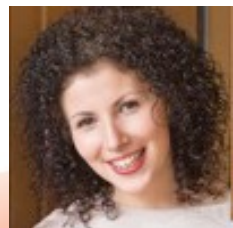




centrum

Media & Gezondheid

Entertainment Education for Social Change



UP2U



Het Verhaal

De Uitdaging

Het Onderzoek

De Implementatie

CMG serie



Het Verhaal

‘Hij vindt haar leuk. Soraya is mooi, maar ook al wat aangeschoten. Zal hij het doen? Brian voelt zich onzeker. Hij wil cool overkomen en heeft geen zin om afgewezen te worden. Zijn twee vrienden dringen aan. Zij is aantrekkelijk, en nu misschien wel heel gemakkelijk! Brian stapt op haar af en spreekt haar aan. Dringt hij haar nog meer alcohol op voor ‘easy seks’ of niet?’

Twee acteurs spelen en vertellen deze scene voor een groep leerlingen van een ROC. Jongen: ‘Tuurlijk gaat hij door. Wie A zegt, moet ook B zeggen’. Meisje: ‘Zij gaat je echt niet meer leuk vinden. Zij weet dat jij dan die jongen bent die te ver is gegaan.’ De leerlingen denken mee, vertellen hun ervaringen en opvattingen, discussiëren vaak fel met elkaar.

De dialoog

De spelacteurs presenteren tijdens het vooronderzoek verschillende scenario's over 'grensoverschrijdende seksuele ervaringen' die uit het leven zijn gegrepen. De scenario's zijn gebaseerd op een serie open gesprekken die producent Bosch Film in samenwerking met het Centrum Media & Gezondheid (CMG) heeft gevoerd met jongeren tussen 15 en 19 jaar. De uitspraken en voorbeelden uit de beleving van de jongeren met grensoverschrijdende seks, vormen tesamen met de onderzoeksresultaten en adviezen van Rutgers/WPF en Soa Aids Nederland, de basis voor drie dramalijnen. In dialogen tussen de acteurs en de jongeren worden de dramalijnen verder ingevuld, gekleurd en aangescherpt.

De verhalen van *UP2U* zijn interactieve dramalijnen rond grensoverschrijdend gedrag en seksuele dwang. De verhalen kunnen op verschillende manieren aflopen. Er zijn steeds keuzemomenten. Doet hij het wel of juist niet? Zegt ze ja, of nee? De jongeren kunnen kiezen hoe de personages met de verschillende situaties omgaan; een beslisboom. Zo kunnen ze oefenen met verschillende uitkomsten van een situatie en de consequenties van verschillende soorten gedrag. CMG: *‘Plaatsvervangend leren via rolmodellen is een goede manier om te oefenen met het aanvoelen en aangeven van eigen grenzen en het respecteren van de grenzen van anderen’.*

De uitdaging

In 2009 signaleert het toenmalige Rutgers/NISSO (thans Rutgers WPF) dat veel jongeren tussen 15-25 jaar onplezierige —grensoverschrijdende— seksuele ervaringen hebben (ongewenste seks, seksueel getinte telefoontjes of seksueel ongewenste gedragingen via de webcam). Met de titel van het onderzoeksrapport ‘Laat je nu horen’ vertellen de onderzoekers dat ze jongeren willen aanmoedigen om op te komen voor wat ze zelf wel en wat ze niet willen op seksueel gebied.



Foto: Gehele cast UP2U © CMG Casper Cammeraat

Ook ZonMw constateert een tekort aan interventies gericht op het voorkomen van grensoverschrijdend gedrag en seksuele dwang, voor allochtone en laag opgeleide jongeren. Ze nodigt veldpartijen via een open subsidiecall uit om voorstellen te ontwikkelen.

Het Centrum Media & Gezondheid neemt de uitdaging aan: *‘Het gaat over het verwerven van sociale vaardigheden voor een doelgroep die niet a priori bezig is met een gezonde leefstijl. Typisch een uitdaging om te benaderen vanuit de Entertainment-Education strategie.’*

Bij de EE-strategie gaat het om het ontwikkelen van een populair media format dat zowel in staat is om mensen te amuseren als te laten nadenken en praten over maatschappelijke- en gezondheidsthema's (Bouman, 1999; Singhal & Rogers, 1999).

Het voorbeeld

UP2U is een goed voorbeeld van hoe het CMG een kwalitatief hoogwaardige interventie ontwikkelt:

CMG: *‘Het idee om binnen dit project te kiezen voor interactieve*

‘Het gaat over het bespreekbaar maken en ter discussie stellen van de beleving van normen, waarden en gedrag.’

dramalijnen waarbij de verhalen verschillend af kunnen lopen is ontstaan tijdens een verblijf in Namibië, waar we de film ‘Three-and-a-half lives of Philip Wetu’ over AIDS-preventie zagen. Dat was een enorm aansprekende manier om inzichtelijk te maken hoe verschillende keuzes kunnen leiden tot verschillende aflopen. Het vraagstuk ‘grensoverschrijdend seksueel gedrag’ leent zich goed voor zo’n drama-aanpak met keuzemogelijkheden’.



Foto: Roos en Nick © CMG Casper Cammeraat

om systematisch de kennis en ervaring van alle betrokkenen te verzamelen. De verhalen moeten herkenbaar en invoelbaar zijn, en de leefwereld van de betrokkenen weerspiegelen.

Het CMG: *‘Wij stellen het formatieve onderzoek centraal. Dat kost tijd, geld en creativiteit. Maar we hebben ervaren dat we geen aansprekende en effectieve interventies kunnen maken zonder kennis van de leefwereld van alle betrokkenen en hun actieve inbreng in het vertellen van de verhalen. Het samen zoeken naar inhoud, kleur en gevoel in de levens-verhalen is heel inspirerend.’*

De pijlers

In deze UP2U interventie voor lager opgeleide en allochtone jongeren (15-19 jaar) worden, aan de hand van interactieve gedramatiseerde scènes, grensoverschrijdend gedrag en seksuele dwang bespreekbaar gemaakt en handelingsalternatieven aangereikt. Het CMG werkte hierin samen met Soa Aids Nederland (SAN), Rutgers/WPF, GGD-Rotterdam Rijnmond en Bosch Film. Het CMG: *‘Wij vinden het cruciaal dat de leefwereld van jongeren centraal staat; dat ze zelf keuzes kunnen maken en dat de gevolgen van die keuzes uitgewerkt en getoond worden.’*

Het CMG hanteert bij elk project een minimum aantal uitgangspunten:

- Plaatsvervangend leren via rolmodellen is een effectieve manier om lastige onderwerpen onder de aandacht te brengen.
- De EE-strategie maakt pro-sociale gedragsverandering mogelijk bij moeilijk bereikbare groepen.
- Een interventie is alleen effectief als die samen met alle betrokkenen wordt ontwikkeld.
- Beeldende communicatie heeft meer impact dan het geschreven woord (vooral bij jongeren).
- Er wordt samengewerkt met partners in de creatieve industrie die zowel open staan voor het Entertainment-Education gedachtengoed als de daarmee samenhangende planmatige werkwijze en begeleidend onderzoek.
- Het ontwikkelingsproces van een EE interventie vereist formatief onderzoek. Bij elke stap in het proces is het nodig



Foto: Nick, Brain en Sonny © CMG Casper Cammeraat

De gesprekken

Op basis van open gesprekken die producent Bosch Film met jongeren heeft gevoerd beschrijft het CMG wat grensoverschrijdend seksueel gedrag voor jongeren betekent. Op een enkeling na hebben alle jongeren ervaring met een of andere vorm van seksuele dwang. Meer dan de helft uit persoonlijke ervaring, de anderen via vriendinnen of vrienden, bij het uitgaan of op school. De jongeren geven aan dat ze zich vaak anders gedragen dan ze echt zouden willen. Respect is een belangrijk begrip. Zowel jongens als meisjes geven aan dat zij graag respect willen, maar geven tegelijkertijd ook aan dat zij vaak geen respect hebben voor elkaar. Ze vinden het lastig om zich te verplaatsen in de belevingswereld van de ander.

Opmerkingen als: *‘hoe zou je het zelf vinden’, ‘je zou toch niet willen dat iemand dat tegen je broertje of zusje zou zeggen’,* zijn veel gehoorde opmerkingen.

Zowel jongens als meisjes geven aan dat ‘nee zeggen’ altijd kan, maar vinden het erg moeilijk om dit daadwerkelijk te doen. Ze vinden het lastig om te bepalen of ‘nee’ echt nee is of toch misschien een ‘ja’ betekent. *‘Je weet*

soms niet waar je aan toe bent’ (jongen). Opvallend is dat zowel jongens als meisjes benadrukken dat ze onzeker zijn en zich daardoor in zekere mate gedwongen voelen om over hun eigen seksuele grenzen, maar ook over de seksuele grenzen van anderen heen te gaan. De situaties waarin zij het meest te maken hebben met seksueel grensoverschrijdend gedrag, zijn situaties waarin er sprake is van alcohol, materiële druk en contact via internet.

Samen met de inhoudelijke partners en Bosch Film heeft het CMG drie verhaallijnen rond die thema's ontwikkeld. Er zijn zes hoofdpersonages. Die komen terecht in drie verschillende scenario's van grensoverschrijdend seksueel gedrag: (1) Internet (2) Drank en (3) Golddigger.

Internet: In de verhaallijn Internet spelen Roos en Nick de hoofdrollen. Zij hebben verkering met elkaar en zitten achter hun computer met elkaar te chatten. Nick vraagt aan Roos of zij haar borsten wil laten zien. Wat gebeurt er als zij haar borsten laat zien?

Drank: In de verhaallijn Drank spelen Brian en Soraya de hoofdrollen. Op aanraden van zijn vrienden probeert Brian om Soraya dronken te voeren, zodat hij bij haar kan scoren. Heeft deze aanpak resultaat? En hoe reageren zijn vrienden?

Golddigger: Sharissa en Sonny spelen in de verhaallijn Golddigger de hoofdrollen. Tijdens hun eerste date geeft Sonny aan Sharissa een dure tas cadeau die zij graag wil hebben. Zomaar een cadeautje of verwacht Sonny er iets voor terug? In elk verhaal zijn er twee keer twee keuzemomenten en voor elke situatie een weerbaar handelingsalternatief.

Het onderzoek

Formatief onderzoek

Wat doen die verhalen bij de jongeren? En hoe kom je daar op een verantwoorde manier achter? Het CMG heeft gekozen voor een onorthodoxe manier van formatief onderzoek.

Om de scripts zo duidelijk en helder mogelijk aan de doelgroep te presenteren is er in het formatief onderzoek voor gekozen om twee spelacteurs, een man en een vrouw van midden dertig, steeds via de rol van de hoofdpersonages het verhaal te laten spelen/vertellen. Door hun leeftijd was duidelijk dat deze spelacteurs niet de uiteindelijke acteurs zouden zijn en was er geen verwarring of afleiding over de aantrekkelijkheid van de acteurs.

Door het inzetten van spelacteurs konden jongeren zich direct een beeld vormen van de te ontwikkelen dramalijnen.

'Jongeren lezen niet graag lange stukken tekst en zeker bij een interactieve benadering is het lastig voor hen om de verschillende aflopen van de dramalijnen duidelijk op hun netvlies te krijgen', aldus het CMG.



Foto: Roos en Nick © CMG Casper Cammeraat

Door de combinatie van vertellen en acteren konden zij situaties extra toelichten en bespreken. De acteurs acteerden steeds een scène. Na ieder stukje volgde een keuzemoment, waarbij de leerlingen een keuze moesten maken. Zo mogelijk speelden een paar leerlingen mee in het verhaal.

CMG: *'Deze methode heeft prima gewerkt. De leerlingen waren goed in staat om de verschillende lijnen en keuzes te begrijpen, en hier vervolgens hun mening over te geven. Bovendien heeft de interactie met de leerlingen veel extra informatie opgeleverd, bijvoorbeeld over hoe vrienden elkaar onder druk zetten'.*

De productie

Op basis van een screening zijn jonge acteurs geselecteerd voor de verschillende rollen in de dramascènes. De hoofdpersonen zijn door de producent grotendeels gevonden in de groep jongeren waarmee in het eerste formatieve onderzoek is gesproken. Deze jongeren waren van verschillende etnische achtergronden om een zo breed mogelijke doelgroep aan te spreken.



Foto: Sharissa en Sonny © CMG Casper Cammeraat

Omdat het thema grensoverschrijdend seksueel gedrag een gevoelig en taboe-onderwerp is, werd aanvankelijk gedacht dat het moeilijk zou zijn om jongeren zelf die rollen te laten spelen. Het CMG had daarom aanvankelijk het idee om jongeren met ervaring op het gebied van grensoverschrijdend gedrag als peerbuddy's aan professionele acteurs te koppelen. In de praktijk bleek echter dat de gecastte jongeren genoeg

ervaring met seksueel grensoverschrijdend gedrag hadden en bereid waren de rollen zelf vanuit hun eigen ervaring en inlevingsvermogen te spelen. Hierdoor waren de peer-buddy's overbodig. Door middel van intensieve spel-coaching en repetities met de regisseur hebben de relatief onervaren acteurs deze uitdaging uitstekend doorstaan.

De discussie

Na de filmopnamen en voor de definitieve eindmontage en afwerking zijn de drie verschillende verhaallijnen in

samenwerking met de GGD Rotterdam Rijnmond door het CMG nogmaals gepretest en aan de doelgroep getoond. Herkennen ze zich in de verhalen? Wat roepen de beelden op aan sfeer in de klas? Wordt er gediscussieerd? Zijn de handelingsalternatieven voldoende duidelijk? Nodigen de keuzemomenten daadwerkelijk uit tot discussie? Ja, ja, ja.

Een paar voorbeelden uit de discussie:

Sharissa is in bed beland met haar vriendje, de gulle gever van een dure tas. Hij wil vrijen, zij wil niet verder, maar is daar niet heel duidelijk over. Een leerlinge: *'Ze moet duidelijk zijn, anders snapt hij het toch ook niet. Ze moet wat zeggen en hem niet alleen maar zielig aankijken.'*

Roos laat haar borsten via de webcam aan haar vriendje zien. De leerlingen zijn teleurgesteld dat de borsten niet in beeld komen. Het feit dat Nick de foto's aan zijn vrienden laat zien, vinden de meeste jongens niet raar. Een meisje is het hier niet mee eens:

'Nou, dat vind ik niet hoor. Dat deel je toch niet. Dat houd je toch voor jezelf!' en *'Als je eenmaal begint met het doorsturen van dit soort foto's, dan is het hek van de dam. Iedereen wil dit soort foto's wel zien en gaat de foto's ook weer doorsturen'*. Een van de jongens geeft aan dat die foto binnen een half uur in Groningen is.

De resultaten van deze pretest zijn meegenomen in de definitieve eindmontage en bij het ontwikkelen van de handleiding. Deze handleiding vormt een goede ondersteuning voor docenten om met leerlingen die met elkaar over grensoverschrijdend seksueel gedrag te praten.

De verspreiding

UP2U bestaat uit drie interactieve verhaallijnen, een trailer en een handleiding. UP2U kan binnen bestaande lesmethoden worden gebruikt en als discussiestarter dienen bij workshops en trainingen. De losse modulaire dramalijnen (videobestanden) kunnen ook worden ingezet binnen een digitale leeromgeving. De verspreiding en implementatie vindt plaats in nauwe samenwerking met Rutgers WPF, SAN en de GGD Rotterdam-Rijnmond, via o.a. de lespakketten *Lang Leve de Liefde* en *Girls' Talk*.



Foto: Brain en Soraya © CMG Casper Cammeraat

Publicaties:

Bouman, M.P.A. (2012): ZonMw Eindverslag UP2U, Centrum Media & Gezondheid, Gouda.

Hollemans, H.; Bouman, M.P.A. (2012): Rapport Formatief onderzoek UP2U, Centrum Media & Gezondheid, Gouda.

Beeldmateriaal:

UP2U Trailer via het CMG vimeo kanaal: <https://vimeo.com/62248082>

UP2U Making Of via het CMG vimeo kanaal: <https://vimeo.com/70488408>



Dit project is mogelijk gemaakt met subsidie van ZonMw (project nr. 124290006) en een bijdrage van GGD Rotterdam Rijnmond en is door het CMG ontwikkeld en gerealiseerd in de periode 2010-2012.

Meer informatie?

info@media-gezondheid.nl

0182-549445



centrum

Media & Gezondheid

Entertainment Education for Social Change

www.media-gezondheid.nl