

18 jaar worden

Lifecycle Game

Levensloopspel

Hosted by: Muzus, ministerie van AZ, DPC

Project Information (EN)

Background

When you turn 18, a lot changes. As a young person you have to deal with a lot of regulatory matters, such as (health) insurance and you are responsible for your own finances. We know from previous research that this usually goes well for 80% of young people and parents and does not lead to problems. But for 20% of the young people this does lead to problems, often major financial problems. Parents and young people who are less (digital) literate, who do not have a good command of the Dutch language, people without a (social) safety net, families with multiple problems and/or people with disabilities, experience the Dutch rules around the age of 18 as very complicated and are suspicious of the government. The research shows that these groups experience problems in their contact with the government in regulatory matters around the age of 18. Both the parents and the youngsters often lack the insight and overview of what needs to be arranged when and the steps that must be taken. Also, information relevant to them is often not found, they use different search terms and they do not know where to ask for help. They find government information and services complicated and inaccessible.

The Lifecycle Game

Commissioned by the Ministry of General Affairs and the Public and Communication Service of the national government, Muzus has conducted research into the experiences, bottlenecks and opportunities within the target group of vulnerable young people regarding their contact with the (digital) government and all regulatory matters when a citizen becomes 18 years. For this we have designed the Lifecycle Game, to start a conversation with groups of young people using gamification principles at locations that are familiar to them, such as schools and community centers. The designed Lifecycle Game is now being further developed as a tool for secondary schools to enter into a discussion with young people about the regulatory issues surrounding turning 18 and before that. Schools are looking for the best way to talk about this with their scholars. The life course game works very well for this, because it is tangible, you are talking side by side in an active setting and it can be played with several young people at the same time.

Projectinformatie (NL)

Achtergrond

Als je 18 jaar wordt, verandert er veel. Als jongere krijg je te maken met een heleboel regelzaken, denk bijvoorbeeld aan (zorg)verzekeringen en ben je zelf verantwoordelijk voor je financiën. Uit eerder onderzoek weten we dat dit bij 80% van de jongeren en ouders dit doorgaans goed gaat en niet leidt tot problemen. Maar bij 20% van de jongeren leidt dit wel tot problemen, vaak grote financiële problemen. Ouders en jongeren die minder (digi)taalvaardig zijn, mensen die de Nederlandse taal niet goed machtig zijn, mensen zonder (sociaal) vangnet, gezinnen met multiproblematiek en/of mensen met een beperking, ervaren de regelzaken rondom 18 jaar worden als heel ingewikkeld, zijn wantrouwend richting de overheid. Uit het onderzoek blijkt dat deze groepen problemen ervaren in hun contact met de overheid bij de regelzaken rondom 18 jaar worden. Vaak ontbreekt bij zowel de ouders als de jongeren het inzicht en overzicht van wat er wanneer geregeld moet worden en de stappen die daarbij doorlopen worden. Ook wordt relevante informatie vaak niet gevonden en weten ze niet waar ze hulp kunnen vragen. Ze vinden de informatie en dienstverlening van de overheid ingewikkeld, niet toegankelijk.

Het Levensloopspel

In opdracht van het ministerie van Algemene Zaken en Dienst Publiek en Communicatie van de Rijksoverheid, heeft

Muzus onderzoek gedaan naar de ervaringen, knelpunten en kansen binnen de doelgroep kwetsbare jongeren rondom hun contact met de (digitale) overheid en alle regelzaken rondom 18 jaar worden. Hiervoor hebben we het Levensloopspel ontworpen, om met gamification principes het gesprek aan te gaan met groepjes jongeren op voor hen vertrouwde locaties zoals scholen en buurthuizen. Het ontworpen Levensloopspel wordt nu doorontwikkeld als tool voor middelbare scholen om samen met jongeren het gesprek aan te gaan over de regelzaken rondom 18 jaar worden en daarvoor. Scholen zijn zoekende in hoe ze het beste met hun leerlingen hierover kunnen praten. Het levensloopspel werkt hiervoor erg goed, doordat het tastbaar is, je in een actieve setting naast elkaar aan het praten bent en het met meerdere jongeren tegelijk gespeeld kan worden.

Image List

Filename	Caption	Credit
muzus-levensloop-masterclass_1661935933.jpg	Lifecycle game	Muzus

The images above are included in the ZIP under /images.