

GIF a Compliment

Jongeren over een social media
toepassing die aanzet tot het
geven van complimenten



Auteurs

Lieske Carrière

Tarik Pehlivan

Met medewerking van:

Michelle Mattemaker

Tara van Keulen

Publicatienummer 281

© **Stichting Alexander en Spectrum Elan**

Amsterdam, november 2014

In opdracht van

Rijksinstituut voor Volksgezondheid en Milieu, deelprogramma #Jeugdimpuls



Samenvatting

Gif a Compliment is een social media toepassing - een 'game' - die jongeren, door het onderling versturen van complimenten voorzien van een GIF-plaatje, moet helpen bij het ontwikkelen van meer zelfvertrouwen en weerbaarheid. GIF a Compliment sluit aan bij activiteiten van Rutgers WPF, Soa Aids Nederland, Trimbos-instituut en Pharos. Gif a Compliment is onder regie van Stichting Rutgers WPF ontwikkeld in opdracht van het Rijksinstituut voor Volksgezondheid en Milieu (deelprogramma #Jeugdimpuls).

De game is door Stichting Alexander en Spectrum Elan onder tachtig jongeren getest. De centrale vraag voor deze pretest was: Hoe waarderen jongeren in de leeftijd 14-16 jaar het gebruik van de social media toepassing Gif a Compliment die aanzet tot het geven van complimenten, en de effecten van dit gebruik?

GIF a Compliment sluit in veel opzichten aan bij de belevingswereld van jongeren in de pretest. Zij gebruiken hun telefoon de hele dag door en sturen elkaar veel berichtjes, vooral wie WhatsApp gebruikt. Deze jongeren zijn gecharmeerd van de vormgeving en inhoud van de game, met voorgeprogrammeerde keuzen aan plaatjes en complimenten. Tevens is de game voor jongeren in de doelgroep makkelijk te begrijpen. Deze waardering voor het product gaat wel gepaard met een kritische reflectie op technische beperkingen, gebruiksvriendelijkheid en het te verwachten gebruik van de game.

Uit de perspectieven van jongeren op het geven en ontvangen van complimenten, komt een beeld naar voren over de verschillen in complimentencultuur tussen jongens en meisjes, verschillen in soorten complimenten en verschillen in persoonlijkheidskenmerken die het effect van complimenten kunnen beïnvloeden.

Over de mogelijke en werkelijke effecten van de game op jongeren en hun relaties zijn de jongeren niet eenduidig. Jongeren menen dat complimenten een positief effect op het welbevinden en het zelfvertrouwen van jongeren kunnen hebben. Zij verwachten dat deze effecten groter zijn bij complimenten in 'real life' dan complimenten via de game. De jongeren verwachten dat de game in theorie deze effecten in mindere mate ook zou kunnen bereiken. Zij hebben deze effecten niet zelf ervaren tijdens de pretest, maar suggereren dat dergelijke effecten wel bij andere jongeren kunnen optreden



Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
1.1	Waarom dit project	5
1.1.1	Leeswijzer	5
1.2	Centrale vraagstelling test	5
1.3	Doelen	5
2	Methode	6
2.1	Deelnemers	6
2.2	Onderzoeksinstrumenten	6
2.2.1	Introductiebijeenkomst	6
2.2.2	Panelgesprek	6
2.2.3	Interview	7
3	Gebruik van de game	8
3.1.1	Link	8
3.1.2	Website	8
3.2	Algemene ervaring	8
3.2.1	Stap 1	8
3.2.2	Stap 2	9
3.2.3	Stap 3	9
3.3	Technische problemen	9
3.4	Tips ter verbetering	10
3.5	Promoten van de game	10
3.6	Conclusie: techniek en vormgeving	10
4	Complimenten geven en krijgen	11
4.1	Gendervergelijking	11
4.1.1	Complimenten krijgen	11
4.2	Waarde van de game voor relaties	12
4.3	Conclusie: effecten van de game	13



1 Inleiding

1.1 Waarom dit project

GIF a Compliment is één van de opbrengsten van het programma # Jeugdimpuls van RIVM Centrum Gezond Leven en partners. Met het programma wordt beoogd een impuls te geven aan de gezonde leefstijl van jongeren via scholen en sociale media. Organisaties op het gebied van gezonde leefstijl, het onderwijsveld en sociale media werken samen in dit driejarige programma (2012-2014).

GIF a Compliment is een social media toepassing die jongeren moet verleiden gezonder te leven. Via een website - www.Gifacompliment.nl - geven jongeren elkaar met GIF-jes (korte animaties met een compliment) positieve feedback, waardoor ze meer zelfvertrouwen krijgen en weerbaarder worden. GIF a Compliment sluit aan bij activiteiten van Rutgers WPF, Soa Aids Nederland, Trimbos-instituut en Pharos. De borging van dit project vindt plaats bij deze thema-instituten. Na een pretest is de implementatie van de toepassing gepland in november 2014.

De pretest van GIF a Compliment is in september en oktober 2014 uitgevoerd door Stichting Alexander en Spectrum Elan. In dit rapport beschrijven we doelen, methode en resultaten van de pretest.

1.1.1 Leeswijzer

De rapportage kent de volgende opbouw. Allereerst volgt verder in hoofdstuk één een beschrijving van de centrale vraagstelling en de doelen van het project. In hoofdstuk twee wordt de methode van onderzoek uiteengezet waarbij de doelgroep en de deelnemers worden toegelicht en de onderzoeksinstrumenten zullen worden beschreven. In hoofdstuk drie volgen de uitkomsten over de techiek en de vormgeving van de game. Hoofdstuk vier bevat de uitkomsten over de effecten van complimenten geven en krijgen, en de waarde van de game voor relaties.

1.2 Centrale vraagstelling test

De centrale vraagstelling voor de pretest van Gif a Compliment is: hoe waarderen jongeren in de leeftijd 14-16 jaar het gebruik van de social media toepassing Gif a Complement, die aanzet tot het geven van complimenten, en de effecten van dit gebruik?

1.3 Doelen

Vanuit de centrale vraagstelling voor de pretest, beoogt de pretest inzicht te geven in de beoordeling door jongeren in de doelgroep van:

- de technische mogelijkheden van de social media toepassing
- de inhoud en vormgeving van de social media toepassing
- het belang en effecten van complimenten voor relaties en zelfbeeld van jongeren
- de mate waarin de social media toepassing relaties en zelfbeeld van jongeren positief kan beïnvloeden



2 Methode

2.1 Deelnemers

De pretest is uitgevoerd onder tachtig jongeren van twee middelbare scholen. Twee vwo-4 klassen met elk dertig leerlingen uit Assen en een vmbo-3 klas niveau kbl met twintig leerlingen uit Almere. De leerlingen waren tussen 14 en 16 jaar oud. In de vmbo-klas en één van de vwo-klassen zaten iets meer meisjes dan jongens. In de andere vwo-klas was de verdeling jongens en meisjes gelijk.

2.2 Onderzoeksinstrumenten

De klassen zijn door de onderzoekers twee keer bezocht. De eerste keer voor een introductiebijeenkomst en de tweede keer voor een panelgesprek. Tevens zijn in Assen interviews gehouden met vier leerlingen. Deze drie onderdelen van de pretest worden hieronder verder toegelicht. Gif a Compliment is in de communicatie met jongeren tijdens de pretest consistent 'de complimenten-game' of 'de game' genoemd. Deze benaming voor de social media toepassing wordt in de rest van dit rapport gebruikt.

2.2.1 Introductiebijeenkomst

Tijdens de introductiebijeenkomst toonden de onderzoekers de complimenten-game op een smartboard aan de leerlingen. De URL werd duidelijk overgebracht en de drie stappen van de complimenten-game werden één voor één doorlopen. De jongeren hadden hun mobiele telefoons bij de hand en konden gelijk meedoen. De jongeren werd gevraagd om direct een aantal complimenten naar elkaar te sturen en hun eerste reactie te geven. Deze reacties werden genoteerd door de onderzoekers. Ook konden vragen gesteld worden en werden eventuele onduidelijkheden over het gebruik opgehelderd. De jongeren kregen de opdracht om de weken volgend op de introductiebijeenkomst de complimenten-game te gebruiken. De opdracht bestond uit het verzenden van twee complimenten per dag en complimenten naar tien verschillende vrienden te sturen.

2.2.2 Panelgesprek

Na de introductiebijeenkomst kwamen de onderzoekers terug op school om met de klassen een panelgesprek te voeren over hun ervaringen met de complimenten-game. De volgende onderwerpen werden in een kringgesprek met de leerlingen besproken:

- Ervaringen met het gebruik van de game
- Ideeën ter verbetering van de game
- Complimenten krijgen en geven in het algemeen
- Complimenten krijgen en geven met de game
- Effecten van complimenten krijgen en geven in het algemeen en met de game
- Tips om de game te promoten onder jongeren

Na toestemming van de leerlingen te hebben gekregen, zijn van de panelgesprekken geluidsopnames gemaakt. Deze opnames zijn door de onderzoekers schriftelijk uitgewerkt.



Op het vmbo in Almere vond de introductiebijeenkomst plaats op een maandag en op vrijdag dezelfde week vond het panelgesprek plaats. Aan het begin van het gesprek geeft een groot gedeelte van de klas aan de game na de introductiebijeenkomst niet meer te hebben gebruikt. Eén meisje geeft aan dat ze het nut ervan niet inziet. Ze vindt het een vrij omslachtige manier om complimenten te geven. Drie jongens hebben het nog wel gebruikt en naar vrienden gestuurd, ongeveer drie complimenten per persoon.

Opvallend was dat sommige van de leerlingen die beweerden de game niet gebruikt te hebben, vervolgens wel feedback gaven die juist suggereerde dat ze de game wel moeten hebben bekeken en gebruikt. Ook gaven een paar meiden op de gang, voordat het panelgesprek begon, aan dat ze een paar keer een compliment hadden gestuurd. Het lijkt erop dat deze leerlingen zich ongemakkelijk of onzeker voelen om openlijk te praten over het gebruik van de game, het geven van complimenten of over beide. Verder vonden de leerlingen van het vmbo het lastig om effecten van complimenten te benoemen en in te schatten of en welke effecten dit zou hebben voor de lange termijn.

Op het vwo vonden de panelgesprekken in verband met de herfstvakantie en toetsweken vier weken na de introductiebijeenkomst plaats. Dit leek van tevoren een lange tussenperiode maar achteraf was dit geen probleem want de leerlingen herkenden de onderzoekers gelijk en herinnerden zich de introductiebijeenkomst nog goed. Op het vmbo startten de onderzoekers met een inventarisatie van wie de game had gebruikt en hoe vaak. Hierop werd zoals hierboven beschreven gereageerd met een houding waarbij het stoer was als je zei dat je de game niet meer had gebruikt.

Na deze ervaring besloten de onderzoekers op het vwo te starten met het onderwerp complimenten geven in het algemeen. Verder naar het einde van het gesprek werd ingezoomd op het gebruik van de game. Ook bij het vwo gaf een groot gedeelte van de leerlingen aan de game niet meer gebruikt te hebben, een klein gedeelte had nog ongeveer twee of drie complimenten gestuurd. De vwo-leerlingen waren echter wel goed in staat te reflecteren op het gebruik tijdens de introductiebijeenkomst en konden goed een mening verwoorden over complimenten geven en krijgen, en de mogelijke effecten van complimenten op het welbevinden.

2.2.3 Interview

Met vier leerlingen van het vwo hebben interviews plaatsgevonden in tweetallen. De tweetallen bestonden uit twee meiden die door de docent werden aangeduid als rustige en serieuze leerlingen en uit een meisje en een jongen waarbij met name de jongen zich druk en aanwezig kan gedragen. Tijdens de interviews is met deze leerlingen verder gesproken over dezelfde onderwerpen die tijdens de panelgesprekken zijn behandeld, waaronder: het gebruik van de game, het krijgen van en geven van complimenten in het algemeen en via de game, én tips om de game te verbeteren. De interviews vormden een goede aanvulling op het panelgesprek want de jongeren kwamen met nieuwe en verrassende ideeën die niet eerder tijdens de panelgesprekken naar voren waren gekomen. Met name de jongen leek zich tijdens het interview beter te kunnen uiten dan tijdens het panelgesprek waarbij zijn input soms werd opgevolgd door sarcastische opmerkingen van klasgenoten.

De input van de jongeren verkregen tijdens de introductiebijeenkomst, de panelgesprekken en de interviews is door de onderzoekers verwerkt en geanalyseerd. De resultaten van de analyse zijn hieronder beschreven in hoofdstukken drie en vier.



3 Gebruik van de game

Hoewel de meeste jongeren in de pretest aangeven de game niet of nauwelijks meer gebruikt te hebben na de introductiebijeenkomst, geven de meesten van hen toch feedback over hun kortstondig gebruik van de game.

De twee meest voorkomende punten van feedback zijn:

3.1.1

Link

De ontvanger van het compliment krijgt een link toegestuurd. Daar moet de ontvanger op klikken alvorens het Gif-plaatje en het compliment te kunnen zien. De jongeren vonden unaniem dat het beter zou zijn als de ontvanger meteen het Gif-plaatje ziet, net als bij een foto die je verstuurd via bijvoorbeeld WhatsApp. Volgens de jongeren is de ontvanger dan sneller geneigd om op het compliment te klikken. Ook zou de ontvanger nu kunnen denken dat de link spam verbergt.

3.1.2

Website

De jongeren vinden het omslachtig dat Gif a Compliment via een website werkt. Je moet naar je browser en een URL intypen. Zelfs als er een snelkoppeling naar de website mogelijk is, lijkt een app hen beter. De jongeren vinden het geen drempel om een app te moeten downloaden. Dat hoeft maar één keer. Met een app kun je misschien ook offline het compliment en het plaatje maken, en heb je alleen internet nodig om het compliment te versturen.

3.2 Algemene ervaring

“Grappig” is de meest genoemde typering bij de vraag aan de jongeren naar hun algemene indruk van de game. Een andere, veelgehoorde, typering is “leuk”: leuke plaatjes, leuke woorden, goede lay-out met leuke kleuren. De game is makkelijk te begrijpen, er is geen extra uitleg bij nodig. Wel vinden jongeren het aantal handelingen teveel, dat maakt het omslachtig, vooral als ze reflecteren op de link met complimenten geven. Om iemand een compliment te geven, vinden ze het te veel handelingen om een URL in te typen, drie stappen te doorlopen en dan een resultaat te krijgen waarbij iemand alleen een link ontvangt waar nog op geklikt moet worden.

3.2.1

Stap 1

Bij stap 1 in de game dien je uit een lange lijst een zelfstandig naamwoord te kiezen dat de ontvanger typeert. Bijvoorbeeld: Dit compliment is voor een echte 'Baas' of dit compliment is voor een echte 'Beauty'.

De jongeren vinden de woorden leuk die bij stap 1 gekozen kunnen worden. Er zitten zelfs woorden tussen die ze zelf niet zo snel zouden bedenken maar wel tof vinden. Dat is dan extra leuk en die zouden ze ook dan ook gaan gebruiken. Sommige woorden zijn iets minder aardig dan andere, bijvoorbeeld het woord “player”. Je zou nu iemand een compliment kunnen sturen met vieze player, dat vinden de jongeren geen compliment. Sommige jongeren vinden de lijst met woorden nu al volledig. Andere jongeren vinden dat de lijst nog uitgebreid kan worden, maar ze hadden geen suggesties voor nieuwe woorden. De jongeren van het vmbo gaven aan het leuk te vinden als ze zelf woorden zouden kunnen intypen bij stap 1.



3.2.2

Stap 2

Bij stap 2 dien je een positief bijvoegelijk naamwoord in te typen. De vraag is bijvoorbeeld: wat voor een baas, of wat voor een beauty is de ontvanger? Je kunt dan woorden intypen als mooie, lieve, coole enzovoort.

Bij stap 2 kunnen op dit moment ook negatieve woorden ingetypt worden. Dat vinden de jongeren verwarrend, aangezien het een complimentengame is. De jongeren van het vmbo leek het leuk om niet slechts één woord, maar een hele zin te kunnen intypen. Een meisje uit het interview suggereerde om stap 2 helemaal weg te laten omdat de woorden die je kiest bij stap 1 al compliment genoeg zijn. Tevens denkt ze dat weghalen van stap 2 de game eenvoudiger maakt waardoor mensen hem sneller zullen gebruiken en dat er eigenlijk positievere dingen verzonden zullen worden dan als mensen de kans krijgen iets zelf in te vullen. Verder was het op het vmbo ook nog niet voor iedereen duidelijk dat je bij stap 2 een bijvoeglijk naamwoord in hoort te typen. Een paar meiden hadden naar de lerares 'teacher' willen sturen. Dat hadden ze ingevuld bij stap 2. Nu stond er Teacher Beauty in plaats van Beauty Teacher wat hun bedoeling was.

3.2.3

Stap 3

Bij stap 3 moet je een Gif-plaatje kiezen. Je kunt plaatjes kiezen uit verschillende categorieën namelijk: #animals, #art, #cute, #wow, #lol, #reaction, #swag, #action en #wtf.

De jongeren vinden de Gif-plaatjes leuk en grappig. Het aantal is al goed maar het mogen er altijd meer worden. Een tip van de jongeren is om de Gif-plaatjes af en toe bij te werken met nieuwe plaatjes. Bijvoorbeeld van 21 best GIFs of all time of the week [Funnyordie.com](http://funnyordie.com). Of om Gif-plaatjes aan te bieden met een actueel thema: tijdens het onderzoek was bijvoorbeeld Halloween actueel.

3.3 Technische problemen

De jongeren merkten tijdens het gebruik van de game dat een aantal dingen niet goed werkten. Soms is de game traag en het Gif-plaatje te pixelig. Dit kan voorkomen bij de zender, maar ook bij de ontvanger. Verder werkt het scrollen bij stap 1 soms niet. Dan blijft de game hangen bij woorden met de letters A en B. Bij telefoons met een klein scherm zoals de Samsung Galaxy Pocket ervaren de gebruikers specifieke ongemakken. Het kleine scherm maakt het scrollen en het selecteren van de woorden en de Gif-plaatjes lastig. De jongeren die een compliment via Snapchatt wilden versturen, gaven aan dat dat niet werkte. Zowel jongeren van het vmbo als van het vwo gaven aan dat Snapchat alleen geopend werd, maar dat je vervolgens de link niet kon plakken.

Soms zijn de letters van de woorden zo groot dat ze helemaal over het Gif-plaatje heen vallen waardoor het plaatje niet meer goed zichtbaar is. Zie afbeelding:



3.4 Tips ter verbetering

Naast de problemen die hierboven al zijn beschreven, gaven de jongeren nog wat specifieke tips ter verbetering van de complimenten game.

- Het zou volgens de jongeren makkelijker zijn als je het compliment kunt bewaren in je fotogalerij en hem ook kunt (her)versturen vanuit je fotogalerij.
- Bouw de game in bij bestaande communicatie-apps zoals WhatsApp. Het moet net zo makkelijk zijn om een compliment te versturen als een emoticon in WhatsApp.

3.5 Promoten van de game

De jongeren suggereren dat als de complimenten-game straks in de markt gezet gaat worden, het als beste gepromoot kan worden via Facebook en Instagram. Als de game misschien toch een app wordt, zou deze ook gepromoot moeten worden in de store waar apps gedownload worden. Eén van de vwo-klassen vermoedde dat de game wellicht geschikter is voor wat jongere kinderen. Zij noemden groep 8 als een geschikte doelgroep. Omdat kinderen in deze leeftijdscategorie volgens hen vaker de telefoon gebruikt en onderling berichtjes verstuurt dan jongeren in de leeftijd 14-16 jaar. De game dient volgens deze vwo-klas dan ook vooral via platforms voor die jongere doelgroep gepromoot te worden.

3.6 Conclusie: techniek en vormgeving

De complimenten-game GIF a Compliment sluit in veel opzichten aan bij de belevingswereld van jongeren. Zij gebruiken hun telefoon de hele dag door en sturen elkaar veel berichtjes, vooral wie WhatsApp gebruikt. De tachtig jongeren die aan deze pretest hebben meegedaan, hadden allemaal een telefoon. Ze hadden hem ook allemaal mee naar school en iedereen had een smartphone. Niet alle leerlingen hebben een abonnement met internet, maar dan gebruiken ze wifi.

De jongeren die hebben deelgenomen aan de pretest van Gif a Compliment hebben twee belangrijke punten van feedback voor de ontwikkelaars van de game. Het eindproduct, een link waarop de ontvanger moet klikken alvorens hij of zij het compliment ontvangt, spreekt niet aan. De ontvanger zou volgens de jongeren direct het plaatje te zien moeten krijgen. Tevens ervaren zij het aantal handelingen en dan met name het moeten gebruiken van de browser en een URL als omslachtig. De jongeren maken liever gebruik van een app. De game is volgens de jongeren makkelijk te begrijpen. Sommige jongeren ervoeren nog enkele technische mankementen. Verder heeft de game een goede en mooie vormgeving, en de woorden en Gif-plaatjes, die gekozen kunnen worden, vinden de jongeren grappig en leuk.



4 Complimenten geven en krijgen

4.1 Gendervergelijking

Tijdens de raadpleging van jongeren over het geven en krijgen van complimenten in het algemeen, werden al snel genderverschillen zichtbaar. Meiden geven naar verhouding de meeste complimenten, vooral aan elkaar en over het uiterlijk, bijvoorbeeld over leuke shirtjes, mooi haar en nieuwe schoenen. Meiden praten hierover ook makkelijk tijdens de panelgesprekken. Jongens geven elkaar niet zo snel complimenten en al helemaal niet over het uiterlijk want dat vinden ze, in hun woorden, "gay". Als ze elkaar al complimenten geven, gaat het over prestaties, zoals bij sport. Wat jongens wel doen bij elkaar, is grappen maken. De jongens vinden het tijdens de panelgesprekken ook lastiger dan de meiden om het over complimenten geven te hebben met de groep. Sommige jongens gaan lacherig doen, vooral bij het onderwerp complimenten geven aan andere jongens.

Meiden geven jongens wel eens complimenten, maar dan aan bevriende jongens of hun eigen vriendje, maar niet aan een vreemde. Jongens geven meiden wel eens complimenten, vooral over het uiterlijk. Maar wanneer ze dat dan doen, krijgen jongens soms een reactie van het meisje die de jongens niet begrijpen. Een jongen noemde een voorbeeld waarbij hij een meisje een compliment had gegeven over hoe ze eruitzag en zij had gereageerd in de trant van 'nee hoor, ik ben dik'. Als meisjes een complimentje van een jongen krijgen, geloven ze de oprechtheid van de jongen niet altijd. Juist omdat jongens vaak grappen maken, weten meisjes niet of de jongen het complimentje sarcastisch of juist leuk bedoelt.

Complimenten geef je het makkelijkst aan mensen die je al kent. Je kunt wel minder bekenden complimenteren, maar dan is het wel heel uitzonderlijk, bijvoorbeeld voor wat die ander presteert of voor hoe hij of zij eruitziet. Eén van de jongeren gaf tijdens de interviews aan te denken dat verlegen mensen waarschijnlijk minder snel complimenten geven dan extrovertere mensen.

4.1.1 Complimenten krijgen

Over het algemeen vinden jongeren het krijgen van een compliment gewoon leuk. Maar, voegen ze eraan toe, er zijn verschillende soorten complimenten. Het is belangrijk rekening te houden met wie het compliment geeft en ook met de persoon die het compliment ontvangt. Door een compliment te krijgen, kun je je beter voelen en dit vinden jongeren in principe een positief effect. Maar, hoe lang dat effect duurt, hangt weer af van het soort compliment. Een compliment over een unieke eigenschap of prestatie, waarbij de gever van het compliment echt heeft gekeken naar de ontvanger, zijn het sterkst. Deze hebben een groter en langer effect dan een vluchtig compliment over het uiterlijk.

De kracht van het effect is ook afhankelijk van wie het compliment geeft. Een compliment van een expert of van iemand waar je tegen opkijkt, is sterk. Twee jongeren gaven tijdens de interviews de volgende voorbeelden: een compliment van Jasper Cillessen, de keeper van het Nederlands elftal, over je eigen keeperskunsten is sterker dan een compliment van je eigen trainer. Verder is een compliment van de dirigent van je orkest sterker dan van je vader die in hetzelfde orkest speelt. Het laatste voorbeeld heeft ook te maken met geloofwaardigheid. Een vader zegt waarschijnlijk heel gauw tegen zijn eigen dochter dat iets goed gaat. Maar, als de dirigent het ook zegt, dan is het waar en wint het compliment aan gewicht. Geloofwaardigheid is erg belangrijk, complimenten die sarcastisch bedoeld zijn of komen van jongeren die vaak roddelen en daardoor ongeloofwaardig zijn, hebben geen positief effect.



Het effect van complimenten ligt ook aan de ontvanger zelf. Mensen met een pessimistische aard kunnen het compliment misschien niet accepteren, draaien hem om en komen daardoor in een nog negatievere sfeer. Maar, ook dan ligt het aan het soort compliment hoe makkelijk dit te accepteren is. Complimenten over het uiterlijk en kleding zijn makkelijker te accepteren dan complimenten over persoonlijkheidskenmerken. Meiden op het vmbo spraken over de druk van het gevoel van verplichting om een compliment terug te geven wanneer je er één krijgt, maar niet alle jongeren herkenden zich hierin. Je kunt volgens de andere jongeren ook gewoon bedanken voor het compliment.

Naast een beter gevoel over jezelf dat een compliment je kan bezorgen, kan het ook je zelfvertrouwen vergroten. Zeker op de leeftijd van de doelgroep in dit onderzoek. Een jongere geeft tijdens de interviews aan te verwachten dat een compliment wel eens sterker kan werken bij de leeftijd 14-16 dan bij oudere mensen. Omdat onzekerheid en zelfvertrouwen iets is wat op die leeftijd vaak fluctueert. Verder noemden de jongeren dat naar mate je zelfvertrouwen stijgt, je waarschijnlijk ook meer complimenten gaat geven en als je het vaker doet, wordt het waarschijnlijk makkelijker.

4.2 Waarde van de game voor relaties

De jongeren geven aan te denken dat echte complimenten een groter effect hebben op hoe je je voelt en je zelfvertrouwen dan complimenten via een game. Complimenten via de game zijn in hun beleving minder echt en persoonlijk. Maar, via een game is de drempel misschien wel lager om complimenten te geven dan in het echt. Dit werkt volgens de jongeren hetzelfde als bij digitale communicatie. Het is soms makkelijk om met iemand te praten via bijvoorbeeld WhatsApp dan in het echt. Daardoor zou een game in theorie wel kunnen werken om jongeren makkelijker complimenten aan elkaar te laten geven. Maar, doordat de huidige game volgens de jongeren op dit moment nog wel minpunten bevat, verwachten ze niet dat het effect en het gebruik van de huidige game groot zal zijn.

Niet alleen dezelfde voordelen die gelden bij digitale communicatie gelden ook bij deze game; dezelfde nadelen die aan digitale communicatie kleven, kleven ook aan de game. Je kunt namelijk de reactie van de ontvanger niet checken en zonodig corrigeren. Complimenten zouden verkeerd kunnen aankomen, zoals bij mensen die complimenten lastig accepteren. Anderzijds is het voordeel dat er geen noodzaak is voor een directe respons. Hierdoor ontstaat volgens de jongeren het eerder beschreven verplichtingsgevoel niet en zou het compliment misschien juist weer makkelijker te accepteren zijn.



4.3 Conclusie: effecten van de game

Jongeren in de pretest zijn niet eenduidig in hun perspectieven op de effecten van de game. Op de vraag naar hun algemene oordeel over de game, zonder specifiek in te zoomen op de ervaring van het geven en ontvangen van complimenten, vinden jongeren de game grappig en leuk. Ze zien daarom een waarde in de game als een manier om met humor te communiceren.

Omdat de game grappig is, sluit deze ook goed aan bij jongens. Jongens geven elkaar niet gauw openlijk complimenten. De game zou goed kunnen aansluiten bij hun stijl van communiceren die vaak op humor gebaseerd is. De game kan derhalve bijdragen aan onderling contact op een positieve manier. Meiden geven elkaar ook in de dagelijkse omgang al relatief gemakkelijk complimenten, vooral over het uiterlijk. Zij vinden de game ook leuk en grappig, maar hebben de game in die zin niet nodig om elkaar te complimenteren.

In de leeftijd 14-16 is communicatie tussen jongens en meisjes soms precair, zo ook bij het geven en ontvangen van complimenten. Complimenten worden wel over en weer gegeven, maar soms zijn voor jongeren de intenties van de complimentengever niet duidelijk en is de reactie van de ontvanger onvoorspelbaar. De jongeren geven aan dat digitaal communiceren soms makkelijker is dan in het echt en dat dit ook geldt voor de game. Misschien dat de game communicatie tussen de geslachten ook kan vergemakkelijken, redeneren de jongeren.

Op de vraag of de game een goede manier is om elkaar complimenten te geven, wordt de game getypeerd als een omslachtige manier. Aan de ene kant wordt die omslachtigheid toegeschreven aan de techniek van de game, aan de andere kant geven ze aan dat ze verwachten dat echte complimenten - complimenten in 'real life'-contacten - een sterker effect hebben op het welbevinden dan complimenten via een game.

Jongeren vermoeden dat zelfvertrouwen kan groeien door het geven en ontvangen van complimenten. Maar ze vermoeden ook dat het vaker andersom werkt, namelijk dat jongeren eerder bereid zijn om iemand anders een compliment te geven als je al zelfvertrouwen hebt. Verder vertellen jongeren dat naarmate je vaker een compliment geeft, het makkelijker wordt om nog meer complimenten te geven. Op de lange termijn kunnen complimenten tot meer complimenten en ervaring met het geven en ontvangen van complimenten leiden. Dit effect hebben ze echter zelf niet tijdens de pretest-periode ervaren. Jongeren speculeren dat het wellicht mogelijk is dat de game hierbij een ondersteunende rol kan spelen, maar niet voor henzelf. Daarom zijn jongeren in de pretest voorzichtig over voor wie deze positieve effecten van de game wel verwacht kunnen worden.

