



Herm Kisjes geeft college Verslavingskunde bij Fontys.

foto Irene Wouters



foto Jean Pierre Reijnen

## 'Het is mijn harde schijf'

**Wie:** Anita Heesters  
**Functie:** Coördinerend begeleider (Luna+Zorg)  
**Waar:** Arbeidscentrum de Wisselstroom in Hapert  
**Sinds:** 2002

„Zonder agenda ben ik nergens. Het is mijn geheugen, mijn harde schijf. In mijn werk is geen dag een week hetzelfde. Als coördinerend begeleider ben ik verantwoordelijk voor de daginhoud van de verstandelijke gehandicapten die hier werken. Het zijn mensen die niet naar de sociale werkplaats kunnen qua niveau, maar werk wel belangrijk vinden en met werkdruk om moeten kunnen gaan. Ik voer gesprekken met onze zeventig medewerkers, zoals we hen noemen, als ze bijvoorbeeld zelfstandig of ander werk willen doen. Maar ik vergader ook met hun begeleiders. Ik zet alle afspraken in mijn agenda. Maar ook mailtjes die ik moet versturen, overleg dat ik moet voeren over ver-  
voer van deze of gene: alles staat in

mijn kleine Succes-agenda.“  
„Ik kocht hem toen ik zeven jaar geleden aan deze functie begon. De maat is precies goed, hij is namelijk makkelijk mee te nemen. En er is toch voldoende plek; een week staat op twee blaadjes. Soms wordt het een beetje gekribbel, zoals bijvoorbeeld op donderdag; daar is een afspraak verzet.“  
„Als je me vraagt wanneer ik vakantie heb, kan ik je dat niet zeggen, hahaha. Dat moet ik echt opzoeken. En op vrije dagen zoals bijvoorbeeld Hemelvaart zet ik ook 'vrij' zodat ik die niet vol plan. De nieuwe agenda's voor het jaar erop koop ik al in september, zodat ik de eerste helft van het jaar alvast in mijn boekje heb zitten. Ik ben altijd al georganiseerd geweest en leg dingen graag vast, zodat het voor iedereen duidelijk is. Ik heb voor 27 december bijvoorbeeld al een afspraak staan. Toch brengt mijn werk niet zwaar mee dat ik flexibel moet zijn; afspraken kunnen ieder moment wijzigen. Geen probleem zolang ik mijn agenda maar heb.“

Zijn generatie is niet opgegroeid met gamen. De achterstand die hij in kennis en ervaring had opgelopen, waren voor Herm Kisjes genoeg redenen om de wereld van het gamen te ontdekken en er een boekje over te schrijven.

door Marieke van Roesel

**H**erm Kisjes uit Middelbeers is een nieuwsgierig en bevlogen man. Hij coördineert de minor Verslavingskunde en doceert aan de Fontys faculteit Verpleegkunde in Eindhoven, maar werkt ook als hulpverlener bij Novadic Kentron.  
„In mijn vorige functie als bemoe佐orger kwam ik vaak bij verslaafden thuis“, vertelt hij. „Verslaafd aan bijvoorbeeld drank of drugs. Als hulpverlener vind ik het nuttig te weten waarom mensen verslaafd zijn. Is het lekker, spannend, doet het iets met je imago? Pas als je begrijpt wat er prettig aan het middel is, kun je dat eventueel vervangen door

iets anders. Een verslaving levert iets op.“  
„Ik bezocht in die tijd ook mensen die vijftien uur per dag computerspellen speelden. Ik kende het fenomeen helemaal niet, maar mijn belangstelling was gewekt. Ik begon me wat meer te verdiepen in het onderwerp en las vooral verhalen dat gamen jongeren tot geweld zou aanzetten. Dat ze ook hun koelkast vol met bier hebben liggen, daar hoor je niemand over.“  
„Ik wilde een boek schrijven waarin gamen van alle kanten belicht wordt. Niet alleen over de slechte invloeden, want daar is al meer dan genoeg over. Bovendien wist ik er ook niet genoeg van om ervan uit te gaan dat het allemaal slecht is. Ik wilde een genuanceerd boek dat de impact van gamen op jongeren zou onderzoeken. Erno Mijland heeft al verschillende publicaties over nieuwe media op zijn naam staan, hij was dus een logische compagnon. Door zijn ervaring benaderd hij nieuwe ontwikkelingen positief, terwijl ik als hulpverlener ook juist geïnteresseerd ben in het verslavingsgevoelige aspect.“  
„We gingen op zoek naar men-

sen die gamen. Om ze erover te vragen. We stelden online een vragenlijst op. Wat is er leuk aan gamen, waarom doe je het? Hoe vaak, hoe lang? We kregen behoorlijk respons; driehonderd gamers reageerden. Dat het spannend is, dat het sociale contacten oplevert. Terwijl juist vaak gezegd wordt dat het sociale contacten tegen zou gaan, beweerden spelers juist het tegenovergestelde: games als World of Warcraft speel je vaak in een team. Je ziet je medespelers wel niet live, maar er is contact.“  
„We ontdekten meer voordelen. Zo zijn er games ontworpen waarbij de speler in een sneeuwwereld is; mensen met brandwonden ondervinden daardoor minder pijn, bijvoorbeeld. Er zijn technieken waarbij medici tijdens een game een operatietechniek kunnen oefenen, piloten en dijkwachters worden met computerspellen voorbereid op rampscenarios.“  
„Maar we hebben ook mensen benaderd die de voordelen niet zo zien. Ouders bijvoorbeeld die bezorgd zijn omdat hun kinderen te veel achter de computer zitten. Al snel bleek dat zij weinig kennis hebben van en ervaring hebben met games. Mocht het gamen een probleem worden, wat natuurlijk ook gebeurt, dan is het van groot belang dat er op tijd ingegrepen wordt. Zonder kennis is ingrijpen onbegonnen werk.“

Het boek 'It's all in te game' komt in september uit en is vooral bedoeld voor opvoeders en begeleiders zoals onderwijsgeevenden en hulpverleners. Het wordt gepresenteerd tijdens een symposium georganiseerd met de Minor Verslavingskunde en het lectoraat Serious Game Design, verbonden aan de Fontys Hogeschool ICT. [www.itsallinthegame.nl](http://www.itsallinthegame.nl)