

# SplitsZ, de geboorte van een serious game

**‘Mediawijsheid’ is misschien wel het buzzword van 2009. Er waren publicaties, onderzoeken, enquêtes, ouderavonden, projecten op scholen en een speciale krant.** Om jongeren voor het onderwerp te enthousiasmeren, bleek naast het bestaande – serieuze – aanbod behoefte aan een speelsere aanpak. Vijf organisaties en bedrijven bundelden hun expertise en ontwikkelden samen een serious game over mediawijsheid: SplitsZ. In januari gaat de pilot van start, vanaf mei kunnen veertig scholen meedoen. De verwachtingen zijn hooggespannen.

“Wij vinden het belangrijk dat jongeren in een veilige, creatieve omgeving leren omgaan met internet”, vertelt Geeske Steeneken, directeur van Codename Future en penvoerder van het project SplitsZ. “Jongeren moeten kunnen ervaren wat de mogelijkheden zijn en waar de haken en ogen zitten. Aspecten als ‘Wat is echt en wat is niet echt?’, ‘Wat zijn de verschillende manieren om de werkelijkheid weer te geven in tekst of foto’s en wat is het effect van die verschillende manieren?’ en ‘Kun je zelf die werkelijkheid manipuleren en kun je zien of en hoe anderen dat doen?’. Maar ook aspecten van online burgerschap: ‘Hoe ga je met elkaar om op internet?’ en ‘Kunnen we daar een soort gedragsregels voor afspreken, zoals veel scholen die al opgesteld hebben voor in de klas?’. We wilden een omgeving creëren waarin jongeren de ruimte hebben om te experimenteren, zonder dat dat een direct resultaat heeft op de echte wereld. Dan kom je al gauw op een simulatie of een game. We kozen voor dat laatste.”

‘We’, dat is een samenwerkingsverband van vijf organisaties en bedrijven die op eigen terrein hun sporen hebben verdiend. Naast Steenekens

Codename Future, uitgever van digitaal onderwijsmateriaal, doen mee: Kunstgebouw, een stichting die zich bezig houdt met kunst en cultuur in het onderwijs; Waag Society, expertisecentrum voor virtuele leeromgevingen; Stichting Mijn Kind Online, expert op het gebied van kinderen, ouders en internet en Ranj, een bedrijf dat [wereldberoemde] serious games ontwerpt en ontwikkelt. Steeneken: “Het is een grote groep betrokken en gemotiveerde mensen, ieder met z’n eigen expertise, ieder met een heel eigen invalshoek. Die verscheidenheid maakt de samenwerking soms wat ingewikkeld, maar komt het concept beslist ten goede. De combinatie bevalt tot nu prima.”

#### Bijna af

De samenwerking startte in de zomer van 2008. Vijftien maanden later, eind 2009, is het voorwerk gedaan. Er ligt een gedetailleerd uitgewerkt functioneel ontwerp, met daarin precies omschreven wat er in welk level te doen, te leren, te kiezen, te spelen is. De vormgeving van avatars en van de SplitsZ-wereld in de verschillende levels is in schets klaar en de software die straks de loop van het spel vorm zal ►



#### Pilot en verder

Half januari gaat een pilot van start met vijf scholen. De laatste scherpe kantjes worden tijdens die testperiode bijgesteld. Tussen mei en november 2010 is de eerste echte ronde, waaraan veertig scholen kunnen deelnemen. Deze scholen zullen tijdens het project intensief worden begeleid door de organisaties achter SplitsZ. Deelname aan deze eerste ronde is gratis. Geïnteresseerde scholen kunnen zich aanmelden bij Martijn Spekman van Codename Future: [martijn@codenamefuture.nl](mailto:martijn@codenamefuture.nl)

geven, heeft z'n werking al in eerdere, vergelijkbare games bewezen. Verwerkingsopdrachten en ander lesmateriaal zijn op een haar na uitgewerkt. Alles is de afgelopen maanden uitgedacht, besproken en meerdere keren getest met klankbordgroepen van leerlingen, docenten en ouders.

Kortom: bijna klaar. Maar als Vives bij game-bouwer Ranj arriveert, blijkt de hoop lekker even te kunnen spelen, vergeefs. "Nee, er is nog geen werkende game, maar ja, over vijf weken is gegarandeerd alles af", vertelt gamedesigner Peter Nauta. "Een sneakpreview kan ik wel geven, maar er is nu nog geen werkende demo. Omdat alles zo gedetailleerd is uitgedacht en uitgewerkt van tevoren, is het nu 'alleen nog maar' een kwestie van in elkaar zetten."

#### Sterrendom

Peter Nauta vat de doelstelling van het project SplitsZ samen in bijna dezelfde woorden als Geeske Steeneken dat eerder deed: "Het gaat om mediawijsheid online. Hoe presenteer je je op het internet, welk beeld wil je oproepen, hoe reageren andere mensen daarop? Het gaat over hoe leuk internet kan zijn en over hoe je het leuk kunt houden."

De game draait om beroemd zijn, om sterrendom. Spelers beginnen een eigen ster te creëren. Gedurende de game is een speler achtereenvolgens vanuit verschillende rollen met die ster bezig: als manager, marketing-goeroe en journalist. Per klas [onderbouw voortgezet onderwijs] wordt één wereld aangemaakt waarin alle klasgenoten spelen. Een speler kan daardoor zien hoe anderen bezig zijn met hun ster.

In hun rol van marketing-goeroe moeten spelers een fotoreportage maken van hun ster. Ze krijgen daarbij informatie over verschillende cameraper-

spectieven en welk effect die hebben. Ze moeten nadenken en beslissen over de context waarin ze hun ster neerzetten: in een mooi groen grasveld of met veel goud en bling-bling?

Later in het spel, in de rol van journalist, krijgen spelers te maken met de sterren die hun klasgenoten hebben gemaakt. Spelers moeten dan interpreteren of de bedoelde boodschap goed overkomt. Peter Nauta: "Het klinkt vrij gecompliceerd, maar al spelend zal het heel natuurlijk aanvoelen."

**"Het gaat over hoe leuk internet kan zijn en over hoe je het leuk kunt houden"**

#### Docenten en ouders erbij betrekken

De game bestaat uit zes levels, die elk ongeveer een lesuur vergen. Leerlingen kunnen deze levels in tweetallen spelen, zonder veel inbreng van de docent. Zijn ze eerder klaar, dan kunnen ze rondlopen in de virtuele SplitsZ-wereld en de foto's, filmpjes en lichtkranten van de andere sterren bekijken. "Dat is leuk en leerzaam en het voorkomt dat de snelle leerlingen gaan 'keten'. Daar waren docenten huiverig voor", licht Peter Nauta toe. De 'small version' van SplitsZ omvat per gamelevel nog een verwerkingsopdracht die een lesuur in beslag neemt. Als er tijd voor is, kan een en ander

nog flink uitgebreid worden. Bij de 'extended version' van elk level hoort nog een huiswerkopdracht en een klassengesprek. Kiest een docent voor de volledige versie van SplitsZ, dan gaan daar dus zes keer vier lessen in zitten. Naar aanleiding van de gesprekken met de klankbordgroepen is ervoor gekozen het hele project zo op te zetten dat de docenten en ouders geen extra inzet hoeven te leveren, maar dat desgewenst wel kunnen doen. Geeske Steeneken: "In die klankbordbijeenkomsten werd ons duidelijk dat ouders het over het algemeen wel leuk vinden om met hun kind te praten over media en over hoe dat in hun eigen jeugd ging, maar dat ze geen zin hebben om met hun kind achter de computer te gaan zitten om de game te spelen. Dat idee hebben we dus bijgesteld. En docenten gaven aan dat ze het niet hun rol vinden om inhoudelijk veel zelf te verzinnen. Hen helpen we door goede draaiboeken te maken, waardoor ze precies weten wat ze per week, per uur moeten doen."

Maar als docenten wel zelf wat willen toevoegen, is dat mogelijk. Zo komt er aan het eind van elk gespeeld level een SplitsZ-kant op internet met nieuwtjes over de verschillende sterren en met het door elke speler verdiende aantal punten. "Die krant wordt door de game-engine automatisch gegenereerd, daar heeft een docent geen omkijken naar. Maar als hij of zij dat leuk vindt, kan die krant worden aangepast met de naam van de klas, het logo van de school en desgewenst wat zelfgeschreven berichtjes. Kortom", besluit Peter Nauta, "SplitsZ is serious stuff, maar op een speelse manier die aansluit bij de belevingswereld van jongeren." ■