

Project interactieve multimedia

Choose your destiny

Introductie

Als student aan de Vrije Universiteit studeer ik Informatie, Multimedia en Management. In de eerste studiejaar heb ik verschillende vaardigheden ontwikkeld, zoals de opzet van een webpagina en de basisvaardigheden om te kunnen programmeren. We sluiten dit schooljaar af met het project 'Interactieve multimedia'. De bedoeling is om de opgedane kennis tot in het heden te combineren, waarbij creativiteit een belangrijk rol speelt. De combinatie van kennis wordt gerealiseerd door een interactief videoapplicatie te ontwikkelen met als thema van dit jaar: carrière.

Concept

Met mijn teamgenoten Orhan Taskopru en Gurkan Kirca hebben wij na meerdere ideeën naar voren gebracht te hebben, uiteindelijk besloten om ons interactieve videoapplicatie te gebruiken om een maatschappelijk probleem onder aandacht te brengen. Zelf hebben we meerdere keren de hoge indruk dat wij bepaalde kansen niet of minder snel krijgen op basis van ons afkomst. Ook is het een onderwerp waar steeds meer over wordt gediscussieerd in de politiek als in de media. Uit een onderzoek¹ blijkt dat 33 procent van de Surinamers discriminatie heeft ervaren in de afgelopen twaalf maanden. Bij de Turken ligt de percentage op 41 en bij de Marokkanen op maar liefst 50 procent! Discriminatie kun je zowel beleven in de kroeg als op de werkvloer.

Zie onderstaande tabel voor een overzicht van de ervaren discriminatie van mensen met diverse komaf.

TABEL 2.1 Ervaringen met discriminatie op grond van herkomst, godsdienst of huidskleur (percentage respondenten dat in de voorgaande twaalf maanden zelf discriminatie heeft ervaren)

ETNISCHE GROEP	PERCENTAGE MET ERVAREN DISCRIMINATIE ¹	TOTAAL AANTAL RESPONDENTEN (n)
Marokkanen	50% ^d	230
Turken	41% ^c	261
Surinamers	33% ^{b c}	135
Antillianen	26% ^b	77
Overige allochtonen	24% ^b	99
Indonesiërs	8% ^a	62
Autochtonen	3% ^a	670

Er is ook specifiek een onderzoek verricht door de Internationale Arbeidsorganisatie van de Verenigde Naties naar discriminatie bij de werving van personeel². Het onderzoek is een praktijktest geweest waarbij sollicitanten een poging deden om een functie te vervullen met verschil in komaf, naam en huidskleur. De overige eigenschappen en vaardigheden als geslacht, opleiding en ervaring waren gelijk. De resultaten wezen op een discriminatiepercentage van 39,2 procent in Vlaanderen, 27 procent in Wallonië en 34,1 procent in het Brussels Gewest².

Storygraph

Wij hebben onze storygraph gemaakt met behulp van MS Paint en met de online tool www.draw.io. Het was handig om een ontwerp te hebben om vervolgens met het model aan de slag te gaan. Zonder gebruik te maken van zo een ontwerp zou de kans groot zijn dat we ideeën direct implementeerden in ons interactieve applicatie en die vervolgens weer zouden verwijderen bij elke bedenking. Kortom zorgt de storygraph voor tijdbesparing en een goed overzicht om aan de slag te kunnen gaan.

Interactieve videoapplicatie

We hebben ervoor gekozen om het maatschappelijke probleem op een humoristische wijze over te brengen. Het spel begint met een introducerend filmpje waarbij men een keuze behoort te maken tussen een man of een vrouw. Vervolgens is er de keuze om een afkomst te kiezen. De keuzes zijn daarbij Turks, Arabisch, Surinaams en Nederlands. De reden dat we ons hebben beperkt tot deze komaf is de beperkte tijd die we hadden om ons idee te realiseren. Ook zijn de meeste burgers in Nederland van bovengenoemde afkomst. Na een keuze gemaakt te hebben, komt een stereotypisch filmpje tevoorschijn gerelateerd aan de burgers met die bepaalde afkomst. Daarop volgt de keuze tussen een zwarte en witte school. Daar is een plot twist ter sprake om de aandacht van de kijkers niet te verliezen. Dit is een techniek wat vaak wordt gebruikt door regisseurs bij de productie van een film. Vervolgens is er een keuze om goede of slechte vrienden te hebben. Die hebben namelijk een groot invloed op je karakter en werkhouding, zowel in het privé als in het zakelijk leven. Tenslotte resulteert de verwachte toekomst op basis van de gemaakte keuzes.

Conclusie

Wij hopen dat het publiek met behulp ons humoristische videoapplicatie zich zal realiseren dat discriminatie in het heden nog plaatsvindt, ook op de werkvloer. Des te meer er over wordt gesproken, des te groter de kans dat acties worden ondernomen om discriminatie samen te voorkomen, zo is ons verwachting. Ook zal men beseffen dat de meeste keuzes die je maakt in onze interactieve videoapplicatie niet gekozen kunnen worden in het daadwerkelijke leven. Het leven waarbij mensen worden gediscrimineerd op basis van geslacht, huidskleur of afkomst, dat waar men zelf niets over te zeggen heeft.

Literatuurlijst

¹ Coenders, M. T. A., I. Boog, and W. Dinsbach. "Discriminatie-ervaringen: een onderzoek naar ervaren discriminatie op grond van land van herkomst, geloof en huidskleur." (2010): 33-74.

² Adam, Ilke. "De impact op het beleid van het IAO-onderzoek naar etnische discriminatie bij aanwerving." Ethiek en maatschappij 9.2 (2006): 6-21.