

Interventie

Can You Fix It?

Erkenning

Erkend door deelcommissie Jeugdgezondheidszorg, preventie en gezondheidsbevordering

Datum: 25 november 2021

Oordeel: Goed onderbouwd

De referentie naar dit document is: Cense, van Engelen (14 oktober 2021).
Databank effectieve jeugdinterventies: beschrijving 'Can You Fix It?'. Utrecht:
Nederlands Jeugdinstituut. Gedownload van www.nji.nl/jeugdinterventies.

Inhoud

Inhoud	3
Samenvatting	4
Doelgroep	4
Doel	4
Aanpak	4
Materiaal	4
Onderbouwing	4
Onderzoek.....	5
1. Uitgebreide beschrijving	6
1.1 Doelgroep	6
1.2 Doel.....	7
1.3 Aanpak	8
2. Uitvoering.....	13
3. Onderbouwing	16
4. Onderzoek	22
4.1 Onderzoek naar de uitvoering	22
4.2 Onderzoek naar de behaalde effecten	23
5. Samenvatting Werkzame elementen	24
6. Aangehaalde literatuur	25
7. Praktijkvoorbeeld.....	27

Samenvatting

'Can You Fix It?' is een serious game, bedoeld om seksueel grensoverschrijdend gedrag van jongeren tussen de 12 en 18 jaar te verminderen. In de game zien jongeren korte films over verschillende seksueel getinte situaties en worden ze opgeroepen om in te grijpen om te zorgen dat het goed afloopt voor de personages. Ze horen de gedachten van het personage dat ze kiezen, waardoor ze meer inzicht krijgen in het ontstaan van risicovolle situaties. Doordat spelers directe feedback krijgen op hun acties, leren ze risicovolle situaties herkennen en ontwikkelen ze vaardigheden om in te grijpen. De game kan zelfstandig gespeeld worden. Als de game ingezet wordt in de onderwijsmodule Wensen en Grenzen van het erkende lesprogramma Lang Leve de Liefde, en binnen de jeugdzorg als onderdeel van de erkende trainingen Girls' Talk (voor meiden) en Make a move (voor jongens).

Doelgroep

'Can You Fix It?' is ontwikkeld voor jongeren tussen de 12 en 18 jaar.

Doel

Het doel: een bijdrage leveren aan de vermindering van seksueel grensoverschrijdend gedrag onder jongeren, door (1) bewustwording te vergroten van het belang van communicatie over wensen en grenzen; (2) risicoperceptie te verhogen; (3) vaardigheden te leren hoe ze kunnen ingrijpen en (4) reflectie over sociale en gendernormen te bevorderen.

Aanpak

In 'Can You Fix It?' oefenen jongeren met het herkennen van risicovolle situaties en het toepassen van handelingsopties, die zij kunnen toepassen in hun eigen leven. De game is opgenomen in de lesmodule 'Wensen en grenzen' voor het voortgezet onderwijs en binnen de jeugdzorg in 'Make a Move'/'Girls Talk'.

Materiaal

'Can You Fix It?' wordt gespeeld op de website: www.canyoufixit.nl. Er zijn docentenhandleidingen en werkbladen voor het lesmodule Wensen en Grenzen met 'Can You Fix It?' voor het voortgezet onderwijs, gratis te downloaden op [Wensen en grenzen | Lang leve de liefde](#).

Onderbouwing

Seksueel grensoverschrijdend gedrag komt vaak voor. Uit onderzoek onder jongeren van 12 tot 25 jaar blijkt dat 14% van de meisjes en 3% van de jongens ooit seksueel geweld heeft meegemaakt.

'Can You Fix It' richt zich op het aanpakken van de volgende factoren om seksueel grensoverschrijdend gedrag te voorkomen:

1. Kennis: over seksueel grensoverschrijdende situaties (herkent verloop situaties; weet wat te doen)
2. Attitudes: ziet belang van aangeven van eigen grenzen (zowel m als v); waardeert als een ander grenzen aangeeft (idem) en waardeert als iemand wensen en grenzen checkt bij een ander.
3. Sociale norm: (a) descriptieve norm: het is normaal om over seks praten en (b) injunctieve norm: de ander verwacht en waardeert dat ik wensen en grenzen aangeef en ernaar vraag.
4. Eigen effectiviteit: verwacht eigen wensen en grenzen te kunnen aangeven; verwacht om te kunnen checken bij de ander.

Onderzoek

Er zijn verschillende onderzoeken uitgevoerd om '*Can You Fix It?*' te ontwikkelen en verbeteren:

- In 2021 is er een evaluatiestudie gedaan naar '*Can You Fix It?*' binnen de lesmodule Wensen en Grenzen.
- In 2011 en 2013 zijn er effectstudies gedaan naar de game onder verschillende leeftijden jongeren.
- In 2010 en 2015 is de game gepre-test onder jongeren (eerst concept, later de herziening van de game).
- Voorafgaand aan de game is in 2010 een determinantenstudie uitgevoerd om de doelen van de interventie te bepalen en een kwalitatief onderzoek om meer inzicht te krijgen in onderliggende mechanismen en situaties die jongeren meemaken.

1. Uitgebreide beschrijving

1.1 Doelgroep

Uiteindelijke doelgroep

Einddoelgroep: De interventie is bedoeld voor jongeren in de leeftijd van 12 tot 18 jaar oud.

Subdoelgroep: Praktisch opgeleide jongeren. Er is bij de ontwikkeling van de interventie rekening gehouden met praktisch opgeleide jongeren, omdat zij meer risico lopen op seksueel grensoverschrijdend gedrag (De Graaf et al, 2017). Groepsgerichte begeleiding door een docent of trainer, met de lesmodule *Wensen en Grenzen* of de weerbaarheidsprogramma's *'Girls Talk'* en *'Make a Move'*, is aanbevolen voor praktijkgerichte jongeren, zodat zij de juiste boodschappen uit de game halen en om het leereffect te vergroten.

Intermediaire doelgroep

In het gebruik van de game binnen de interventies *'Wensen en grenzen'*, *'Girls Talk'* en *'Make a Move'* zijn docenten en trainers de intermediairen. *'Wensen en grenzen'* wordt gegeven door docenten biologie, maatschappijleer, verzorging en mentoren van het voortgezet onderwijs. GGD medewerkers en gezonde school adviseurs zijn betrokken bij de promotie van Lang Leve de Liefde, inclusief de module *'Wensen en grenzen'* en de training van docenten.

Selectie van doelgroepen

'Can You Fix It?' is zodanig ontworpen dat het spel door jongeren van alle opleidingsniveaus te spelen is. Er is daarom geen selectie criterium. Jongeren vinden de game via sense.info.

Intermediaire doelgroepen:

1. Docenten:

Docenten van het VMBO en praktijkonderwijs kunnen zonder specifieke selectie aan de slag met de module *'Wensen en grenzen'*. Zij kunnen deze gratis downloaden via [Wensen en grenzen | Lang leve de liefde](#). Docenten worden op deze module gewezen via de GGD'en, gezonde school adviseurs en via seksuelevorming.nl. Er zijn geen contra-indicaties, de lessen kunnen door alle docenten gegeven worden.

2. Trainers:

Voor de trainers van de weerbaarheidsprogramma's *Girls Talk* en *Make a Move*, geldt dat zij door de jeugdzorg organisaties waar zij werken worden geselecteerd om de train-de-trainers te volgen bij Rutgers. Door deze training zijn zij vervolgens in staat de groepen te begeleiden. Zie [Girls Talk | Loketgezondleven.nl](#) en [Make a Move | Loketgezondleven.nl](#)).

Betrokkenheid doelgroep

De scenario's voor de situaties uit *'Can You Fix It?'* zijn gebaseerd op kwantitatief en kwalitatief onderzoek onder jongeren (Cense & van Dijk, 2010; Cense, 2012; De Graaf et al, 2017)

- Pre-test: focusgroepen met 75 jongeren waarin o.a. algemene indruk, geloofwaardigheid acteurs, taalgebruik, verhaallijn, instructies, ingrijpen, feedback, doel en speelplezier getest zijn. De meningen waren positief. Feedback leidde tot aanpassingen (van Dijk & Franssens, 2010).
- In 2013 is de lesmodule *Wensen en Grenzen* ontwikkeld in samenwerking met jongeren en docenten uit het praktijkonderwijs.

- In 2015 is de herziening van de game gepretest onder jongeren van verschillende opleidingsniveaus.
- In 2021 zijn de effecten van de lesmodule 'Wensen en grenzen' onderzocht, waarbij zowel leerlingen als docenten betrokken werden.
- Voor de betrokkenheid van doelgroepen binnen de interventies 'Girls Talk' en 'Make a Move', verwijzen we naar [Girls Talk | Loketgezondleven.nl](https://www.loketgezondleven.nl/girls-talk) en [Make a Move | Loketgezondleven.nl](https://www.loketgezondleven.nl/make-a-move).

1.2 Doel

Hoofddoel

Het doel van de serious game is om een bijdrage te leveren aan de vermindering van seksueel grensoverschrijdend gedrag onder jongeren, door: (1) bewustwording te vergroten van het belang van communicatie over wensen en grenzen; (2) risicoperceptie te verhogen; (3) vaardigheden te leren hoe ze kunnen ingrijpen en (4) reflectie over sociale en gendernormen te bevorderen.

Wanneer de game wordt ingezet als onderdeel van lessen seksuele vorming (in de module Wensen en Grenzen) of in een weerbaarheidsprogramma (Girls Talk en Make a Move), legt de game de basis voor het duurzaam veranderen van attitudes en gedrag.

Subdoelen

Het spel beïnvloedt vier determinanten van seksueel overschrijdend gedrag:

1. Kennis: (a) onduidelijkheid over wat grensoverschrijdend gedrag is, en (b) hoe een situatie zich kan ontwikkelen.
2. Attitudes: (a) dat sommige gedragingen 'er nu eenmaal bij horen', (b) dat het aangeven van grenzen de verantwoordelijkheid van meisjes is.
3. Sociale norm: seks hoort vanzelf te gaan, daar moet je niet over praten.
4. Gebrek aan eigen-effectiviteit ten aanzien van het tijdig aangeven van seksuele grenzen

Subdoelen:

'Can You Fix It?' dient de volgende subdoelen:

1. Kennis
 - a. Jongeren herkennen verschillende typen grensoverschrijdend gedrag
 - b. Jongeren herkennen (de aanloop naar) risicovolle situaties
2. Attitudes
 - a. Jongeren erkennen dat er verschillen kunnen zijn in de seksuele wensen en grenzen van henzelf en de ander
 - b. Jongeren vinden dat zowel meisjes als jongens verantwoordelijk zijn en kunnen ingrijpen voor het goed verlopen van de interactie
3. Sociale norm
 - a. Jongeren erkennen het belang van het aangeven van seksuele grenzen
 - b. Jongeren waarderen het als een partner zijn/haar seksuele grenzen aangeeft
 - c. Jongeren zijn gemotiveerd om te informeren naar de seksuele grenzen van de ander
4. Eigen effectiviteit
 - a. Jongeren verwachten tijdig hun seksuele grenzen aan te kunnen geven om risicovolle situaties te vermijden
 - b. *Jongeren verwachten dat ze kunnen checken of de ander wel verder wil.*

Voor *Wensen en Grenzen*, *Girls Talk* en *Make a Move* geldt dat de game aangeboden wordt met een nagesprek door een begeleider. Deze nabespreking dient de volgende doelen:

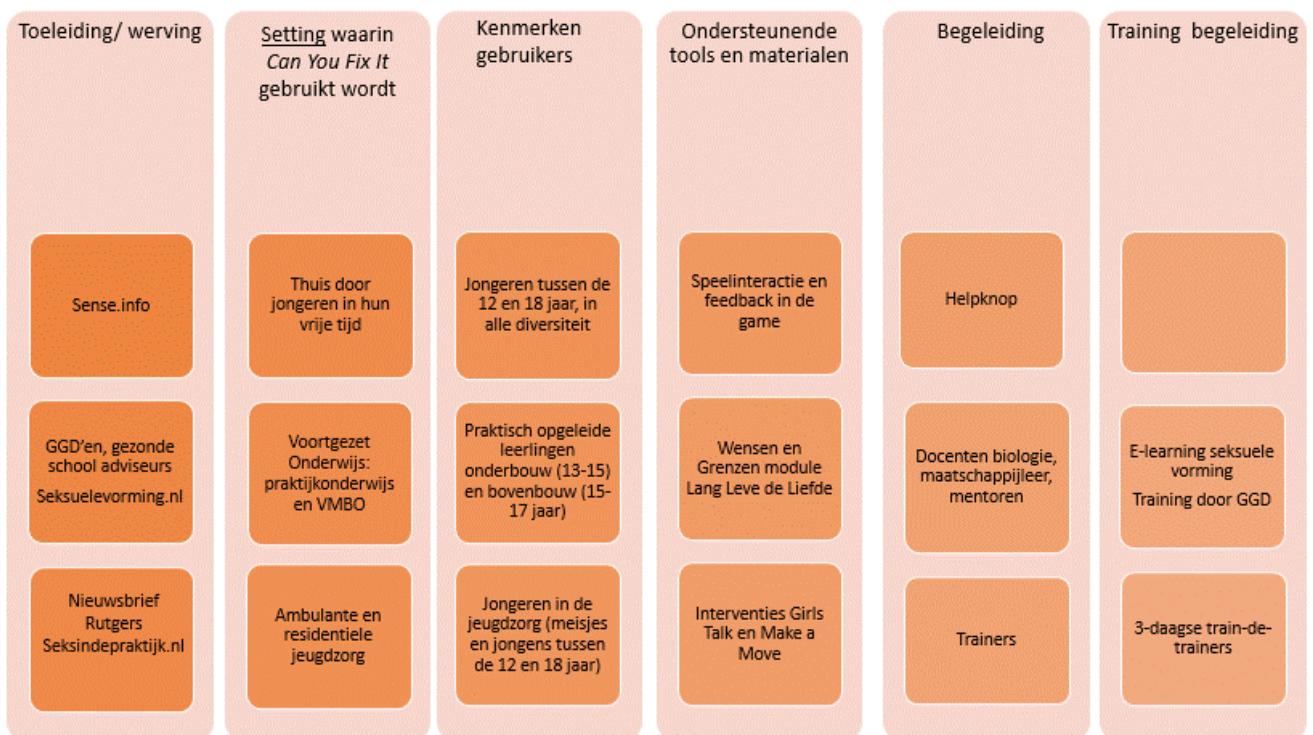
- (1) reflectie bevorderen over sociale normen (sociale normen; de begeleider vraagt expliciet door waarom een meisje bijvoorbeeld beter zou moeten weten);
- (2) verschillen in beleving zichtbaar maken (attitudes; de begeleider vraagt naar ieders beleving van de situatie)
- (3) de vertaalslag van de situaties in '*Can You Fix It*' naar het eigen leven bevorderen (eigen effectiviteit; de begeleider vraagt in de nabespreking aan de jongeren of zij zich kunnen voorstellen *zelf in die situatie terecht te komen en hoe ze ermee om zouden gaan*).

Uit onderzoek blijkt dat de begeleiding door een professional van het nagesprek een sterk positief effect heeft op het behalen van de subdoelen (Hoskens, 2021).

1.3 Aanpak

Opzet van de interventie

Afbeelding 1: Overzicht toeleiding, settings, kenmerken gebruikers, materialen en begeleiding *Can You Fix It*



'*Can You Fix it?*' wordt in drie settings gebruikt:

Setting 1: Door jongeren zelf, online op www.canyoufixit.nl. De game werkt met duidelijke visuele instructie en feedback, waardoor het zelfstandig te spelen is. Door gedragsinterventiemethoden met spelelementen te combineren (gamification), wordt de aandacht van de speler vastgehouden en kunnen de doelen van de interventie bereikt worden.

Setting 2: In het voortgezet onderwijs: ingebed in de lesmodule '*Wensen en grenzen*' leren leerlingen in het VMBO en praktijkonderwijs seksuele wensen en grenzen te herkennen, te communiceren en te respecteren. De vier lessen beginnen met

oefeningen om 'wensen' en 'grenzen' te verhelderen. Daarna wordt een 'Can You Fix It?' video geïntroduceerd, bekeken en besproken. In deze bespreking komen zowel kennis, attitudes, sociale norm als eigen effectiviteit aan bod. Een les binnen de interventie 'Wensen en grenzen' duurt ongeveer 50-60 minuten.

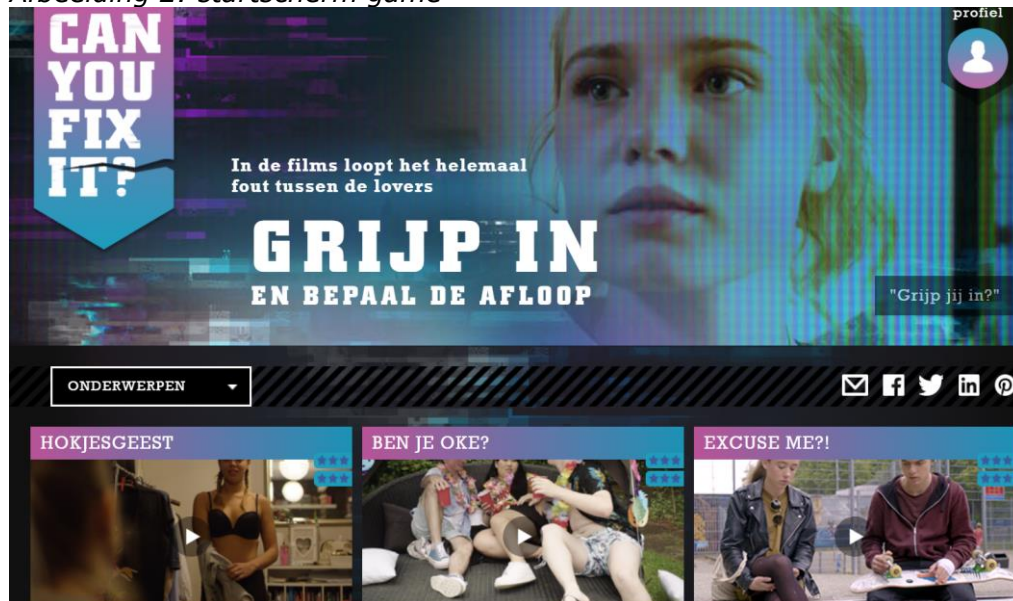
Setting 3: In de jeugdzorg: als onderdeel van de interventies 'Girls Talk' en 'Make a Move', wordt 'Can You Fix It' ingezet om een groepsgesprek te starten aan de hand van een concrete situatie.

Inhoud van de interventie

Setting 1: thuis online spelen van 'Can You Fix It?'

'Can You Fix It?' is een zogenaamde 'serious game' (Deterding, 2011) – een spel met een serieus doel. De films in de game worden telkens vernieuwd, zodat ze aansluiten bij de leefwereld en uitdagingen van jongeren van nu. Zo is er sinds het ontstaan van de game in 2010 veel veranderd in het gebruik van social media, maar ook in kleding en woordgebruik onder jongeren. Anno 2021 zijn er zeventien verschillende films te spelen. Iedere film laat een ander soort grensoverschrijdend gedrag zien, waaronder seksueel grensoverschrijdend gedrag op een feestje en op een festival, tijdens een eerste date, het doorsturen van blote foto's, geweld en jaloezie in relaties, pesten vanwege vermeende homoseksualiteit, groepsdruk rond porno kijken en voldoen aan schoonheidsidealen.

Afbeelding 2: startscherm game



Ingrijpen

Op een aantal momenten in de scene kan de speler ingrijpen door op de zogenaamde 'Fix it'-knop te klikken. Hierna moet er uit twee opties gekozen worden. Afhankelijk van de gemaakte keuzes krijgt de speler feedback en vervolgt de film in het ene of andere scenario. Door gerichte feedback op het moment dat ze besluiten in te grijpen, kunnen zij ervaring opdoen op het gebied van het aangeven van seksuele grenzen.

Stappen

Op de homepage van de game staat een korte instructie voor het spelen van het spel in de header ('Grijp in en bepaal de afloop') en zien spelers meteen een aantal films. Door naar beneden te scrollen zien ze meerdere films. Zodra de speler met de muis over een filmpje beweegt, speelt de trailer van het filmpje af. De jongeren kiezen op deze pagina

uit een van de 17 films, door op het gewenste screenshot te klikken. Vervolgens kiezen ze het personage vanuit wiens oogpunt ze het spel willen spelen. Daarna begint de scene. Tijdens de film worden de gedachten van het gekozen personage weergegeven door middel van een voice-over.

Feedback

Als de speler niet ingrijpt krijgt hij de slechte afloop te zien met de feedback dat de situatie nu niet goed afliep, dat het gekozen personage duidelijker had kunnen zijn en of de speler de situatie kan repareren ("fixen"). Als de speler wel ingrijpt, dan pauzeert het filmpje en verschijnt er feedback op het scherm. De speler kan te vroeg ingrijpen, op tijd, of te laat. Bij te vroeg ingrijpen verschijnt bijvoorbeeld de feedback "Goed gezien. Alleen [naam personage] is niet zo snel". Op tijd ingrijpen wordt gevolgd door een keuze uit A of B, waarbij een van beide het gewenste gedrag is en de ander het ongewenste gedrag.

Spelelementen

De speler wordt bij aanvang uitgenodigd om een icoon te kiezen (een fruitsoort) waardoor zijn of haar scores worden bijgehouden. Elke keer als de speler het spel opent, kan de speler verder met deze scores. Dit nodigt uit om vaker terug te komen en alle films te spelen. Op tijd ingrijpen levert 250 punten op, de juiste keuze maken nog eens 125. In totaal zijn er met twee ingrijpmomenten dus 750 punten te verdienen. De speler krijgt deze punten in de vorm van het opvullen van sterren. Drie sterren is de maximum score. Na het behalen van de score wordt de speler aangemoedigd om de film ook vanuit het andere perspectief te spelen en dan ook sterren te halen. Het spel kan in principe zo vaak gespeeld worden als gewenst.

Het gameflowschema is bijgevoegd (bijlage 5).

Setting 2: In het onderwijs

De lesmodule *Wensen en Grenzen* is ontwikkeld voor gebruik op het VMBO en praktijkonderwijs. *Wensen en Grenzen* is in 2013 ontwikkeld door het Trimbos instituut, in samenwerking met Rutgers en Soa Aids Nederland. Het lespakket bestaat uit een docentenhandleiding (jongens/meiden), werkbladen (jongens/meiden) en de films van 'Can You Fix It?' Op [Wensen en grenzen | Lang leve de liefde](#) kunnen de docentenhandleidingen en de werkbladen gratis gedownload worden. In de docentenhandleidingen staat de uitwerking van de lessen, methodische en didactische tips en achtergrondinformatie. 'Wensen en Grenzen' voor de onderbouw (leeftijd 13-15 jaar) bestaat uit twee lessen. Les één gaat over praten met meisjes/jongens en versieren. Les twee gaat over verkering, vertrouwen en groepsdruk. 'Wensen en Grenzen' voor de bovenbouw (leeftijd 14-16 jaar) bestaat ook uit twee lessen. Les drie gaat over duidelijk zijn in wat je wel en niet wilt. Les vier gaat over praten over seks. Er zijn voor elke les twee 'Can You Fix It?' films geselecteerd. De lessen sluiten aan bij de seksuele ontwikkeling van leerlingen. In het eerste lesjaar (leeftijd 12/13 jaar) komen onderwerpen aan de orde als chatten, daten, blootfoto's versturen en wel/niet zoenen. In het tweede lesjaar (leeftijd 13/14 jaar) gaat het over flirten, versieren, een blauwtje lopen, verkering hebben en groepsdruk. In het derde en vierde lesjaar (leeftijd 15/16 jaar) komen onderwerpen aan de orde komen als wel/geen seks, grensoverschrijdend gedrag, veilig vrijen en de eerste keer. De lessen duren elk iets meer dan een uur, maar kunnen indien nodig ook in twee delen worden gegeven. Er zijn aparte modules voor jongens en voor meiden en het is de bedoeling dat de lessen in gescheiden groepen worden aangeboden.

Afbeelding 3: Docentenhandleiding en voorbeeld van een werkblad Wensen en Grenzen

Lang Leve de Liefde

Wensen en Grenzen

BOVENBOUW
Jongens

Docentenhandleiding

Praktijkonderwijs en VMBO Bovenbouw

Lang Leve de Liefde WENSEN EN GRENZEN | OEFENING 4.3 WERKBLAD
BOVENBOUW JONGENS

-Hoe zeg je-?

Hoe zeg je wat je wilt en wat je niet wilt op het gebied van seks? Deze situaties kun je aanpakken als ze voor jou niet kloppen, bijvoorbeeld omdat je op jongens valt in plaats van op meisjes, of omdat je geen seks wilt voor het huwelijk. Maak de situatie dan zo dat het past bij iets dat jij je voor kunt stellen.

Situatiekaartjes

Situatie 1: Nog niet klaar voor seks
Je hebt vanavond afgesproken met je vriend(in). Zij/hij heeft tegen je gezegd dat zij/hij vanavond graag seks met je wil hebben. Je bent gek op je vriend(in), maar je bent nog niet klaar voor seks. Je vriend(in) weet dit nog niet.
Hoe zeg je tegen haar/hem dat je nog niet klaar bent voor seks?

Situatie 2: Voorbehoedsmiddel?
Vanavond is het zo ver! Je gaat voor het eerst seks hebben met je vriendin. Je wilt graag gebruik maken van een voorbehoedsmiddel, maar je weet niet of jouw vriendin aan de pil is of dat je misschien wel condooms moet gaan halen.
Hoe zeg je tegen haar dat je graag gebruik wil maken van een voorbehoedsmiddel?

Situatie 3: Geen kusjes, maar knuffels!
Als je vriendin bij je blijft slapen, geeft ze je voor het slapen gaan altijd kusjes in je nek. Je bent gek op haar, maar je vindt het niet lekker als ze je kusjes geeft in je nek. Je hebt liever dat ze je knuffelt.
Hoe zeg je dit tegen haar?

Situatie 4: Vriendin is maagd
Je bent nu al een tijdje samen met je vriendin en je merkt dat je graag seks met haar wil hebben. Je weet dat je vriendin nog maagd is, maar je weet niet of ze dit wil blijven.
Hoe kom je erachter of zij ook seks wil hebben met jou?

Situatie 5: Vrienden, alsjeblieft?
Je bent een paar keer uit geweest met een meisje uit je klas. Je kan het goed met haar vinden, maar je bent niet verliefd op haar. Zij is wel verliefd op jou en ze wil een relatie met je beginnen. Jij bent niet klaar voor een relatie met haar.
Hoe kun je dit duidelijk maken aan haar?

Situatie 6: Massage zonder kieren
Je vriend(in) is gek op massages! Je geeft je vriend(in) dan ook vaak massages, maar zij/hij houdt altijd kieren aan. Je wilt haar/hem graag een keer masseren zonder dat ze/hij kieren aan heeft.
Hoe laat je haar/hem weten dat je dit graag zou willen?

Situatie 7: Geen foto's please
Je vriend(in) zit veel op social media. Zij/hij deelt vaak foto's, ook foto's waar jullie samen op staan. Maar jij vindt het niet fijn dat er foto's waarop jullie staan te zien online komen.
Hoe zeg je dit tegen haar/hem?

Setting 3: In de jeugdzorg

Girls' Talk is een groepscounselingsprogramma van 8 bijeenkomsten over seksualiteit, relaties en weerbaarheid voor meiden (vmbo- en mbo-niveau) tussen de 14 en 21 jaar. *Make a Move* is voor jongens (vmbo- en mbo-niveau) in de leeftijd van 12 tot 18 jaar. De bijeenkomsten bevatten een opbouw van diverse oefeningen, waarin de *Can You Fix It* films een onderdeel zijn.

2. Uitvoering

Materialen

Setting 1 (zelf online): De game 'Can You Fix It?' is vrij toegankelijk voor iedereen via de website www.canyoufixit.nl. De game bevat 17 films, van elk tussen de 3 en 5 minuten. Voor werving via social media door Rutgers, Soa Aids Nederlands en GGD'en is een trailer beschikbaar.

Setting 2 (onderwijs): De lesmodule 'Wensen en grenzen' is te downloaden op [Wensen en grenzen | Lang leve de liefde](#). De docentenhandleiding bevat achtergrondinformatie; lesdoelen; stap-voor-stap uitleg per les en uitleg wanneer en hoe films te gebruiken. Vier aparte docentenhandleidingen (onderbouw, bovenbouw, meisjes/jongensgroep), met daarnaast een PDF met werkbladen.

Setting 3 (jeugdzorg): In de weerbaarheidsprogramma's 'Girls Talk' en 'Make a Move' wordt 'Can You Fix It?' gebruikt om een groepsgesprek te starten over het herkennen en aangeven van wensen en grenzen. De beide programma's zijn verkrijgbaar in de webshop van Rutgers en kosten €450,- (inclusief tweedaagse cursus en toegang tot het lesmateriaal). Meer informatie over deze specifieke programma's is te vinden in de beschrijving 'Make a Move' en 'Girls Talk' in het interventieoverzicht van Loket Gezond Leven: [Girls Talk | Loketgezondleven.nl](#) en [Make a Move | Loketgezondleven.nl](#)).

Locatie en type organisatie

Setting 1 (zelf online): De game kan in principe door iedereen met toegang tot een computer, tablet of smartphone met internet gebruikt worden via www.canyoufixit.nl. Systeemeisen zijn: Java voor het afspelen van de filmpjes, Internet Explorer 10 of een vergelijkbare andere browser (Google Chrome, Firefox).

Setting 2 (onderwijs): De interventie *Wensen en grenzen* is toegankelijk via [Wensen en grenzen | Lang leve de liefde](#). De uitvoering van de interventie vindt plaats in klaslokalen. Om de lessen te geven is een computer met internetverbinding nodig en de mogelijkheid om films te projecteren op een whiteboard of scherm. De module is speciaal ontwikkeld voor praktische opleidingen (VMBO, praktijkonderwijs) en wordt gegeven door docenten.

Setting 3 (jeugdzorg): De programma's 'Girls Talk' en 'Make a Move' worden aangekocht door welzijns- en jeugdzorgorganisaties, en vinden plaats in ruimtes die geschikt zijn voor de weerbaarheidsprogramma's (zie [Girls Talk | Loketgezondleven.nl](#) en [Make a Move | Loketgezondleven.nl](#)).

Opleiding en competenties van de uitvoerders

Setting 1 (zelf online): Er zijn geen opleiding of specifieke competenties nodig. De game is zo gemaakt dat het voor zich spreekt wat je moet doen. De feedback zorgt vervolgens voor een leereffect.

Setting 2 (onderwijs): Voor de module 'Wensen en grenzen' wordt de uitvoering gedaan door docenten (biologie, maatschappijleer, mentoren). Zij beschikken over een diploma van een lerarenopleiding. Daarnaast is het belangrijk dat docenten over vaardigheden beschikken om een veilige sfeer te creëren en om weten te gaan met emoties die de films op kunnen roepen. Ook moeten de docenten aan kunnen sluiten bij

verschillen in seksuele ontwikkeling van verschillende jongeren. De docentenhandleiding geeft hiervoor een aantal praktische tips. Daarnaast worden docenten gewezen op de gratis e-learning die Rutgers voor docenten heeft ontwikkeld waarmee ze de basisvaardigheden voor seksuele vorming kunnen leren ([Rutgers leeromgeving](#)). Ook kunnen docenten op de website www.lesgevenindiefde.nl inspiratie vinden hoe andere docenten het aanpakken.

Setting 3 (jeugdzorg): Trainers en zorgprofessionals die 'Girls Talk' en 'Make a Move' geven volgen eerst een tweedaagse training die hen klaarstoomt om de programma's op een juiste manier te verzorgen. (zie [Girls Talk | Loketgezondleven.nl](#) en [Make a Move | Loketgezondleven.nl](#)).

Kwaliteitsbewaking

De game is onderdeel van het educatief aanbod voor seksuele vorming van jongeren, van Rutgers en Soa Aids Nederland. Rutgers is hierin in the lead. Dit betekent dat zowel de promotie van de game, het periodiek technisch onderhoud als de inhoudelijke evaluatie en bijstelling door Rutgers worden uitgevoerd binnen het programma Seksuele Vorming. Vanuit gebruikers (docenten uit het onderwijs en trainers in de jeugdzorg) komen elk jaar vragen om nieuwe content in de game op te nemen. Door 'Can You Fix It?' doorlopend te actualiseren met nieuwe films blijft de content relevant voor jongeren. Google analytics biedt inzicht in het gebruik van de interventie. Het constante grote gebruik en tijd die jongeren doorbrengen in de game (aantal bezoeken in 2019: 28.298, in 2020: 22.923; gemiddelde duur van het bezoek. 8 min. 28 sec.) betekent ook dat de game jongeren aanspreekt en tot gebruik leidt, wat beiden kwaliteitsindicatoren zijn.

Randvoorwaarden

Setting 1 (zelf online):

Een goede internetverbinding en een ruimte met privacy. Er hoeft geen account te worden aangemaakt en er hoeft niet te worden ingelogd.

Setting 2 (onderwijs):

Wensen en Grenzen is zo ontwikkeld dat het materiaal leidend is, de rol van de docent is faciliterend. De docentenhandleiding is voldoende om de lessen te kunnen geven. Voor het geven van de lessen *Wensen en Grenzen* is een veilige sfeer in de klas noodzakelijk. In de docentenhandleiding staat hoe een docent deze kan creëren. Docenten wordt ook gewezen op de gratis online e-learning 'starten met seksuele vorming'. Daarnaast is het belangrijk dat de school een visie op preventie seksuele grensoverschrijdend gedrag formuleert en beleid ontwikkelt om deze visie in de praktijk te brengen. Dit geeft leraren een kader waarbinnen zij kunnen handelen. De module 'Wensen en grenzen' heeft de grootste kans van slagen als zowel het management van de school als het docent het belang van de interventie inzien.

Setting 3 (jeugdzorg):

Voor een goede uitvoering van Girls Talk en make a Move zijn diverse randvoorwaarden van belang, zowel in instellingsbeleid als in een veilige sfeer. Zie: [Girls Talk | Loketgezondleven.nl](#) en [Make a Move | Loketgezondleven.nl](#)

Implementatie

Setting 1 (zelf online):

'Can You Fix It?' wordt via sense.info gepromoot onder een brede groep jongeren (sense.info wordt jaarlijks meer dan 5 miljoen keer bezocht).

Setting 2 (onderwijs):

De module *Wensen en grenzen* is onderdeel van het lespakket Lang Leve de Liefde. Voor Lang Leve de Liefde voor het voortgezet onderwijs is op wetenschappelijke basis een implementatiestrategie ontwikkeld (Schutte, 2017). De planmatig ontwikkelde implementatie strategie biedt voor de verschillende stappen in het implementatieproces – disseminatie, adoptie, implementatie en behoud, tools om het implementatieproces te bevorderen. GGD'en brengen Lang Leve de Liefde onder aandacht van scholen en trainen docenten om ermee te werken. De interventie Wensen en Grenzen is ingebed op de websites www.langlevedeliefde.nl en www.seksuelevorming.nl, en wordt onder de aandacht gebracht tijdens de Week van de Liefde. Scholen die zich hiervoor aanmelden krijgen een promotiepakket en lesmaterialen toegestuurd en besteden tijdens de week schoolbreed aandacht aan relationele en seksuele vorming.

Setting 3 (jeugdzorg):

Girls Talk en Make a Move worden door Rutgers actief gepromoot binnen de jeugdzorg. Vanwege de kwetsbare populatie hebben veel jeugdzorg instellingen beleid rondom seksuele weerbaarheid en zijn ze actief op zoek naar passende interventies, die ze zonder hoge kosten gedurende meerdere jaren kunnen uitvoeren.

Kosten

Setting 1 (zelf online):

'Can You Fix It?' is gratis te spelen op www.canyoufixit.nl.

Setting 2 (onderwijs):

De module *Wensen en grenzen* is gratis toegankelijk op www.langlevedeliefde.nl. Docentenhandleidingen en werkbladen zijn gratis online te downloaden. Daarnaast zijn er nog personele kosten voor de uren die een docent gebruikt om de lessen te geven. Voor de lessen Wensen en Grenzen betreft dit maximaal 4 lesuren en circa 1 uur voorbereidingstijd.

In principe kunnen scholen zonder GGD begeleiding aan de slag met de *Wensen en Grenzen* docentenhandleidingen. Veel GGD'en begeleiden scholen bij de adoptie en implementatie van de verschillende Lang Leve de Liefde modules. Aan begeleiding vanuit de GGD zijn voor de scholen geen kosten verbonden. Afhankelijk van de intensiteit van ondersteuning kost het GGD professionals circa 1 tot maximaal 6 uur (als er een aparte docentenworkshop wordt georganiseerd) aan begeleidingstijd.

Setting 3 (jeugdzorg):

De weerbaarheidsprogramma's *Girls Talk* en *Make a Move* kosten €450,- per stuk. Dit is inclusief training en toegang tot materiaal. Een algemene kostenspecificatie is te vinden in de beschrijvingen van [Girls Talk | Loketgezondleven.nl](http://GirlsTalk|Loketgezondleven.nl) en [Make a Move | Loketgezondleven.nl](http://MakeaMove|Loketgezondleven.nl)).

3. Onderbouwing

Probleem

'Can You Fix It?' heeft als doel om seksueel grensoverschrijdend gedrag van jongeren tussen de 12 en 18 jaar te verminderen. Seksueel grensoverschrijdend gedrag komt vaak voor. In Nederland krijgt ruim de helft van de vrouwen en bijna een vijfde van de mannen te maken met seksuele handelingen tegen de wil (De Graaf & Wijsen, 2017). Uit onderzoek onder jongeren van 12 tot 25 jaar blijkt dat 14% van de meisjes en 3% van de jongens ooit seksueel geweld heeft meegemaakt (De Graaf et al. 2017). Een internationaal review toont cijfers van 11 tot 27% voor meisjes en van 5 tot 17% voor jongens in de VS en van 11 tot 21% voor meisjes en van 3 tot 13% voor jongens in Europa (Littleton et al., 2018). In veel gevallen van seksueel grensoverschrijdend gedrag zijn dader en slachtoffer bekenden van elkaar, zoals klas- of buurtgenoten (De Haas et al., 2012). Plegers zijn meestal jongens en mannen (De Haas et al., 2012; Nationaal Rapporteur, 2014). Ook online seksueel grensoverschrijdend gedrag komt steeds vaker voor. Een voorbeeld is ongewenste sexting, het zonder instemming verspreiden van seksueel getinte foto's of filmpjes (Hasebrink, Görzig, Haddon, Kalmus & Livingstone, 2011). In totaal heeft 14% van de meisjes en 6% van de jongens tussen 12 en 25 jaar in Nederland een negatieve ervaring gehad met sexting (De Graaf et al., 2017).

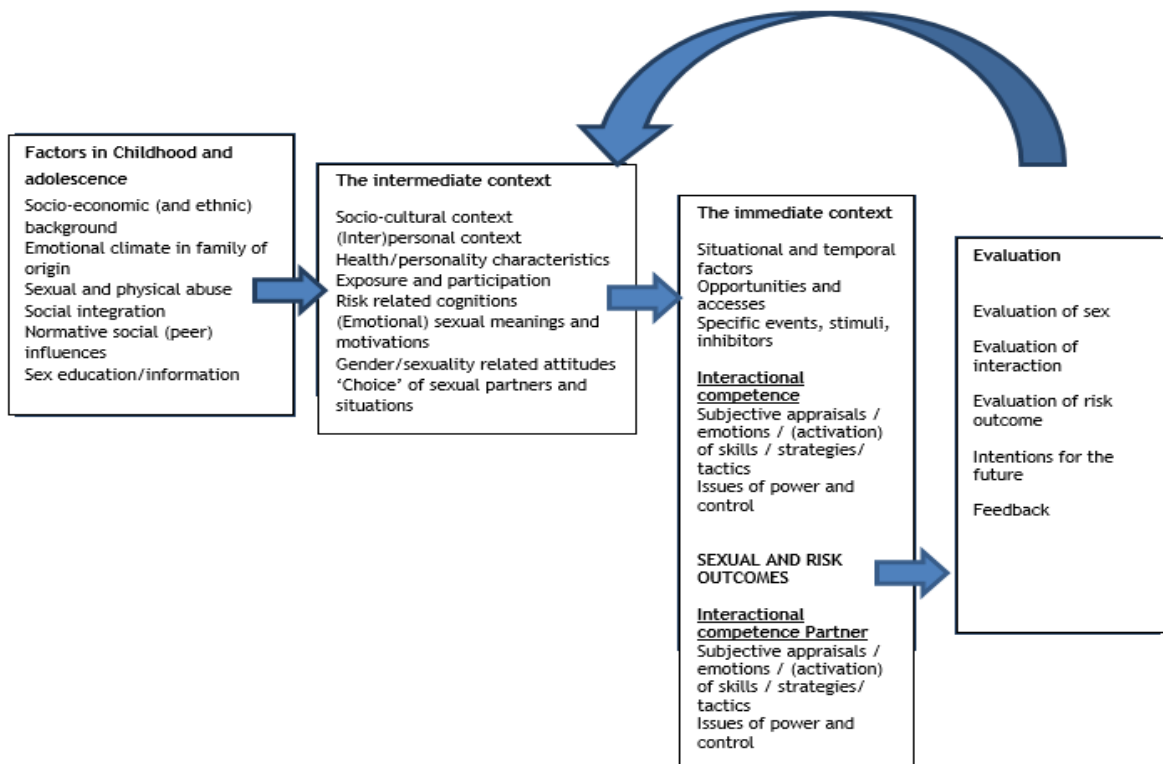
Het meemaken van seksuele grensoverschrijding kan lichamelijke, geestelijke en emotionele gevolgen hebben, zoals gevoelens van angst, verdriet en schaamte en, in ernstige gevallen, posttraumatisch stresssyndroom, middelengebruik en depressie (Van Berlo & Mooren, 2009). In het algemeen is te stellen dat hoe ernstiger het grensoverschrijdende gedrag, hoe groter de kans op 'ernstige' gevolgen. Zelfs bij de jongeren die aangeven geen 'problemen' te ervaren leidt seksueel overschrijdend gedrag tot gevoelens van verdriet, ongelukkig voelen, kwaad worden op zichzelf, schaamte en onprettige beleving van seks, vooral bij vrouwen en lager opgeleiden (Cense & van Dijk, 2010). Ook bestaat een verhoogde kans op revictimisatie, wat wil zeggen dat slachtoffers van seksueel grensoverschrijdend gedrag op jonge leeftijd op latere leeftijd meer kans hebben op het (weer) meemaken van seksueel grensoverschrijdend gedrag (De Haas, Van Berlo, Bakker, Vanwesenbeeck, 2012; Lalor & McElvaney, 2010).

Er wordt onvoldoende gedaan om dit gedrag te voorkomen (preventie). Binnen het huidige onderwijsaanbod, in de eigen sociale omgeving en online wordt onvoldoende aandacht besteed aan het herkennen, communiceren en respecteren van wensen en grenzen.

Oorzaken

Seksueel grensoverschrijdend gedrag is het resultaat van een samenspel van factoren die op een bepaald moment in een specifieke context tijdens de interactie met een ander tot uiting komen. Het model van seksuele interactiecompetentie (Vanwesenbeeck et al., 1999; Figuur 1) geeft aan welke factoren van invloed zijn op de seksuele interactie tussen mensen. Lage seksuele interactiecompetentie hangt samen met het uitoefenen van seksueel grensoverschrijdend gedrag en seksuele dwang (de Graaf et al., 2010).

Figuur 1. Sexual Interactional Competence (SIC) model Vanwesenbeeck



Seksuele interactie competenties (SIC) worden gedefinieerd als het geheel aan vaardigheden, gevoeligheden en strategieën die nodig zijn om seksueel contacten prettig, veilig en gelijkwaardig te maken (Vanwesenbeeck et al., 1999). Een gebrekkige seksuele interactiecompetentie uit zich bijvoorbeeld in het niet goed kunnen aanvoelen en respecteren van de grenzen van een ander, de eigen wensen en grenzen niet kennen en kenbaar maken, niet in staat zijn om adequaat te reageren op signalen van de ander en niet van eerdere ervaringen leren. Uit onderzoek blijkt dat vooral meiden geleerd wordt om grenzen aan te geven en zich onvoldoende bewust zijn van hun eigen wensen. Ze geven aan zich vaak overvallen te voelen door de situatie en ze willen de ander niet kwetsen (Cense, Bay-Cheng & van Dijk, 2018). Jongens vinden het soms lastig grenzen te herkennen en zich kwetsbaar op te stellen (De Graaf et al., 2009). Omdat jongeren vinden dat flirten en seks vanzelf hoort te gaan, schatten ze elkaar soms verkeerd in (Cense en Van Dijk, 2010). De angst om afgewezen te worden of sociaal een blunder te slaan, maakt dat jongeren niet duidelijk zijn naar elkaar. Een determinantenstudie heeft vervolgens in kaart gebracht welke focus de grootste kans van slagen heeft (de Graaf et al., 2010). Hieruit komen vier determinanten:

1. Kennis: (a) onduidelijkheid over wat grensoverschrijdend gedrag is, en (b) hoe een situatie zich kan ontwikkelen.
2. Attitudes: (a) dat sommige gedragingen 'er nu eenmaal bij horen', (b) dat het aangeven van grenzen alleen de verantwoordelijkheid van meisjes is.
3. Sociale norm: seks hoort vanzelf te gaan, daar moet je niet over praten.
4. Gebrek aan eigen-effectiviteit ten aanzien van het checken van consent en het tijdig aangeven van seksuele grenzen.

Aan te pakken factoren

'Can You Fix It' richt zich op het aanpakken van de volgende factoren om seksueel grensoverschrijdend gedrag te voorkomen:

1. Kennis: over seksueel grensoverschrijdende situaties (herkent verloop situaties; weet wat te doen)
2. Attitudes: ziet belang van aangeven van eigen grenzen (zowel m als v); waardeert als een ander grenzen aangeeft (idem) en waardeert als iemand wensen en grenzen checkt bij een ander.
3. Sociale norm: (a) descriptieve norm: het is normaal om over seks praten en (b) injunctieve norm: de ander verwacht en waardeert dat ik wensen en grenzen aangeef en ernaar vraag.
4. Eigen effectiviteit: verwacht eigen wensen en grenzen te kunnen aangeven; verwacht om te kunnen checken bij de ander.

Verantwoording

De game 'Can You Fix It?' heeft als werkzame elementen:

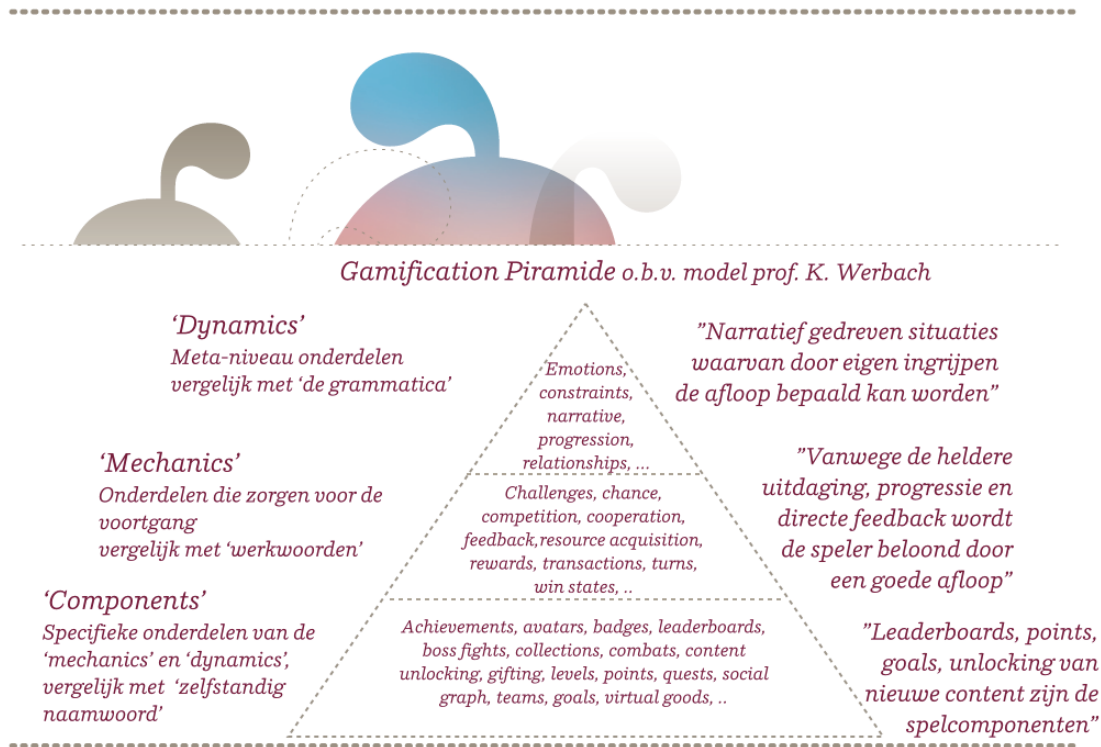
Modeling – videofragmenten

Door middel van rolmodellen op beeldmateriaal (modeling, McAlister, Perry & Parcel, 2008) worden verschillende gedragingen in beeld gebracht en wordt informatie toegankelijk voor jongeren van alle opleidingsniveaus. De videofragmenten hebben de boodschap dat in seksuele interacties de kans bestaat op grensoverschrijdend gedrag en dat dat onwenselijk is. Om ervoor te zorgen dat de jongeren deze boodschap daadwerkelijk meekrijgen, noemen Bartholomew en collega's (2011) een aantal voorwaarden: aandacht, onthouden/herinneren van het getoonde gedrag, eigen-effectiviteit en vaardigheden om het gewenste gedrag te vertonen, beloning van het model, en het gebruik van een copingmodel (een rolmodel dat moeite heeft met het gewenste gedrag) in plaats van een mastery model (een rolmodel dat zegt: 'ik deed het gewoon en toen lukte het'). Het gewenste gedrag van de personages in de fragmenten in 'Can You Fix It?' wordt bekrachtigd, terwijl bij ongewenst gedrag de bekrachtiging uitblijft (McAlister et al., 2008). De personages voeren het gewenste gedrag niet de eerste keer uit, maar hebben hulp nodig om het goed te doen (Bartholomew, Parcel, Kok, Gottlieb & Fernández, 2011). De filmfragmenten in 'Can You Fix It?' worden telkens geactualiseerd, op basis van reële situaties uit onderzoek onder jongeren (Cense & van Dijk, 2010; van Lisdonk, Maliepaard, Oostrik & Vermey, 2017).

Aandacht - Serious Game

Om modeling effectief in te zetten is aandacht van de ontvanger nodig. Het gebruik van spelprincipes helpt om gebruikersbetrokkenheid te vergroten (*gamification*, Werbach & Hunter, 2012). Principes uit de (online)spelwereld werken op drie niveaus: dynamics, mechanics, en components (Figuur 2).

Figuur 2. Gamification Piramide o.b.v. Werbach & Hunter. Bron: Ijsfontijn.



Op dynamics-niveau laat 'Can You Fix It?' spelers ingrijpen in het verhaal om zo invloed op de uitkomst te hebben. Op mechanics-niveau wordt de speler via heldere uitdagingen (Clear Goals – Het is duidelijk wat er van de gebruiker wordt verwacht - motiverend), vooruitgang (progression) en directe feedback beloond met een alternatieve afloop van het gekozen fragment (Unlocking Content). Op component-niveau zijn de werkzame elementen in 'Can You Fix It?' puntentelling en achievements. Gamification blijkt positieve effecten teweeg te kunnen brengen op zowel psychologische als gedragsuitkomsten, zo blijkt uit literatuurreviews (bijvoorbeeld Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014) en meta-analyses (De Smet, Van Ryckeghem, Compernelle, Baranowski et al., 2014).

Kennis – Scenario-informatie/Modeling

Het blijkt dat jongeren moeite hebben met de definitie van seksueel grensoverschrijdend gedrag. Door het gebruik van scenario-informatie (informatie (kennis/risico) die op een verhalende manier wordt overgebracht; Mevissen, Meertens, Ruiters, Feenstra & Schaalma, 2009) wordt duidelijk dat sommige gedragingen over de grens van de ander gaan (McAlister et al., 2008).

Kennis en risicoperceptie - Feedback/Modeling/Scenario-risico-informatie

De video's laten zien hoe een situatie kan escaleren als er niet tijdig en goed gecommuniceerd wordt. Ze zien dat de personages de situatie anders inschatten en hier pas laat of niet met elkaar over communiceren, waardoor ze allebei met een kater komen te zitten. Door het geven van feedback aan de kijker dat deze uitkomst voorkomen had kunnen worden, leren jongeren dat ze controle kunnen hebben in soortgelijke situaties (Kazdin, 2008). In de goede afloop leren ze daarnaast hoe je het aangeven van je grens kunt aanpakken en dat dit loont, omdat het resulteert in een prettig contact met elkaar (McAlister et al., 2008; Bartholomew et al., 2011). Daarnaast blijkt dat het aanbieden

van scenario's het waargenomen risico op het meemaken van risicosituaties kan verhogen (Mevissen et al., 2009).

Attitude – Modeling/perspectief van de ander

Over het algemeen zullen de meeste jongeren aangeven dat ze positief staan tegenover het aangeven van seksuele grenzen (zie bijvoorbeeld Massar en Kok, 2011). Dat conflicteert met de opmerking dat seks 'vanzelf' moet gaan, omdat dat inhoudt dat er juist niet verbaal gecommuniceerd wordt. Door de gedachten van de andere partij in het fragment te laten zien ontstaat het besef dat niet alleen de speler zelf zijn grenzen wil aangeven, maar dat de ander dat ook prettig vindt (Bartholomew et al., 2011). Hierdoor ontstaat ruimte voor communicatie.

Sociale Norm – Sociale vergelijking

Doordat de keuze van personages vrij is kan een speler horen hoe zowel een meisje als een jongen een situatie ervaart. Dit maakt dat jongeren inzicht krijgen hoe de andere sekse een situatie beleeft, wat misverstanden kan voorkomen. De boodschap die in de video's verscholen zit, is hierbij dat zowel jongens als meisjes behoefte hebben aan duidelijkheid en waarden als de ander duidelijk is – of vraagt wat de ander wil (Bartholomew et al., 2011).

Eigen-effectiviteit – Oefenen/alternatieven bieden/belonen. 'Can You Fix It?' laat jongeren oefenen met het herkennen van risicosituaties, waardoor ze naderhand het vertrouwen zullen hebben om deze situatie ook in hun eigen leven te herkennen (McAlister et al., 2008). Door het aanbieden van alternatieven (keuze A of keuze B) krijgt de speler de kans om in een veilige situatie kennis te maken met de gevolgen van al dan niet grensoverschrijdend gedrag. Het kiezen van het gewenste gedrag wordt daarbij beloond met a) een goede afloop, b) gescoorde punten en c) het weergeven van alternatieve (verborgen) content.

Bovenstaande is kort samengevat in tabelvorm (Tabel 1).

Tabel 1. Gebruikte methoden en werkvormen per veranderbare determinant

Determinant	Methode	Werkvorm
Kennis	Scenario-informatie Modeling	Verhalende video's
Bewustwording	Feedback	Directe feedback op gemaakte keuzes Oorzaak-gevolgrelaties
	Modeling	Verhalende video's Verschillende thema's Verschillende oogpunten
Risico-perceptie	Scenario-risico-informatie	Verhalende video's
Attitude	Modeling	Verhalende video's
	Perspectief van de ander aannemen	Mogelijkheid tot kiezen van mannelijk of vrouwelijk personage
Sociale norm	Sociale vergelijking	Verhalende video's
		Verschillende oogpunten

Eigen-effectiviteit	Oefenen	Mogelijkheid tot ingrijpen, maar ook tot het fout laten aflopen (veilige situatie)
	Alternatief bieden	Keuzemomenten
	Beloning	Punten scoren Unlocken alternatieve content

Wensen en Grenzen lesmodule

Het uitgangspunt van de lesmodule is dat iedere jongere op gegeven moment toe is aan flirten, daten en verkering, maar dat iedereen hier eigen wensen en grenzen in heeft. Door oefeningen krijgen leerlingen meer inzicht in hun eigen wensen en grenzen en die van hun peers. Vervolgens laat de docent een 'Can You Fix It?' film zien en gaat het nagesprek over het herkennen van situaties, het bespreken van sociale normen die meespelen in een situatie en welk gedrag helpt om te zorgen dat een situatie voor beide betrokkenen prettig en gewenst blijft/ wordt. De werkzame elementen die hierboven beschreven staan, werken ook in de klas en zullen bekrachtigd worden door de docent. De Wensen en Grenzen lesmodule is opgenomen als aanvullende module bij het lesprogramma Lang Leve de Liefde Onderbouw. Dit is het meest gebruikte lespakket Relaties en Seksualiteit voor het voortgezet onderwijs in Nederland. [Lang Leve de Liefde Onderbouw | Loketgezondleven.nl](#) is erkend als 'effectief'

4. Onderzoek

4.1 Onderzoek naar de uitvoering

Evaluatieonderzoek

- a) An evaluation report on the 'Can you fix it?' intervention. Dana Hoskens. VU Amsterdam. 2021
- b) Kwalitatief onderzoek door middel van observatie in de klas en semigestructureerde interviews met 4 docenten en 11 leerlingen (tussen 13-17 jaar, 3 jongens, 8 meisjes).
- c) Resultaten:

Het onderzoek heeft de *Can You Fix It* interventie geëvalueerd als onderdeel van de module 'Wensen en Grenzen', in het VMBO en praktijkonderwijs.

1. Bewustwording belang aangeven wensen en grenzen

Uit het onderzoek blijkt dat de lessen met de 'Can You Fix It?' video's de leerlingen overtuigen van het belang van het aangeven van seksuele grenzen. Zowel uit de observaties als uit de interviews met leerkrachten en leerlingen blijkt dat het gesprek tussen leerlingen, gefaciliteerd door de leerkracht, een positieve invloed heeft op het respect dat jongeren hebben voor elkaars grenzen en wensen.

2. Risicoperceptie

De duidelijke en herkenbare video's verhogen de risicoperceptie van leerlingen. Een leerling: "Ja, ik denk omdat je het echt ziet [een potentiële seksuele risicosituatie], je kunt zien of je het leuk zou vinden of niet. Dan denk je: dit is niet iets wat ik wil dat mij overkomt." Een docent: "Omdat ze dan beseffen hoe het echt wordt [...]. Dat het mij ook kan overkomen, dat zijn dingen die echt gebeuren." De leerlingen herkennen de situaties in de video's en de emoties van de personages in de video's, zoals jaloezie en woede.

3. Self efficacy

Al uit eerder onderzoek (zie hieronder, 2011 en 2013) komt naar voren dat 'Can You Fix It?' leidt tot meer kennis en inzicht in risicovolle situaties, en gekoppeld daaraan kan leiden tot minder vertrouwen in het vermogen om eigen grenzen aan te geven. Dit is gekoppeld aan een te eenvoudige voorstelling van situaties vooraf ("dan zeg je toch gewoon nee"). Dat blijkt ook bij leerlingen in dit onderzoek. In de oefeningen voorafgaand aan de 'Can You Fix It?' films zeggen leerlingen: "Als ik iets niet wil doen, dan doe ik het niet" en "Je moet gewoon...". Met dit soort zinnen benadrukken leerlingen het gemak van het aangeven van seksuele grenzen, maar ook de norm dat je assertief moet zijn. Deze norm maakt het moeilijker om te uiten dat je dit moeilijk vindt, of er onzeker over bent. De docenten zien dat de video's vervolgens een positief effect hebben op de zelfredzaamheid van hun leerlingen, omdat ze leren hoe ze situaties moeten aanpakken. Het is belangrijk dat de docent leerlingen begeleidt om de vereiste vaardigheden op te doen, die nodig zijn in een seksuele interactie. Dat is de meerwaarde van het spelen van 'Can You Fix It?' in een bredere les of training, onder begeleiding van een docent of trainer.

4. Reflectie op sociale en gender normen

De observaties en interviews lieten zien dat zowel jongens als meisjes de neiging hebben om "stoer te doen" wanneer ze over seks of seksuele grenzen praten. Uit de observaties blijkt dat het gesprek dat door de video's op gang wordt gebracht ertoe kan leiden dat de leerlingen eerlijker tegenover elkaar zijn en zich minder onder invloed van de sociale norm gedragen.

De leerkrachten spelen een grote rol in het op gang brengen van een gesprek over seksualiteit en grenzen, maar ook in het creëren van een veilige omgeving voor hun studenten. Volgens de leerkrachten is de lesmodule met daarin 'Can You Fix It?' een goede methode om de weerbaarheid van leerlingen te vergroten.

4.2 Onderzoek naar de behaalde effecten

Effectstudie 2013

- a) Gruijters, S., Massar, K., Pletzers, J. & Kok, G. (2013). Effectevaluatie Can You Fix It.
- b). In 2013 is het onderzoek van Massar en Kok (2011) door onderzoekers van de Universiteit Maastricht herhaald onder 156 VMBO leerlingen van 14-17 jaar. Na een voormeting speelden leerlingen het spel, leerlingen in de controleconditie kregen een film over Nieuw-Zeeland te zien.
- c). De onderzoekers beoordeelden de conclusies die uit dit onderzoek getrokken kunnen worden eveneens niet eenduidig. Ook in deze oudere groep werden weinig significante effecten gevonden. Duidelijk lijkt dat het "Can You Fix It?" protocol een positief effect lijkt te hebben op de intenties van de scholieren; scholieren in de experimentele conditie scoren systematisch hoger dan de controle groep op deze items ($p < .01$) (Gruijters, Massar, Pletzers & Kok, 2013).

Effectstudie 2011

- a) Massar, K. & Kok, G. (2011). Effectevaluatie 'Can You Fix It?'. Eindrapport. Maastricht: Universiteit Maastricht.
- b) In 2011 hebben Massar en Kok een effectstudie uitgevoerd onder 171 jonge jongeren (gemiddelde leeftijd 13 jaar). Ze maakten gebruik van een controlegroep en een experimentele groep, maar deden geen voormeting.
- c) Uit deze studie bleek dat meiden in de experimentele groep meer vertrouwen hadden in hun vaardigheden om grenzen aan te geven in seksuele situaties dan meiden in de controlegroep. Meisjes scoren hoger dan jongens op attitude (t.a.v. praten over seks van te voren). Ongeacht de conditie scoren de jongeren erg hoog op de verschillende uitkomstmaten. Meisjes zijn het meer dan jongens eens met de stellingen die de boodschap van de game vertegenwoordigden:
 1. Wees je bewust van je eigen wensen en grenzen
 2. Tot waar jij gaat met seks, is helemaal aan jou
 3. Durf duidelijk te zijn over jouw wensen en grenzen
 4. Durf te vragen aan elkaar wat je wel en niet wilt
 5. Als je op tijd ingrijpt, kun je zorgen dat het nog goed afloopt
 6. Je kunt zelf veel doen om te zorgen dat iemand niet over jouw grenzen gaat.

Het onderzoek van Massar en Kok (2011) geeft aanwijzingen dat het spel mogelijke effecten heeft op eigeneffectiviteit en attitudes. Dat de effecten in deze studie de 'verkeerde' kant op lijken te gaan, wordt door de onderzoekers verklaard door het gebrek aan seksuele ervaring van de deelnemende jongeren en het daarbij horende optimisme wat betreft het aangeven van seksuele wensen en grenzen. De jongeren die het spel hebben gespeeld hebben wellicht geleerd van de verschillende situaties dat het aangeven van wensen en grenzen in seksuele situaties niet zo gemakkelijk is als het van te voren lijkt. Helaas is door het ontbreken van een voormeting geen eenduidige conclusie te trekken (Massar & Kok, 2011).

5. Samenvatting Werkzame elementen

Inhoudelijke werkzame elementen:

- Positieve insteek ten aanzien van relaties en seksualiteit
- Aansluitend op actuele en herkenbare situaties in het leven van jongeren
- Niveau aansluitend bij doelgroep: weinig tekst, korte duidelijke opdrachten, geen abstract taalgebruik
- Vicarious learning: mensen leren door het observeren van anderen. Dit principe komt uit de Sociaal-Cognitieve Theorie van Bandura (McAlister et al., 2008).
- Scenario- risicoinformatie: het geven van voorbeelden waarin vergelijkbare anderen seksueel grensoverschrijdende situaties meemaken en hoe ze daarmee omgaan (Mevissen et al., 2009).
- Oefening: de spelers wordt gevraagd om de uitkomst van de fragmenten te 'fixen'. In een veilige omgeving kunnen ze zien wat de gevolgen zijn van grensoverschrijdend gedrag en van het gewenste gedrag (McAlister et al., 2008).
- Feedback: de speler krijgt direct te horen of zijn keuze al dan niet succesvol was (Kazdin, 2008).
- Modeling: de spelers leren door het kijken naar het gedrag van de personages. Bartholomew en collega's (2011) beschrijven de voorwaarden waaronder modeling effectief is: Aandacht, onthouden, bekrachtiging van het model, en coping ipv mastery. Hiermee is rekening gehouden, zoals in de verantwoording is beschreven.

Praktische werkzame elementen:

- Gebruik van schriftelijk materiaal (docentenhandleiding en oefeningen) en video's
- Aantrekkelijke vormgeving van zowel de game als de handleidingen voor docenten en de werkbladen.
- Uitgewerkte handleiding zodat lessen weinig voorbereiding kosten, en niet te veel afhangen van kwaliteit van de docenten
- Mogelijkheid om de 2 lessen te verdelen over 4, als meer tijd nodig is.

6. Aangehaalde literatuur

- Bartholomew, K., Parcel, G.S., Kok, G., Gottlieb, N.H. & Fernández, M.E. (2011). *Planning health promotion programs. An Intervention Mapping approach*. San Francisco: Jossey-Bass
- Berlo, W. van & Mooren, G.T.M. (2009). Seksueel geweld: gevolgen en behandeling. In L. Gijs, W. Gianotten, I. Vanwesenbeeck, & Ph. Weijenborg (Red.), *Seksuologie* (2e editie) (pp 419-435). Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.
- Cense, M. (2012). Andere cultuur, andere grens? Jongeren en grensoverschrijdend gedrag. *Kind en adolescent*, 33(4), 264-270.
- Cense, M. & Dijk, L. van (2010). Niet zomaar seks. Jongeren over seks en grenzen. Utrecht: Rutgers Nisso Groep.
- Cense, M., Bay-Cheng, L.Y. & van Dijk, L. (2018). 'Do I score points if I say No?' Negotiating Sexual Boundaries in a changing normative landscape. *Journal of Gender-Based Violence*. 2(2), 277-91
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining Gamification. In *Proceedings of the 15th international academic mindtrek conference: Envisioning future media environments*, Tampere, Finland, September 2011. New York: ACM Press.
- Dijk, L. van & Franssens, D. (2010). Pretest jongerengame. Rapport. Utrecht: Rutgers Nisso Groep.
- Graaf, H. de, Dijk, L. van, Wijsen, C. (2010). *Leefstijlcampagne seksuele weerbaarheid. Voorbereidend literatuuronderzoek*. Utrecht: Rutgers Nisso Groep.
- Graaf, H. de, Borne, M., Nikkelen, S., Twisk, D. en Meijer, S (2017). *Seks onder je 25e, 2017* (1e ed). Nederland: Eburon.
- Graaf, H. de & Wijsen, C. (2017). *Seksuele gezondheid in Nederland 2017*. Delft: Eburon.
- Grujters, S., Massar, K., Pletzers, J. & Kok, G. (2013) *Effectevaluatie Can You Fix It*. Universiteit Maastricht.
- Haas, S. de, Berlo, W. van, Bakker, F. & Vanwesenbeeck, I. (2012). Prevalence and characteristics of sexual violence in the Netherlands, the risk of revictimization and pregnancy: Results from a national population survey. *Violence and Victims*, 27, 592-608.
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii (USA), January 6-9, 2014.
- Hasebrink, U., Görzig, A., Haddon, L., Kalmus, V., & Livingstone, S. (2011). Patterns of risk and safety online: in-depth analyses from the EU Kids Online survey of 9- to 16-year-olds and their parents in 25 European countries. EU Kids Online network, London, UK
- Hoskens, D. (2021). An evaluation report on the 'Can you fix it?' intervention. Athena Institute, VU Amsterdam.
- Kazdin, A.E. (2008). *Behavior modification in applied settings* (6th ed.). Long Grove, IL: Waveland Press.
- Lalor, K. & McElvaney, R. (2010). Child sexual abuse, links to later sexual exploitation/high-risk sexual behavior, and prevention/treatment programs. *Trauma, Violence & Abuse*, 11(4), 159-177.
- Lisdonk, J. van, Maliepaard, E., Oostrik, S., Vermey, K. (2017). *Weinig om het lijf. Ervaringen met online dating van jonge mannen die seks hebben met mannen*. Utrecht: Rutgers.
- Littleton, H. et al. (2018). Sexual assault, sexual abuse, and harassment: Understanding the mental health impact and providing care for survivors. An International Society for Traumatic Stress Studies Briefing Paper. International Society for Traumatic Stress Studies.
- Massar, K. & Kok, G. (2011). *Evaluatie van de serious game 'Can You Fix It?'*. Work & Social Psychology, Maastricht University.

- McAlister, A.L., Perry, C.L. & Parcel, C.S. (2008). How individuals, environments, and health behaviors interact. In K. Glanz, B.K. Rimer, & K. Viswanath (Eds.), *Health behavior and health education* (4th ed., pp. 169-188). San Francisco: Jossey-Bass.
- Mevissen, F., Meertens, R., Ruiter, R.A.C., Feenstra, H. & Schaalma, H.P. (2009). HIV/sti risk communication: The effects of scenario-based risk information and frequency-based risk information on perceived susceptibility to chlamydia and HIV. *Journal of Health Psychology, 14*, 78-87.
- Nationaal Rapporteur Mensenhandel en Seksueel Geweld tegen Kinderen. (2014). Op goede grond. De aanpak van seksueel geweld tegen kinderen. Den Haag: Nationaal Rapporteur
- Schutte, L. Implementation strategy for the school-based sex education program Long Live Love: A Dynamic Process (Dissertatie), (2017). Maastricht; Maastricht University.
- Smet, A. de, Ryckeghem, D. van, Compernelle, S., Baranowski, T., Thompson, D., Crombez, G., et al. (2014). A meta-analysis of serious digital games for healthy lifestyle promotion. *Preventive medicine, 69*, 95-107.
- Vanwesenbeeck, I., van Zessen, G., Ingham, R., Jaramazović, E., & Stevens, D. (1999). Factors and processes in heterosexual competence and risk: An integrated review of the evidence. *Psychology and Health, 14*, 25-50.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

7. Praktijkvoorbeeld

Praktijkvoorbeeld 1: 'Wensen en grenzen' lesmodule; klas met jongens

Een praktijkvoorbeeld uit mei 2021 speelt zich af op een vmbo en pro school in Amsterdam Oost. De lesmodule 'Wensen en grenzen' wordt op deze school gebruikt in een aantal vmbo klassen. De module wordt aan jongens en meisjes uit de eerste, tweede en derde klas (leeftijd 12-16) gegeven. Meisjes en jongens krijgen apart van elkaar les. De docenten zijn werkzaam op de school en kennen de leerlingen goed.

In de les benoemt de docent een aantal concrete voorbeelden van wensen en grenzen uit het dagelijks leven van de leerlingen. Daarna kijken ze de film en bespreken hem na.

Aan het eind van de les geeft Amir (17) aan dat hem duidelijk is geworden dat hij bepaalde dingen niet wil doen. Hij noemt dat sommige seksuele handelingen in de video te ver gaan, en dat hij zulk gedrag niet in zijn eigen leven wil hebben. Op de vraag wat hij heeft geleerd, zegt Hamza (16): "Je moet je op jezelf richten in dergelijke [seksuele] situaties. Dat deed ik al, maar als je dit soort video's ziet, realiseer je je dat je echt voor jezelf moet zorgen. Je wordt dan echt weer geconfronteerd met de realiteit.'

Volgens de leerkrachten is 'Wensen en Grenzen' een goede methode om de kennis van de jongeren te vergroten. Een docent: "Er waren enkele voorbeelden in de handleiding, en als je die noemt, beginnen ze erover na te denken. Dan komen ze ook met hun eigen ideeën. Ik heb het gevoel dat er iets in hen gebeurde waardoor ze er meer over gaan nadenken." Dit praktijkvoorbeeld laat ook zien dat de films van *Can You Fix It* en het voeren van een nagesprek jongeren helpt om over seksueel overschrijdend gedrag na te denken in de context van hun eigen leven. (Hoskens, 2021).

Praktijkvoorbeeld 2: 'Wensen en grenzen' lesmodule: klas met meisjes

Het tweede praktijkvoorbeeld komt uit een andere les, op dezelfde school. Voorafgaand aan het spelen van de game geven de meisjes aan dat zij denken dat ze goed zijn in het aangeven van wensen en grenzen. Leerlinge (16): "Ik ben nooit in een situatie zoals deze [seksueel overschrijdend gedrag] terecht gekomen. Gelukkig. Maar dat zou mij ook nooit overkomen." Voor het tonen van de video vraagt de docent naar het verschil tussen jongens en meisjes bij risicovol gedrag. Er ontstaat een discussie: "Sommige meisjes zijn gewoon heel dom", "Jongens kunnen niet worden verkracht". De docent zet de film aan en speelt de game met haar leerlingen. Na het spel gaan de leerlingen weer met elkaar in gesprek. Langzaam komen de leerlingen tot de conclusie dat de risico's voor meisjes en jongens niet vanzelfsprekend anders zijn. Risicovolle situaties kunnen voor iedereen ontstaan. Een docente zegt over de effectiviteit van de films en het klassengesprek: "Omdat ze dan beseffen hoe het echt wordt [...]. Dat het mij ook kan overkomen, dat zijn dingen die echt gebeuren." (Hoskens 2021).

De docente benoemt in het interview achteraf dat het opleidingsniveau van de leerlingen een negatieve invloed heeft op hun risicoperceptie. De docente: "Deze kinderen zijn niet echt in staat om conclusies te trekken of vooruit te denken over wat er kan gebeuren. Als er een leuke vent op een Vespa voorbij zou rijden, denk ik dat ze zonder aarzelen achterop zouden springen Dus, door er veel over te praten, kun je hopelijk meer bewustzijn activeren." Een leerlinge antwoordt op de vraag wat zij had geleerd van de les: 'Dat het belangrijk is om grenzen aan te geven en dat je niet over je heen moet laten lopen'. (Hoskens, 2021).

Samenwerking erkenningstraject

Het erkenningstraject wordt in samenwerking uitgevoerd door het Nederlands Jeugdinstituut (NJI), het RIVM Centrum Gezond Leven (CGL), het Nederlands Centrum Jeugdgezondheid (NCJ), het Kenniscentrum Sport & Bewegen, Vilans, het Trimbos Instituut en MOVISIE. Door samen te werken aan het beoordelen van interventies volgens eenduidige criteria streven wij naar kwaliteitsverbetering in de betrokken werkvelden.

