

Identiteits ontwikkeling in het Digitale tijdperk bij Jongeren

Wie ben ik?

Simone van Galen

Ik ben GameDesigner en Coach begeleider van jongeren op scholen in het Onderwijs en geef workshops en trainingen aan zowel jongeren als volwassenen.

Ik ben al sinds mijn 2000 actief op het internet in communities en heb op dit moment meerdere communities en ben moderator (iemand die kijkt hoe alles gaat) in meerdere plekken. Hierdoor ontmoet ik veel jongeren - praat ik met veel jongeren en help ik jongeren.

Door deze ervaringen weet ik veel over online communities.

Agenda

We gaan het hebben over de 3 competities:

- Digitale jeugdculturen**
- Gaming, extended reality en jeugdidentiteit**
- Identiteitsontwikkeling van de jongeren werker**

Geschiedenis en ingang naar onderwerp

Als ik kijk in mijn jeugd dan denk ik veel terug aan mijn eigen identiteit online zowel nu als vroeger.

Als kind verborg ik mijzelf als een ander. Ik wilde niet gezien worden voor wie ik was tot ik mij veilig begon te voelen. In mijn werk als jongeren trainer en begeleider en coach merkte ik later het belang van jezelf zijn en begon ik met de tijd mijn eigen profiel te gebruiken.

Maar wat zegt je eigen profiel nou over jou? Wat zegt het over de digitale cultuur die is opgebouwd? Waarom besteden jongeren veel geld aan hoe ze er online uit zien?



phpBB yourdomain.com
creating communities A short text to describe your forum

Search... Search
Advanced search

Board index

User Control Panel (0 new messages) • View your posts

FAQ Members Logout [Meow]

It is currently Wed Oct 21, 2009 12:15 pm
[Moderator Control Panel]

Last visit was: Wed Oct 21, 2009 12:09 pm

View unanswered posts • View unread posts • View new posts • View active topics

Mark forums read

YOUR FIRST CATEGORY	TOPICS	POSTS	LAST POST
Your first forum Description of your first forum.	1	1	by Meow Wed Oct 21, 2009 12:09 pm

WHO IS ONLINE

In total there is 1 user online :: 1 registered, 0 hidden and 0 guests (based on users active over the past 5 minutes)
Most users ever online was 1 on Wed Oct 21, 2009 12:15 pm

Registered users: **Meow**
Legend: Administrators, Global moderators

STATISTICS

Total posts 1 • Total topics 1 • Total members 1 • Our newest member **Meow**

Board index

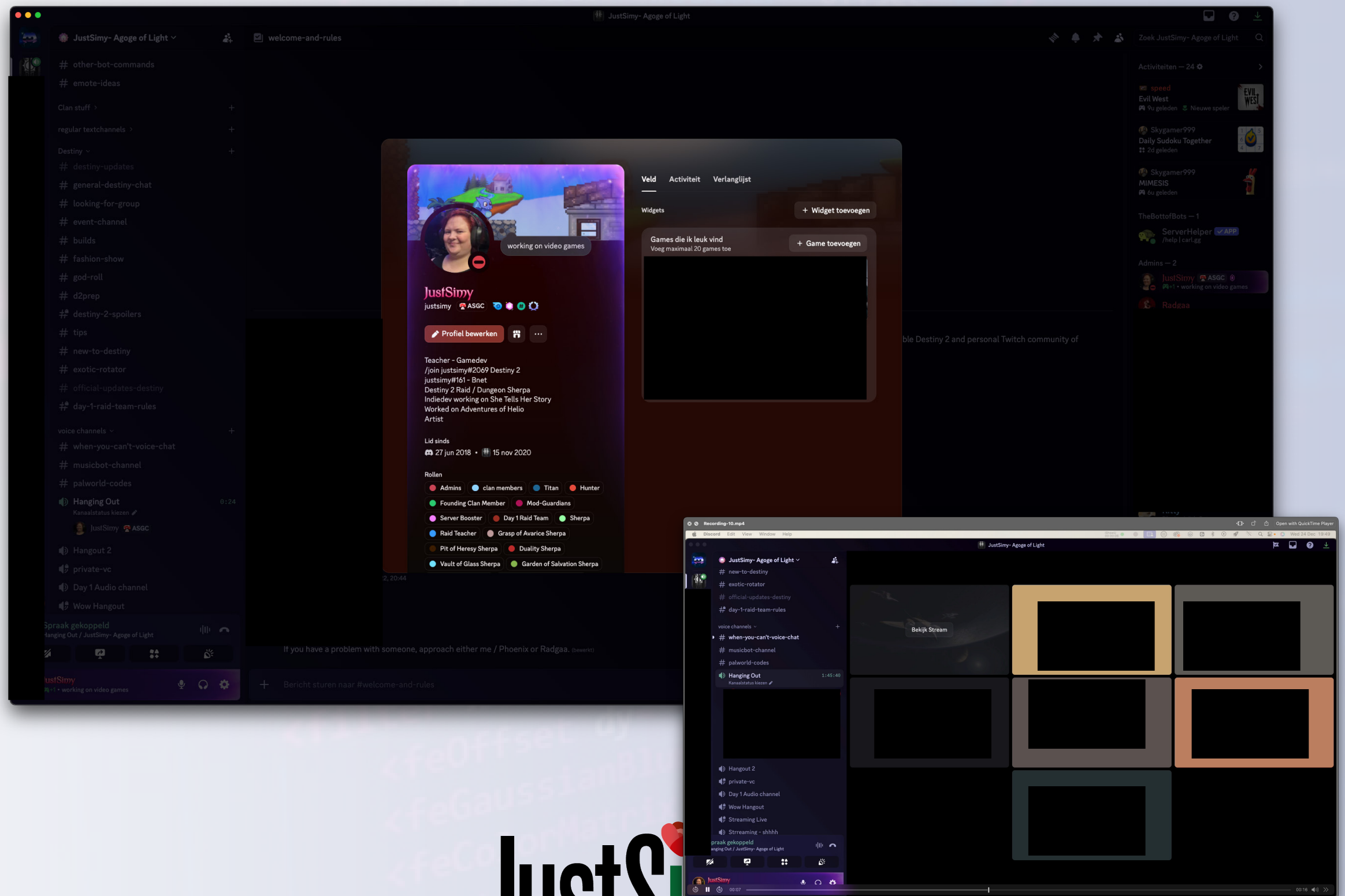
The team • Delete all board cookies • All times are UTC

Powered by phpBB © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Administration Control Panel

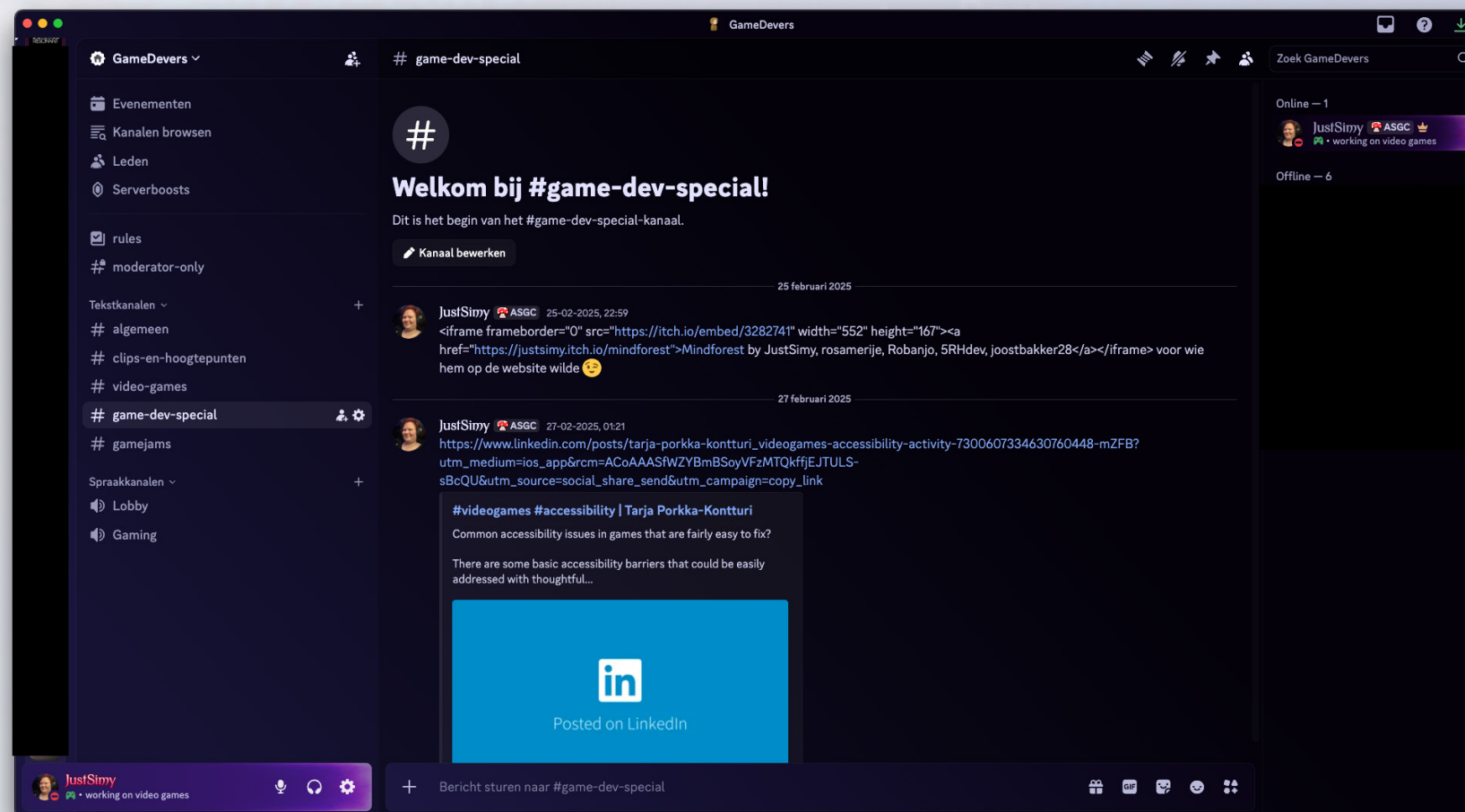
Digitale jeugdculturen

Als we kijken naar de vaardigheden die je moet kennen als het gaat om jeugdculturen heb ik er een aantal uitgepakt die passen bij wat ik jullie ga vertellen.

- Ondersteunt jongeren om sociale vaardigheden te leren door deelname aan digitale gemeenschappen, zoals discussiegroepen, lifestyle-sites, vlogs of gaming. - Discord en Games zijn goede voorbeelden hiervan door ze deze tools aan te reiken bied je ze ondersteuning. Ook door ze alle op dezelfde manier welkom te heten binnen een community. Geef ieder dezelfde taak.**
- Zorgt ervoor dat jongeren met minder kansen hebben deelgenomen aan digitale leeractiviteiten, zoals thematische evenementen, probleemoplossing, het produceren van hun eigen inhoud of vlogs. - Maak evenementen voor iedereen toegankelijk. Door andere games te spelen waar iedereen toegang tot heeft geef je de regie aan de jongeren om hier mee te experimenteren. Geoguesser kan een voorbeeld zijn van een game waarin alleen jij de jongere werker een account nodig hebt - maar waarbij alle jongeren mee kunnen doen.**



- Geeft jongeren specifieke rollen in initiatieven die gezamenlijk op het digitale platform zijn georganiseerd. - Een voorbeeld hiervan kan zijn rollen als moderator - initiatief nemer - bedenker - gamer - rollen specifiek tot een game. Bij The Game Project die ik zo uitleg gaf ik elke jongeren een eigen rol in hun kleine game studio. Zo had je iemand voor geluid - programmeren - tekenen - geluidseffecten - inspreken. Ieder had een eigen rol die ze zelf hebben gekozen binnen dit project.



MDT The Game Project

In 2025 organiseerde ik een MDT project genaamd The Game Project waarin ik jongeren de kans gaf om hun eigen game te ontwikkelen en hiermee iets terug te doen voor de maatschappij.

Hierbij zorgde ik ervoor dat ik voor de jongeren een Discord groep aan had gemaakt waarin de jongeren hunzelf konden zijn. Waar zij zeggenschap hadden over wat er gebeurd. Ik gaf ze de plek en elkaar. Zei bepaalde de inhoud.

Door jongeren hun eigen regie te laten bepalen merkte ik al gauw dat de jongeren snel hun eigen identiteit en cultuur begonnen te bepalen. Zo was er altijd een incheck moment - Is iedereen aanwezig?

Discord is daar een mooi platform voor. Je kunt snel even een bericht sturen naar iemand hoe het gaat.



Mindforest

Mini game where you experience how it is to have an anxiety attack

Educational

Play in browser



The Game Project

DE DEELNEMERS VAN THE GAME PROJECT HEBBEN OFFICIEEL HUN EERSTE GAME GELANCEERD: PROJECT MINDFOREST! BELEEF DE INTENSE ERVARING VAN HET OVERWINNEN VAN EEN ANGSTAANVAL TERWIJL JE JEZELF UIT EEN DONKER DOOLHOF NAVIGEERT. DURF JIJ DE UITDAGING AAN?

Download het spel via de link in de caption!



De digitale Jongerencultuur

Jongeren weten gauw wat en wie ze zijn en waar ze horen. Voor de ene makkelijker dan de andere.

Hierbij zorgde ik ervoor dat ik voor de jongeren een Discord groep aan had gemaakt waarin de jongeren hunzelf konden zijn. Waar zij zeggenschap hadden over wat er gebeurd. Ik gaf ze de plek en elkaar. Zij bepaalde de inhoud.

Door jongeren hun eigen regie te laten bepalen merkte ik al gauw dat de jongeren snel hun eigen identiteit en cultuur begonnen te bepalen. Zo was er altijd een incheck moment - Is iedereen aanwezig?

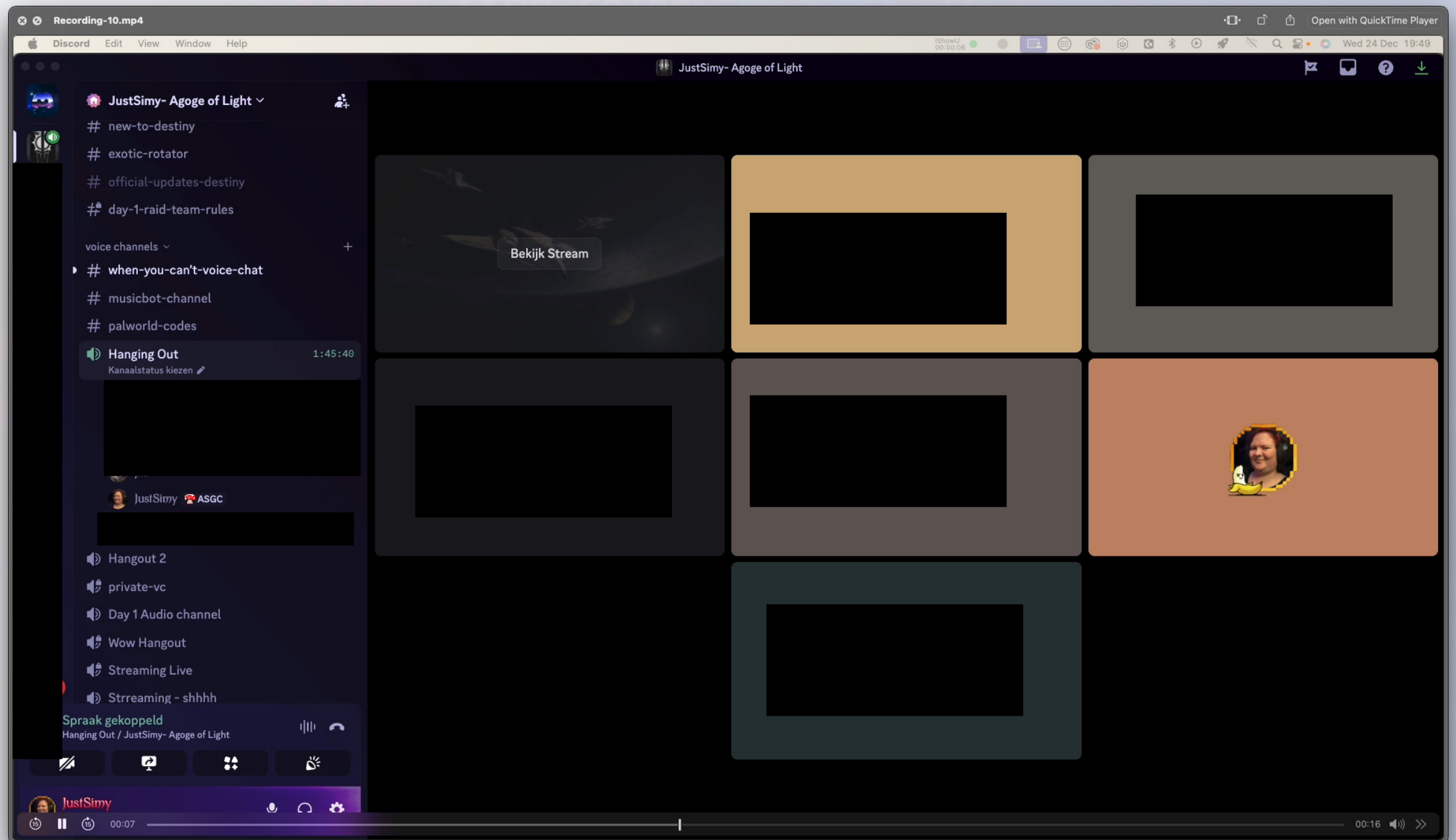
Discord is daar een mooi platform voor. Je kunt snel even een bericht sturen naar iemand hoe het gaat.

Identiteitsgroei van de jongeren werker

Elke avond rond een uur of 8 ga ik iedere avond online in een Voice channel (Een plek waar je je stem kan laten horen). Dit is mijn manier om de connectie te maken met jongeren. Ik stel mijzelf open voor de doelgroep door aanwezig te zijn en open te staan voor de verbinding. Dit is weer te koppelen aan de competenties:

- Kan kwesties die jongeren bezighouden met betrekking tot de digitale samenleving aankaarten. - Door het gesprek aan te gaan met wat ze dwars zit en ze erover te laten vertellen geef je de ruimte om het dialoog aan te gaan. Maar ook door open dialoog te houden over wat er speelt in de wereld geef je ze de kans om zichzelf te uiten over onderwerpen die hun bezig houden. Merk je verzet - als in dat ze zichzelf terug trekken dan kun je dat terug koppelen door er ook niet verder over door te gaan. Ze zijn er dan echt om even hun hoofd te leggen en tot rust te komen.

- De vertrouwensrelatie met jongeren maakt het mogelijk om openlijk met hen te discussiëren over online ervaringen. - Het is enorm belangrijk om jongeren de ruimte te geven om zichzelf en hun online ervaringen te kunnen delen. Als jij je als jongeren werker openstelt dan zullen zij dat ook terug doen.
- Is een persoon bij wie jongeren zich op hun gemak voelen om vragen te stellen over diverse digitale kwesties. Heeft de identiteit van een vertrouwde jongerenwerker in een 'coole' digitale leercontext. - Jongeren voelen zich op hun gemak bij mij doordat ze persoonlijke verhalen durven te delen. Door te vertellen als er iets belangrijks aan de hand is. Je krijgt dit vertrouwen door jezelf te zijn en ook persoonlijke verhalen te delen.



Identiteitsgroei van de jongeren werker

Ik ben al sinds mijn 14de online te vinden. Online is in al die jaren een 2de thuis geworden waar ik als jongeren zelf mijn identiteit heb gecreeert. En 1 van de tekenen waarmee ik weet dat ik het goed doe is, is als ik een keer er niet ben, er altijd iemand is die zich afvraagt waar ik naar toe ben. Maar ook als ik weg ben voor werk of niet zo lekker is er altijd iemand die het stokje van mij overneemt of contact zoekt. Jongeren zijn heel bewust naar mij op zoek en dat komt omdat ik altijd een open hart heb gehad naar ze toe. Ik ben heel eerlijk. Soms heel direct. Maar ik ben en blijf altijd mijzelf en dat is zo enorm belangrijk. En dat komt ook wel door een reden.

She Tells Her Story

Een aantal jaar werk ik al met jongeren vanaf de leeftijd van 12 tot volwassenen en 1 van de onderwerpen die altijd terug komt is Pesten. Het naaste wat je kan horen in je werk als jongeren werker is als een jongeren verteld dat hij of zij gepest wordt. Dat doet pijn en zeer op de plek die je raakt. En om die reden begon ik een community te maken voor het spel Destiny 2. Destiny is een spel waarin je als team - groep - puzzels moet oplossen om zo verder te komen in een omgeving. Een voorbeeld kun je hier zien. - <https://youtu.be/RPNcYVUZQhs> - Dit is Rhulk - De eindbaas van een level en ons doel is hem te verslaan en te winnen. Door samen te werken met elkaar kunnen wij deze baas verslaan. Maar we moeten er wel iets voor doen. Samenwerken. Maar gaat dat altijd even makkelijk? Even soepel? Wat denk je?



Gaming, XR en Jongeren identiteit.

Met die laatste vraag geef ik eigenlijk al een hint. Nee. Het gaat inderdaad niet altijd even makkelijk. Van botsende persoonlijkheden tot treiteren. Het gebeurt. En dan is het heel belangrijk om na afloop de dialoog aan te gaan. Hebben we met elkaar de goede keuzes gemaakt?

Deze competenties komen dan aan bod.

- Begrijpt dat gaming en XR door jongerenwerkers kunnen worden ingezet voor educatieve en sociale activiteiten, geleid door de algemene principes van jongerenwerk. - Ik geef hier Destiny 2 als duidelijk voorbeeld als sociale en educatieve activiteit waarin ik jongeren de kans geef zichzelf te ontwikkelen. Maar ik gebruik ook geoguesser (spel waarin je moet zoeken waar je bent op een kaart van de wereld door een plaatje van google maps) als educatieve activiteit of ik gebruik Among Us of Minecraft of Jackbox. Alle spellen waarin je jezelf kan zijn.

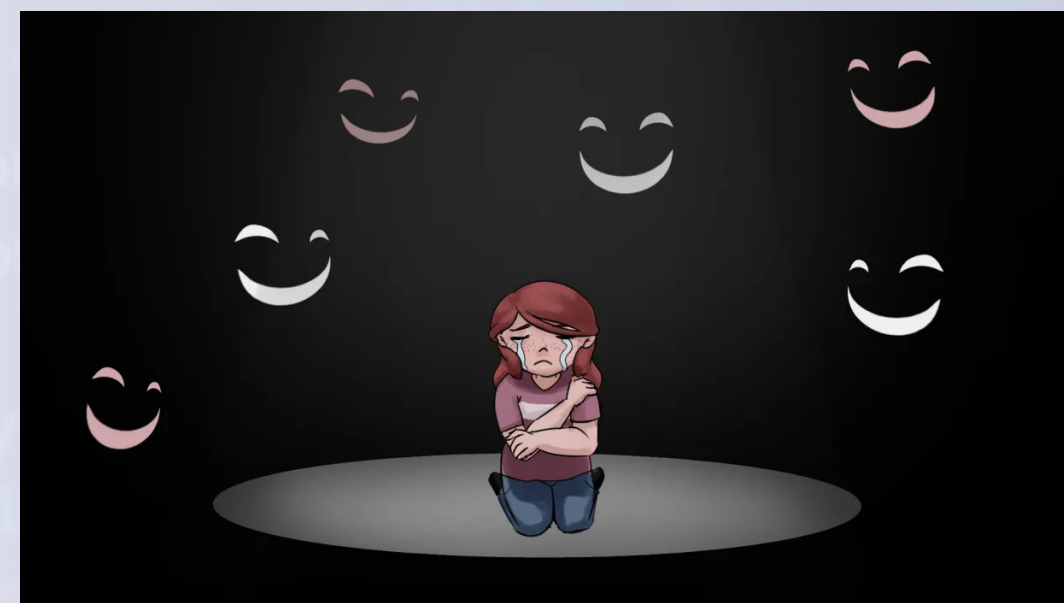
- Faciliteert non-discriminatie en de toegang van kansarme jongeren tot dergelijke omgevingen; activiteiten staan open voor iedereen, ongeacht geslacht of expertiseniveau. - Door alle jongeren de kans te geven om mee te kunnen doen aan je spel door zelf als jongeren werker de licentie te kopen waarmee jongeren dan kunnen mee doen laat je iedereen toe om er te kunnen zijn en hun dus altijd de kans te geven er bij te zijn en te horen.
- Werkt samen met jongeren, relevante partners en belanghebbenden om gezamenlijk specifieke activiteiten uit te voeren, door toegang tot educatieve ondersteuning en de benodigde apparatuur te waarborgen. - Wat leuk kan zijn is het organiseren van bijvoorbeeld activiteiten als het maken van een game of het maken van kunst. Door samen te werken met een kunstenaar en met elkaar dit uit te voeren door te kijken naar de kunst - geef je jongeren de kans om mee te doen. Zorg er altijd voor dat elke jongeren toegang heeft tot dezelfde middelen. Voorbeeld: Bij de Games Project had ik van tevoren 20 licenties aangevraagd voor Aesprite.



Please be aware that this game is designed not only to entertain but also to evoke emotions and convey certain experiences.

The game explores themes related to *Bullying / Depression / Suicide* and depicts situations that may be emotional or intense or disturbing for some players.

If you are particularly sensitive to such topics or feel they may affect your emotional well-being, we advise you to consider carefully before proceeding. If you or someone you know is experiencing difficulties related to the above topics or any other mental health issues, we recommend seeking help from a specialist or qualified mental health professional.



She Tells Her Story

En gaat altijd alles even soepel. Nee niet altijd. Het is ook belangrijk om als digitale jongeren werker daar bewust van te zijn. Niet alles loopt op rolletjes. Niet alles is toegankelijk voor iedereen. Niet elk probleem kun je oplossen.

Als jongeren werker ben ik mij daar heel bewust van geworden en accepteerde ik al gauw dat je niet altijd elk moment er kan zijn. Maar dat de momenten dat je er wel bent, dat die waardevol moeten zijn. Dat dit het allerbelangrijkste is. Je ondersteund de jongeren om zichzelf te zijn en naar eigen zeggen te ontwerpen. Van een speler met de gekste haren. Met kleuren die alle kanten opgaan.

Jongeren maken hun eigen avatar, hun eigen plek in de wereld. Stimuleer dit. Kies zelf ook voor iets waar jij achter staat. Doe mee. Geef niet toe aan de groepsdruk maar laat ze zien dat het niet nodig is om stoerder te zijn. Maar leer ze kijken naar hunzelf. Wie zijn zij?



Onthoud dit:

Laat jongeren zichzelf zijn.

Wees open.

Blijf jezelf.

Laat ze groeien tot hun eigen identiteit.

