

Het KiVa antipestprogramma: samen pesten tegengaan op een speelse manier

Beau Oldenburg en Rozemarijn van der Ploeg

Vakgroep sociologie, Rijksuniversiteit Groningen

Het Finse antipestprogramma KiVa is onlangs als een van de beste antipestprogramma's ter wereld getest. Een uniek kenmerk van KiVa is dat het niet alleen is gericht op pesters en slachtoffers, maar op de hele groep. In KiVa wordt gebruik gemaakt van een interactief computerspel waarin kinderen de in de KiVa-lessen opgedane kennis kunnen toepassen en verrijken. Uit onderzoek blijkt dat op de Finse basisscholen waar KiVa werd ingevoerd, het pesten aanzienlijk is afgenomen. Vanaf dit jaar wordt er onderzocht of KiVa in Nederland net zo effectief is in het tegengaan van pesten als in Finland.

KiVa antipestprogramma

Pesten komt op vrijwel elke basisschool voor en heeft desastreuze gevolgen voor de lichamelijke en geestelijke gezondheid van de slachtoffers. In de afgelopen decennia is veel onderzoek gedaan naar de oorzaken en gevolgen van pesten. Met deze inzichten zijn er diverse 'antipestprogramma's' – gedetailleerde draaiboeken tegen pesten – ontwikkeld om pesten tegen te gaan. In Finland is recent het KiVa antipestprogramma ontwikkeld. Dit programma is onlangs als een van de beste antipestprogramma's ter wereld getest (Farrington & Ttofi, 2010). Op Finse basisscholen waar KiVa werd ingevoerd, nam het pesten aanzienlijk af. Inmiddels gebruikt meer dan 90% van de Finse basisscholen het KiVa antipestprogramma. Op het moment wordt in diverse landen – waaronder Nederland en de Verenigde Staten - getest of KiVa daar net zo goed werkt als in Finland.

Positie in de groep

Een belangrijk aspect waarmee KiVa zich van andere antipestprogramma's onderscheidt, is dat de nadruk niet alleen ligt op de pesters en slachtoffers, maar op de hele groep. Uit onderzoek weten we dat kinderen vooral pesten omdat zij een goede positie in de groep willen hebben (Huitsing e.a., 2012; Veenstra e.a., 2010). Met andere woorden: pesters willen graag machtig en populair zijn. Door te pesten laten zij anderen zien hoe sterk en 'cool' zij zijn.

Ondanks dat de meeste kinderen aangeven tegen pesten te zijn, treden zij zelden op als zij zien dat hun klasgenoten gepest worden. De voornaamste redenen voor deze passiviteit zijn dat kinderen bang zijn om zelf het mikpunt van pesten te worden en dat ze niet goed weten hoe ze het pesten kunnen stoppen. In het KiVa antipestprogramma leren kinderen hoe zij op een veilige en effectieve manier kunnen reageren als hun klasgenoten worden gepest. In klassikale lessen krijgen zij informatie over wat pesten precies is, hoe zij het kunnen signaleren en wat zij kunnen doen als zichzelf of hun klasgenoten gepest worden.



Het online KiVa-spel

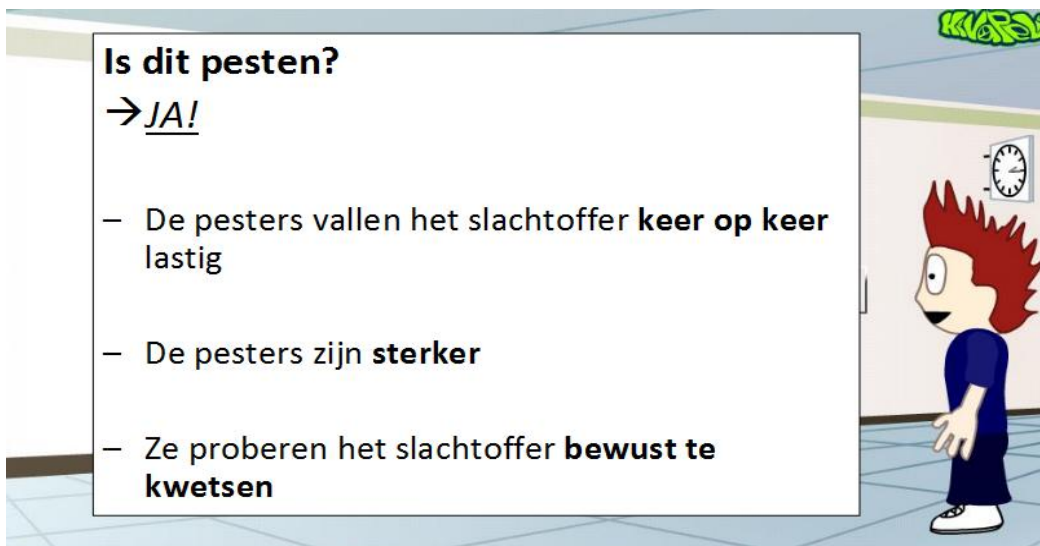
De in de lessen opgedane kennis wordt toegepast en verrijkt in het interactieve KiVa computerspel (Poskiparta e.a., 2012). In dit spel zitten de leerlingen op een virtuele school en krijgen zij te maken met potentiële 'pestsituaties'. Zij moeten aangeven of er in deze situaties sprake is van pesten en hoe zij in zulke omstandigheden zouden handelen. In het spel kunnen leerlingen zien wat andere karakters (de pesters, slachtoffers en omstanders) denken, en op basis daarvan kunnen zij hun keuze maken. Leerlingen ontvangen vervolgens feedback op hoe zij op de situatie gereageerd hebben. Als ze op een verkeerde manier reageren, bijvoorbeeld door weg te lopen of mee te pesten, worden ze stapsgewijs aangemoedigd om een andere keuze te maken en het slachtoffer te helpen.

Het KiVa spel bestaat uit drie modules met elk meerdere levels: 'Ik weet', 'Ik kan', en 'Ik doe'. Om de motivatie voor het spel te verhogen, kunnen de leerlingen het uiterlijk van het karakter waarmee zij het KiVa spel spelen, aanpassen naar hun eigen smaak (bijvoorbeeld kapsel, kleding en accessoires).

Hieronder staat een voorbeeld van een situatie die leerlingen tegenkomen in het KiVa spel. Op dit plaatje is te zien dat het boek van het meisje met het groene T-shirt wordt afgepakt en dat zij wordt uitgescholden en uitgelachen. Uit haar gedachten blijkt dat dit niet de eerste keer is dat zo iets gebeurt.



Leerlingen krijgen de opdracht goed te kijken wat er precies aan de hand is en vervolgens aan te geven of deze situatie een pestsituatie is of niet.



Nadat het antwoord is gegeven, verschijnt feedback in het computerscherm: dit is inderdaad pesten. De situatie voldoet aan de drie belangrijkste kenmerken van pesten die de leerlingen in de KiVa lessen al hebben geleerd: er wordt (1) herhaaldelijk iemand lastig gevallen, er is sprake van een (2) machtsverschil (de pesters zijn met een groep, het slachtoffer is slechts alleen) en de pesters proberen (3) bewust het slachtoffer te kwetsen.

In het spel wordt vervolgens gevraagd hoe de leerling op een dergelijke situatie zou reageren. Zo kan de leerling de pesters vragen om te stoppen met pesten, een klasgenoot erbij gaan halen, de leraar roepen of weglopen van de situatie. Het spel geeft aan of de gekozen actie een goede keus is of dat er beter op een andere manier gehandeld kan worden.

Aangezien de meeste kinderen het spelen van een computerspel leuk vinden, is een computerspel een goed middel om kennis te vergroten en activeren. Uit een

recent onderzoek naar de werking van het KiVa spel in Finland, is gebleken dat kinderen het spel graag spelen en het over het algemeen als "goed" beoordelen (Poskiparta e.a., 2012). Met name de slachtoffers van pesten bleken het spel leuk te vinden. Leerlingen gaven aan dat ze door het spelen van het spel de inhoud van de KiVa-lessen beter begrijpen.

Met KiVa en het bijbehorende computerspel leren kinderen op een speelse en interactieve manier pesten te herkennen en daar op een constructieve manier op te reageren. Pesten is een groepsprobleem, en in het KiVa antipestprogramma leren kinderen hoe ze het als groep kunnen aanpakken. Door kinderen bewust te maken van wat pesten precies is en door hen te leren hoe zij er op een veilige en effectieve manier mee om kunnen gaan, zorgt KiVa ervoor dat er minder wordt gepest op basisscholen.

Nederlandse basisscholen kunnen nog meedoen met KiVa. Deelname is gratis. Voor meer informatie en aanmelding: www.kivaschool.nl.

Referenties:

Farrington, D. P., & Ttofi, M. M. (2010). *School-based programs to reduce bullying and victimization*. Campbell Systematic Reviews 2009:6.

Huitsing, G., Van der Meulen, M., & Veenstra, R. (2012). Pesten als groepsproces. In F. A. Goossens, M. M. Vermande, & M. Van der Meulen (Eds.), *Pesten op school*. Amsterdam: Boom.

Poskiparta, E., Kaukiainen, A., Pöyhönen, V., & Salmivalli, C. (2012) Bullies' and victims' experiences of the anti-bullying game from the KiVa programme. In A. Costabile & B. Spears (Eds.), *Positive uses of ICT in educational settings*. London: Routledge.

Veenstra, R., Lindenberg, S., Munniksma, A., & Dijkstra, J. K. (2010). The complex relation between bullying, victimization, acceptance, and rejection: Giving special attention to status, affection, and sex differences. *Child Development, 81*, 480-486.

