert immers naarmate je een andere keuze maakt. Pak ik het mes af of niet? Wat gebeurt er daarna? Bijvoorbeeld 'ik kom in contact met de politie' en 'ik ga naar de gevangenis als ik zelf ga steken'.
- Niet iedereen begreep de karakters meteen. We gaan ze beter introduceren.
- Het lijkt niet duidelijk te zijn voor veel spelers dat de voice over bij hun spelkarakter hoort. Dit kan ook komen doordat het een vrouwelijke stem is. We gaan dit verduidelijken en voegen een mannelijke stem toe.
- Niemand van de jongeren vond het echter gek dat meiden een mes dragen in de game.
- Aanpassen van formaat mes, ('moet groter') buurthuis ('lijkt een huiskamer') jongerenwerker ('wie is dat?')
- Veel jongeren begrepen niet dat Sarah hun pleegzusje is in de game. Dit gaan we duidelijker maken.

We zijn aan de slag gegaan met hun antwoorden en passen de game hierop aan.

### **Nieuwe sessies**

Half september starten de sessies met de jongeren en jongerenwerkers van de testgemeenten Zaanstad, Den Helder/Texel, en Rotterdam. Tijdens deze sessies wordt het verhaal aangevuld, nieuwe teksten ingesproken, en kunnen jongeren ook acteren als een van de karakters in het spel. Hierna volgt een nieuwe nieuwsbrief.

Datum 9 september 2022  
3/4

ReAction wordt mede mogelijk gemaakt door:



### Ook deelnemen?

We zijn verheugd dat er nog steeds organisaties bij de ontwikkeling van ReAction aansluiten, zoals welzijnsorganisatie Farent uit 's-Hertogenbosch. Dit is mooi, want door krachten te bundelen kunnen we uiteindelijk nog meer games maken. We denken aan (digitale) gokverslaving en sexting. Samen maken we het verschil.

Kent u ook organisaties die mogelijk geïnteresseerd zijn? Stuur u deze nieuwsbrief door, of onderstaande link: [ReAction - Het stoppen van steekgeweld onder jongeren - MEE & de Wering \(meewering.nl\)](#)

Voor vragen kunt u mij bereiken onder nummer 06- 26 29 85 86.

Hartelijke groet namens het hele team ReAction, en in het bijzonder gamebouwer Roger ter Heide,

Susan Rozemeijer  
Coördinator ReAction  
06- 26 29 85 86

[info@susanrozemeijer.nl](mailto:info@susanrozemeijer.nl)

[ReAction - Het stoppen van steekgeweld onder jongeren - MEE & de Wering \(meewering.nl\)](#)



Datum 9 september 2022  
4/4