

Essay Choose your destiny

Abstract

Heb je als allochtoon, oftewel sinds 2017 als mens met een migratie achtergrond minder kans op de arbeidsmarkt, of wordt het gebruikt om in de slachtofferrol te kruipen? Waarmee zitten buitenlanders in Nederland mee te struggelen en wat zijn eigenlijk de verschillen tussen een 'witte' school en een 'zwarte' school? Als je geen zin hebt in al dit politieke gedoe maar wel wilt weten wat er allemaal speelt rondom dit onderwerp is de game Choose your destiny de perfecte alternatief.

Introductie

In de laatste periode van de studie Informatie, Multimedia en management hebben we een project genaamd interactieve multimedia. Voor dit project moeten wij als leerlingen met behulp van XIMPEL een interactieve video, oftewel een game maken. Hiernaast hoort ook een 'normale' video die als een soort tutorial hoort te dienen voor je interactieve video. Uiteindelijk moeten alle deliverables op een zelf gemaakte site staan die op de server staat van de Vrije Universiteit. Deze eisen zorgen ervoor dat we in dit project meerdere skills moeten gebruiken die we pas dit jaar opgedaan hebben op school, zoals html5, CSS en javascript. Ook hebben we een nieuwe skill bijgeleerd: XIMPEL.

Background

De context van onze project is het in kaart brengen van alle stereotyperingen die er gaande zijn omtrent allochtonen in Nederland. We hebben voor een lichthartige en humoristische aanpak gekozen, zodat de kijkers en spelers het naar hun zin hebben en toch wat opsteken. Ons doel is dan ook het in kaart brengen wat er in achterstandswijken een rol kunnen spelen die de toekomst kunnen belemmeren van kinderen met een migratieachtergrond.

Sectie 1: Realisatie

Nadat we de voorbeelden hadden bekeken werd het ons duidelijk dat we twee dingen nodig hadden om onze eigen interactieve video te maken: de eerste is natuurlijk de videomateriaal en de tweede zijn de keuzes die speler voor zich krijgt tussen de clips. Om de keuzes in kaart te brengen hebben we een interaction graph gemaakt. Hiervoor hebben we 4 'essentiële' stappen gekozen om in te verwerken: de geboorte waar je kan kiezen of je een jongen of meisje wordt, je afkomst die bestaat uit 4 keuzes, je schoolkeuzes (wit of zwart) en uiteindelijk met wat voor vrienden je omgaat (goed of slecht). Deze keuzes samen bepalen uiteindelijk je toekomst. Tenslotte hebben we video's bij elkaar gezocht die volgens ons de kijker laat lachen en laat denken.

Sectie 2: Reflectie

We hebben onze game 2 x mogen presenteren voor de klas en de reacties waren geweldig: bijna iedereen zat hardop te lachen. Dit laat aan de andere kant zien dat het project wel wat serieuzer aangepakt kon worden. Ook is er sprake van een paar technische mankementen: de clips die we gekozen hebben lopen niet vloeiend achterelkaar. Dit geldt ook voor de audio. Uiteindelijk hebben we ons doel bereikt: door de humoristische aanpak heeft iedereen goed zitten op te letten en onbewust ook wat geleerd.

Conclusie

Dit project heeft ervoor gezorgd dat we de skills (HTML, CSS en Javascript) van onze vorige project Web Technology ververst hebben. We hebben ook 2 skills bijgeleerd, het programmeren met XIMPEL en het editen van video's. Daarnaast is het een leuke mogelijkheid geweest om als allochtoon zelfspottend informatie over te brengen aan onze klasgenoten.

Related work

S. Musterd. Probleemwijken! Probleemwijken? Amsterdam Institute for social science research (AISSR) 2009

M. Blom et al. Verdacht van criminaliteit. Wetenschappelijk onderzoek en documentatiecentrum (WODC) 2005

E.S.C. Koole. Als ik een politieagent was, zou ik ook ons ook verdenken. Faculty of Social and Behavioural Sciences Theses. 2013