

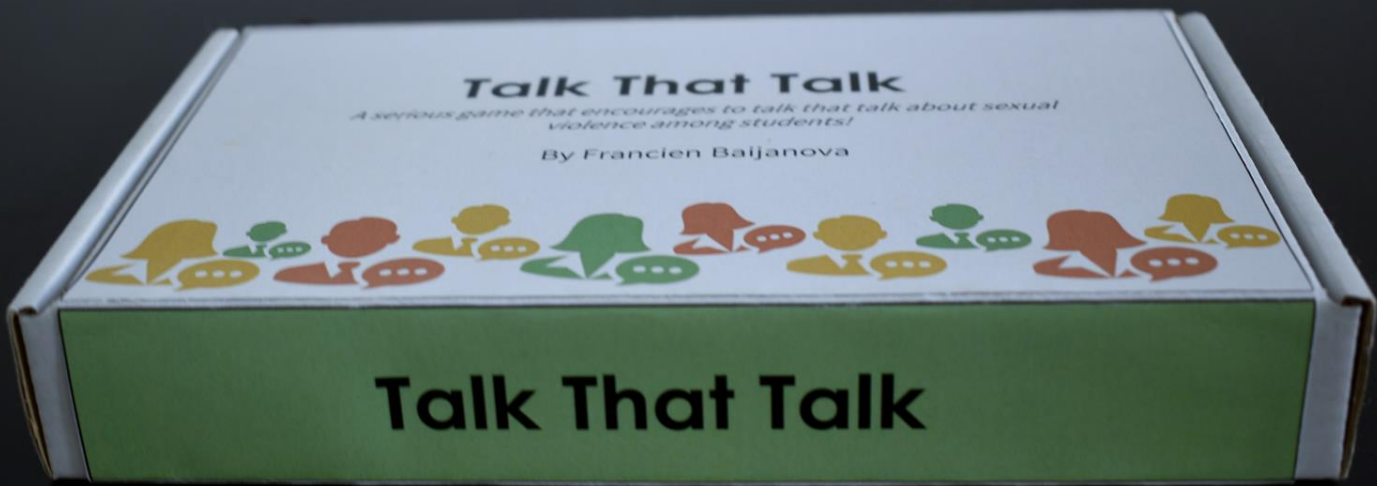
SERIOUS GAME

Doel

De serious game *Talk That Talk* is een fysieke kaartspel dat op interactieve en dynamische wijze een dialoog over seksueel grensoverschrijdend gedrag tegen vrouwelijke studenten in het Nederlands hoger onderwijs aanmoedigt.

Evidence-Based

Uit onderzoek blijkt het spel bewustzijn over seksueel geweld te stimuleren en daarnaast de verantwoordelijkheid en de bereidheid om te handelen in situaties van seksueel grensoverschrijdend gedrag te vergroten.



“ *Het spel was super interessant. Het vereiste het reflecteren op en het uitdagen van je eigen standpunten en de verschillende meningen. Ik denk dat het super waardevol is om deze discussie te hebben, en zo'n discussie zou niet beschikbaar zijn geweest zonder het spel en de veilige omgeving.* ”

Vrouwelijke participant, TU Delft student, 24 jaar

ACHTERGROND

Talk That Talk is ontwikkeld en getest door Francien Baijanova tijdens haar afstudeerproject van de master Engineering and Policy Analysis aan de Technische Universiteit Delft.



CONTACT

 <https://talkthattalk.nl/>

 francienbaijanova@gmail.com

SPEEL HET SPEL

Talk That Talk is inmiddels door meer dan 100 studenten in vier Nederlandse universiteiten gespeeld en is tot nu toe zeer goed ontvangen. Het spel vindt na de SAFE SPACE voorstelling van Stichting Time Out plaats en duurt 45 minuten.

De serious game wordt gespeeld in een gefaciliteerde omgeving in kleine groepen van 4 à 6 participanten. De spelsessie bedraagt het spelen van het spel, een briefing en een debriefing. In de briefing worden de ethische richtlijnen besproken voor het creëren van een sociaal veilige omgeving. In de debriefing wordt er gereflecteerd op de gevoerde dialogen en wordt er informatie verschaft over seksueel geweld.

In het spel worden de participanten als omstanders aangesproken. Er zijn vijf categorieën speelkaarten. Op elk speelkaart staat een scenario omschreven gevolgd door een vraag met daarop vier verschillende antwoorden. De participanten beantwoorden met hun set ABCD kaarten de vraag voor de participant met de beurt. Degenen die het antwoord goed raden krijgen één punt. De punten worden met het scorebord bijgehouden.

