

Een uur in de bijstand

Hoe is het om van het ene moment op het andere alle grip op je financiële situatie te verliezen en in de bijstand te belanden? De serious game *Een uur in de bijstand* geeft een indringend beeld van wat dit met mensen doet. Voor iedereen die beroepsmatig te maken heeft met mensen die in een moeilijke financiële situatie terechtkomen een enorme eyeopener.

TEKST: FRANK VAN WIJCK BEELD: PIXABAY/GERD ALTMANN

Iedereen denkt wel een beeld te hebben van hoe mensen in financiële problemen kunnen komen. Toch is het buitengewoon confronterend om via een serious game



EEN UUR IN DE BIJSTAND

De serious game is in eerste instantie bedoeld voor de medewerkers bij gemeenten die Leons en Tirsas aan de balie krijgen, en voor politici, beleidsmedewerkers en managers. Maar iedereen die interesse heeft om de serious game te doen, is welkom. De game kan individueel worden gespeeld, zelfstandig als team, maar ook – voor teams of organisaties – met spelbegeleiding.

De game is een onderdeel van het project *Simpel Switchen in de Participatieketen*, waarin de Rijksoverheid samen met Divosa en andere organisaties samenwerkt om het voor mensen gemakkelijker te maken om vanuit een uitkering aan het werk te gaan. Alle informatie hierover is te vinden op *Simpel Switchen in de Participatieketen* | Divosa.

Wie de serious game *Een uur in de bijstand* wil spelen, kan zich hiervoor aanmelden via de website van Divosa: *Simpel Switchen* • Serious game: 1 uur in de bijstand (divosa.nl). Het is kosteloos.

te ondergaan hoe snel dit proces kan verlopen. En vooral ook: hoe dramatisch. Precies dat is wat de serious game *Een uur in de bijstand* bij je bewerkstelligt. In deze game volgen we Leon en Tirsas, een stel uit een fictieve Nederlandse gemeente. Zo op het oog hebben ze het best goed voor elkaar. Leon brengt als stukadoor maandelijks € 3.200,- netto binnen. Tirsas regelt het huishouden, dat verder bestaat uit twee kinderen. Het dochtertje kan naar een sportclubje. Het zontje heeft autisme en ADHD en gaat naar het speciaal onderwijs. Ze krijgen kinderbijslag en een kindgebonden budget en er is zelfs wat spaarruimte. Toch zijn er direct een paar dingen die aandacht verdienen. Tirsas heeft een mantelzorgtaak voor haar dementerende moeder. Leon werkt sinds een jaar als zzp'er. Niet omdat hij de wens had om die stap te zetten. Zijn voormalige baas had hem voor de keus gesteld: je kunt als zzp'er verder gaan in opdracht van mij of een andere baan zoeken.

Zelf ervaren

Het is natuurlijk niet de bedoeling hier de volledige inhoud van deze serious game prijs te geven. Speel die vooral zelf, en ervaar hoe verrassend snel zo'n op het oog doorsnee gezin in enorme financiële problemen kan geraken op het moment dat één ding misgaat. Je bouwt niet zomaar een negatief saldo bij de bank op van meerdere duizenden euro's? *Think again*, dat gaat razendsnel. En dan wordt het keihard buffelen om te voorkomen dat je als gezin alles verliest. De weg terug naar financiële stabiliteit wordt dan een lang en kronkelig pad vol valkuilen en steeds weer op de mat vallende rekeningen die snel moeten worden betaald.

Natuurlijk kan de gemeente in zo'n geval hulp bieden. Een gezin dat zo in de problemen komt, heeft recht op bijstand. Maar daarvan afhankelijk worden betekent een forse inkomensval ten opzichte van het inkomen waaraan een gezin gewend is. En een parttime baan voor een van de partners lost de ontstane financiële problemen niet op,



want het inkomen daaruit betekent direct een korting op de ontvangen bijstand.

Bodemloze put

Zo simpel kan het dus van kwaad naar erger gaan. Eén stap de verkeerde kant op kan de aanleiding geven tot een cascade aan problemen die elkaar genadeloos ver-

sterken. Iedereen die de film *Sorry we missed you* van de Britse regisseur Ken Loach heeft gezien, zal het patroon herkennen. Maar in een film blijf je de toeschouwer. In de serious game *Een uur in de bijstand* word je een uur lang Leon en Tirsas en word je gedwongen steeds ingrijpender beslissingen te nemen in je huishoudbudget. <<



SERIOUS GAME VOOR JONGEREN

Farent sociaal werk ontwikkelde onder de naam *Schuldenscape* een Escapekoffer. Dit is een interactieve escaperoom die aansluit bij de belevingswereld van jongeren en die hen op een speelse manier lessen leert over het voorkomen van schulden. Doel van *Schuldenscape* is het doorbreken van het schuldentaboe onder jongeren. Het is een innovatief spel dat vanuit de praktijk is ontwikkeld door PowerUp073, het jongerenwerk van Farent. De *Schuldenscape* is gericht op jongeren in de onderbouw van het mbo en de bovenbouw van havo en vwo. Sociaal werk organisaties kunnen een rol spelen om het, met de Escapekoffers, in te zetten op scholen. Kijk voor meer informatie op www.schuldenscape.nl.