



Eén & al oor

Deze Nieuwsbrief is een uitgave van de Kinder- en Jongerentelefoon
Jaargang 9 – nummer 27 – Oktober 2009

nr

27



Dossier: Games en hun effecten

Games , de positieve en negatieve kanten
Games integreren in het onderwijs



Games, de positieve en

Ongeveer iedereen blijkt een mening te hebben over videogames... en ongeveer altijd is de toon verontrust of ontstaat er zelfs een moral panic over de vermeende gevolgen. Van autisme tot ADHD, van te passief tot agressief, van magerzucht tot vetzucht, het lijkt soms allemaal de schuld van videogames. Deze ongerustheid is niet verwonderlijk. De meeste ouders, leerkrachten, onderzoekers en journalisten kennen het medium immers alleen van horen en zien. En toegegeven, op het eerste zicht oogt het spelen van videogames niet zo fraai. Op het scherm flitsen beelden voorbij, achter het scherm vinden we jongeren net iets te ver voorover gebogen op hun bureaustoel of languit achteruitgezakt in de luie zetel.

KJT nam de proef op de som en vroeg aan enkele onderzoekers van de Universiteit Gent om hun bedenkingen rond games op papier te zetten. Zij presenteren in dit artikel een andere blik op games.

WAARVOOR GAMES WEL GOED KUNNEN ZIJN

Een artikel geschreven door Jeroen Bourgonjon – *Doctoraatsstudent aan de vakgroep Onderwijskunde UGent @ Ronald Soetaert – Professor aan de vakgroep Onderwijskunde UGent*

We trachten voorbij te gaan aan het welles-nietes-debat door zorgvuldig te kijken en luisteren naar gamers, met aandacht voor de plaats die ze innemen in de samenleving. Games bestaan immers niet in het luchtledige. Een analyse van videogames moet dan ook steeds gepaard gaan met een analyse van onze visie op cultuur en onderwijs.

MAATSCHAPPELIJKE TRENDS

Cultuur wordt vanuit een traditioneel perspectief hoofdzakelijk geassocieerd met literatuur (boek), muziek (klank) en plastische kunsten (beeld) – met daarbinnen dan de klemtoon op de klassieken – het beste wat deze genres te bieden hebben. De mediatisering (opkomst van radio, film en televisie) en de recente digitalisering problematiseren deze conservatieve vi-

sie op cultuur: grenzen tussen hoge en lage cultuur en tussen diverse media worden geïmpliciteerd. Dat laatste impliceert een verschuiving van een enkelvoudige geletterdheid (gebaseerd op traditionele media) naar diverse vormen van geletterdheid (uitgebreid met film, televisie, computer, enz.). Het gaat trouwens om meer dan louter cultuur, ook binnen de economie zijn nieuwe vaardigheden noodzakelijk, zodat ook vanuit een meer pragmatisch perspectief voor het belang van nieuwe vormen van geletterdheid gepleit wordt. In zijn overzichtswerk rond de netwerkmaatschappij beschrijft Castells deze (r)evolutie vanuit drie trends: globalisering (de wereld wordt inderdaad een 'dorp'), nieuwe economie (die nieuwe vaardigheden en attitudes vereist) en digitalisering (de onvermijdelijke verandering in het medialandschap). In wat volgt willen we een aantal aspecten verder illustreren aan de hand van een analyse van wat er gebeurt in de wereld van de videogames.

JONGEREN

Het is duidelijk dat kinderen en jongeren vandaag een bijzonder belangrijke rol spelen in de gesignaleerde ontwikkelingen. Dat wordt onder meer geïllustreerd door het ogenschijnlijk gemak waarmee ze hun weg vinden in de digitale wereld. Terwijl ze televisie kijken reageren ze op berichten van "vrienden" op facebook, met hun gsm downloaden ze spelletjes om tegen elkaar te spelen, enz. Het contrast met volwassenen – die niet zijn

Games, de positieve en negatieve kanten afgevoerd

negatieve kanten afgewogen

opgegroeid met deze nieuwe technologieën – is vaak groot. Kinderen en jongeren krijgen daarom nogal gemakkelijk een aantal labels opgekleefd. Ze worden gestereotypeerd als “digital natives”, “de net-generatie”, “screenagers” of “gamers”. Deze labels verwijzen dan niet alleen naar het gemak waarmee jongeren zich op de informatiesnelweg bewegen, ze doen ook uitschijnen dat de jeugd anders zou zijn. De nieuwe generatie zou beelden boven teksten verkiezen, hyperlinks boven lineariteit, actief participeren boven passief consumeren. We moeten echter voorzichtig zijn met dergelijke stereotyperingen. De jeugd van tegenwoordig gebruikt – net als vorige generaties – de mediacultuur vooral om met vrienden te communiceren, naar zin en betekenis te zoeken, een eigen plaats te creëren in de samenleving en uiteraard ook om zich te ontspannen. Videogames spelen daarbinnen een belangrijke rol.

GAMES

Games kunnen inderdaad omschreven worden als een cultuurvorm, zij het een *nieuwe* cultuurvorm – wat impliceert dat ze slechts aan het begin van een traditie staan in vergelijking met bijvoorbeeld de literaire cultuur. Het is duidelijk dat games enerzijds aansluiten bij bestaande cultuurvormen (het zijn verhalen in beelden met spelregels) maar anderzijds ook een eigen genre ontwikkelen (het gaat om de unieke combinatie van verhaal en spel, beeld en tekst...): games hanteren een nieuw soort “taal”, waarin interactiviteit, proceduraliteit, doelgerichtheid en beleving een centrale plaats innemen. Wanneer men videogames wil vergelijken met traditionele media, moet men dan ook bewust worden van deze specifieke taal en grammatica. Een eenvoudige vergelijking tussen videogames en

romans waarin enkel inhoud en verhaalstructuren in rekening worden gebracht, doet afbreuk aan het reflectieve karakter, de vele mogelijkheden en de complexiteit van games.

Een voorbeeld van de eigenheid van videogames is dat ze niet geschreven en gelezen worden in spreek- of schrijftaal, maar wel geprogrammeerd in computercode en gespeeld via computers en spelconsoles. Omdat computercode gebaseerd is op het principe van oorzaak-gevolg, zijn videogames in staat om – al dan niet realistische – complexe systemen te simuleren: bijvoorbeeld de filmindustrie in *The Movies*, de Westerse geschiedenis in *Europa Universalis* of de menselijke evolutie in *Spore*. Om dit soort videogames onder de knie te krijgen is er meer nodig dan oog-handcoördinatie. Het is aan de speler om te experimenteren met de vele mogelijkheden van de spelwereld. Door steeds opnieuw geconfronteerd te worden met de resultaten van gemaakte keuzes, krijgt de gebruiker – al spelenderwijs – inzicht in de spelregels... en terugkerend op onze voorbeelden dus ook kennis van de regels





van de filmindustrie, de geschiedenis en van de menselijke evolutie.

LEREN

Eigenlijk is dit alles niet zo nieuw. Wetenschappers zijn het er al veel langer over eens dat kinderen een heleboel waardevolle dingen leren door te spelen. Videogames borduren voort op dit kinderspel, zij het met veel complexere spelregels en met alle voordelen die ICT te bieden heeft. Daarenboven kan men in videogames een uitzonderlijke mix van leerprincipes terugvinden. In videogames hoeft de speler bijvoorbeeld geen ellenlange teksten te lezen, maar mag hij/zij zelf ontdekken wat belangrijk is. Toch staat de speler er niet alleen voor. De opbouw van de spelwereld helpt de speler een handje bij het exploreren, door op subtiele wijze visuele hints toe te voegen, door communicatie met medespelers mogelijk te maken, of door – minder subtiel – gewoon een tip op maat te geven. Wanneer de speler ondanks deze tips toch nog faalt, kan hij/zij gewoon terug opnieuw beginnen. Falen in de spelwereld heeft immers geen gevolgen voor “het echte leven”. De combinatie van deze en nog een heleboel andere principes zorgt ervoor dat het leuk wordt om met de spelwereld te experimenteren... en ervan te leren.

Doordat de nadruk ligt op spelen, experimenteren en uitzoeken hoe bepaalde zaken in elkaar zitten (denk terug aan de filmindustrie, de Westerse geschiedenis en de evolutie), bieden videogames unieke kansen aan het onderwijs. Die kansen liggen niet in het opleuken van saaie leerstof, maar wel in het ondersteunen van onderwijsleersituaties waarin gestreefd wordt naar reflectie op complexe sociale en culturele verschijnselen en in het stimuleren van hogere vaardigheden op niveau van denken, plannen, leren en techniek. Geschiedenisgames zijn dus niet geschikt om leerlingen “op ludieke wijze” een lijst met geboorte, huwelijk en sterfte van een aantal koningen te laten instuderen, maar bijvoorbeeld wel om hen inzicht te bieden in het verband tussen politiek, wetenschap, economie, aardrijkskunde, religie en diplomatie. In plaats van *over* geschiedenis te leren, leren ze geschiedenis vanuit de onderliggende dynamiek te benaderen, als echte geschiedkundigen.

ONDERWIJS

Uiteraard dienen we al dat goed nieuws te relativiseren: zoals dat voor alle media geldt, is een kritische attitude ook noodzakelijk. Immers, niet alles wat getoond, verteld en gepresenteerd wordt is objectief juist of subjectief fair. Precies daarom is een kritische reflectie op de kwaliteit van games essentieel. Hoe kunnen onderwijs en onderzoek hierin een rol spelen? Deze vraag blijkt – conform met wat hierboven geconstateerd werd – bijzonder complex. In de digitale revolutie die we zowel passief als actief meemaken, blijkt het bijzonder moeilijk om in te spelen op veranderingen die vanzelfsprekendheden van instituties, zoals de school met een klassiek curriculum, in vraag stellen. Waarvoor pleiten we dan? Eerst en vooral voor het in-

zicht dat games als cultureel medium au sérieux moeten worden genomen, zonder onderwerp te worden van een binair debat tussen goed (nostalgie voor de oudere media) versus slecht (hype rond de nieuwe media). Dat laatste impliceert dat we in plaats van oppervlakkig te “horen en zien” wat er gaande is, zorgvuldig moeten “kijken en luisteren” wat er zich werkelijk afspeelt. Zoals hierboven al geconstateerd blijkt het zo dat de gamecultuur vooral in handen is van jongeren, waardoor een generatiekloof tussen boekengeletterdheid versus digitale geletterdheid onvermijdelijk lijkt – al zal deze kloof uiteindelijk verdwijnen, voor zover dit al niet aan het gebeuren is. Maar in tijden waarin culturele ontwikkelingen elkaar zo snel opvolgen, is het van belang dat leraren op de hoogte blijven van trends binnen jeugdculturen op basis van aandachtige analyse die trouwens kan gebaseerd zijn op gesprekken met hun leerlingen. Het wordt duidelijk dat sommige jongeren een voorsprong hebben wat digitale vaardigheden betreft maar we mogen er ook van uitgaan dat leraren over de culturele know-how beschikken om veranderingen te situeren, te duiden en te bedden in de cultuur. Onze ervaring is dat we zo samen – in ons geval met onderwijskundigen en leraren-in-opleiding – tot interessante inzichten kunnen komen.





MET EEN ANDERE BRIL BEKEKEN

Zoals reeds aangegeven in het artikel van de Universiteit Gent is een kritisch houding steeds noodzakelijk. We worden bijna wekelijks geconfronteerd met negatieve berichtgevingen over jonge gameverslaafden. En ook als Kinder- en Jongerentelefoon krijgen we af en toe te maken met vragen over gameverslaving. We willen en kunnen er ons niet voor afsluiten en keken daarom ook eens door de negatieve bril.

NEGATIEVE EFFECTEN VAN GAMEGEBRUIK

Een artikel gebaseerd op het boek LEMMENS, J.S. (2007). *Gameverslaving. Probleemgebruik herkennen, begrijpen en overwinnen*. Amsterdam: SPW.

Als we het hebben over de negatieve effecten van games is het belangrijk te benadrukken dat deze effecten vrijwel altijd voortkomen uit overmatig gebruik. Zo kunnen zich bij mensen met een overmatig gamegedrag fysieke klachten voordoen. In het ergste geval kan overmatig gebruik leiden tot een gameverslaving. Het grootste probleem bij deze term is het gebrek aan controleerbare wetenschappelijke criteria waaraan een gameverslaafde zou kunnen voldoen. Verder zijn er ook weinig cijfers bekend naar de omvang en ernst van het probleem. Zeker is dat gameverslaving bestaat en dat elke mens in staat is om verslaafd te raken.

Fysieke klachten en gezondheidsrisico's

Excessief gebruik van games kan enkele lichamelijke gevolgen hebben, zoals vermoeide en geïrriteerde ogen, migraine/hoofdpijn, rugpijn en een verwaarlozing van de persoonlijke hygiëne. Verder kan het overmatig spelen van games ook leiden tot een slaapttekort, concentratiestoornissen en een slechter geheugen. Mensen met een overmatig gamegedrag ervaren moeilijkheden bij het stoppen van het gamen. Ze zijn zodanig in het spel betrokken dat andere belangrijke activiteiten, waaronder slapen, moeten wijken. Ook kunnen gamers door een tekort aan lichaamsbeweging en fysieke inspanning lijden aan overgewicht. Het eten van snacks, snoep en gebrek aan gezonde maaltijden dat vaak gepaard gaat met overmatig gamegedrag, kan leiden tot vetzucht. Deze klachten zullen zich niet bij alle gamers ontwikkelen. Dit is eerder afhankelijk van persoon tot persoon.

Gameverslaving

Wat is gameverslaving?

Gameverslaving wordt tot op heden niet erkend als officiële verslaving. Het is een vorm van een gedragsverslaving omdat het hier gaat om een bepaalde activiteit die steeds vaker aanwezig is en waarbij deze activiteit uiteindelijk het leven gaat beheersen. Het gaat dus om een bepaald handelingspatroon dat zich, ondanks de nadelige gevolgen, op lange termijn doorzet. De verslaving zorgt ervoor dat ze die bepaalde activiteit nodig hebben om zich goed te kunnen voelen. Andere zaken worden opgeofferd om dit gevoel te kunnen ervaren. Men spreekt in dit geval van excessief gamegebruik.

Wanneer kan men dan spreken van een gameverslaving?

Over het algemeen hebben gamers één van de volgen-



Games, de positieve en negatieve kanten afgewogen

de motivaties om het gamen te verkiezen boven een andere activiteit. Langs de ene kant hebben we diegene die games gebruiken omdat ze actief op zoek zijn naar positieve sensaties. Zij ervaren het gamen dus enkel als een plezierige bezigheid. Anderzijds zijn er ook gamers die het gamen gebruiken om negatieve gevoelens als verveling of eenzaamheid te vermijden. Algemeen kan men stellen dat wanneer mensen zich slecht voelen, ze vaak op zoek gaan naar onmiddellijke verbetering van hun gemoedstoestand. Games bieden in dit geval een snelle en eenvoudige manier voor plezierbeleving. Mensen die in de werkelijkheid ongelukkig zijn en hun geluk zoeken in een alternatieve virtuele werkelijkheid, maken het probleem erger. Ze gaan voorbij aan wat hun werkelijk ongelukkig maakt en hebben geen oog meer voor werkelijke dingen die meer plezier of voldoening geven dan het spelen van games.

Op die manier stelt men dat niet-verslaafden geen ontevredenheid kennen als ze niet spelen dus gebruiken ze het gamen voor het plezier. Ze ervaren geen koortsachtige behoefte om te spelen en kunnen stoppen wanneer er belangrijkere zaken aan de orde zijn. Verslaafden voelen wel ontevredenheid en gebruiken het spelen van games als oplossing voor hun ontevredenheid. Door het spel te starten, verdwijnt de frustratie en voelen ze zich weer goed.

Men spreekt dus van een gameverslaving wanneer belangrijke activiteiten lijden onder de hoeveelheid tijd die wordt besteed aan het spelen van games. Alle andere bezigheden, zoals gezin en vrienden, worden aan de kant geschoven om te kunnen spelen. Door geen tijd te besteden aan het studeren of onderhouden van een relatie vermindert de beheersing van de werkelijkheid en zullen verslaafden steeds meer de controle over hun dagelijkse leven verliezen. Ook op lichamelijk gebied gaat een gameverslaafde achteruit. Door gebrek aan fysieke inspanning, weinig slaap en slecht eten wordt het lichaam zwak en vermoeid en is er nog maar weinig kracht om andere activiteiten te doen.

Games bieden spelers ook een onmiddellijke controle over hun emotionele toestand. Via beloningen en overwinningen ervaart de speler positieve emoties. De negatieve emoties worden hierdoor uitgesloten.

VERBOD OP GAMES?!

Ondanks de negatieve gevolgen, die soms een drastische wending nemen, kunnen we stellen dat voor de meeste spelers games een plezierige en onschuldige tijdsbesteding zijn. Er zijn trouwens geen aanwijzingen dat gematigd gamegebruik nadelige gevolgen heeft voor de speler.

Alhoewel gameverslaving nog niet werd erkend als officiële verslaving, zijn er wel situaties van excessief gamegedrag bekend. Games zijn in dat geval een makkelijk en plezierig alternatief voor het leven zelf geworden.

Ze zijn een vlucht uit de realiteit, een vlucht voor alle dieperliggende problemen en het daaraan verbonden menselijke lijden.

Zoals eerder gezegd mogen we dit excessief gamegedrag zeker niet overroepen want lang niet alle gamers vertonen dit gedrag. Zolang games het leven van een persoon niet overheersen, lijkt er weinig aan de hand en zelfs als dit zo zou zijn, is het verkeerd om daardoor de games zelf als het probleem te zien.

Spelen vormt een onmisbaar onderdeel van onze menselijke ontwikkeling. Door games te spelen leren we sneller denken en ook sneller leren. Daarnaast kunnen games het zelfvertrouwen versterken en sociale vaardigheden verbeteren. Deze pluspunten mogen we dus niet vergeten.

Tot slot geven we nog enkele extra pluspunten van goede games.

WIST JE DAT GOEDE GAMES...

- gebaseerd zijn op artificiële intelligentie! De gamer bepaalt wat de karakters in het spel moeten doen en ontwikkelt daardoor mee de verhaallijn van het spel. De speler speelt niet alleen maar ontwikkelt ook mee!
- het probleemoplossend denken van een gamer aansprekt.
- complex zijn maar ook niet te complex anders wordt verder spelen onmogelijk.
- een veelheid aan oplossingen bieden voor één bepaald probleem, zodat een speler die een bepaalde oplossing niet kan vinden niet noodzakelijk blijft zitten in de spelsituatie.
- een sociaal karakter hebben. Ze brengen mensen samen.

EN DAN OOK NOG DAT...

- spelers door het gamen leren denken op twee metaniveaus. Enerzijds leren ze het spel lezen en analyseren. Anderzijds wordt de speler verplicht om te reflecteren over het eigen handelen, de eigen sterkten en zwakten en over zijn of haar inzicht in het spel.
- provocerende overdrijvingen in games interessant zijn als eye-opener. Deze overdrijvingen maken het spel interessant. Toch blijft het belangrijk om ze in het onderwijs te vertalen in een kritische houding.

MEER WETEN OVER GAMES

EN GAMEVERSLAVING

- DE PAUW, E., PLEYSIER, S., VAN LOOY, J. & SOETAERT, R. (2008). *Jongeren en gaming. Over de effecten van games, nieuwe sociale netwerken en educatieve kansen*. Leuven: Acco.
- LEMMENS, J.S. (2007). *Gameverslaving. Probleemgebruik herkennen, begrijpen en overwinnen*. Amsterdam: SPW.





En nu... aan het werk

GAMES INTEGREREN IN HET ONDERWIJS

GAMES ALS MEDIUM TIJDENS DE LESSEN MULTIMEDIA OF MEDIAGELETTERDHEID

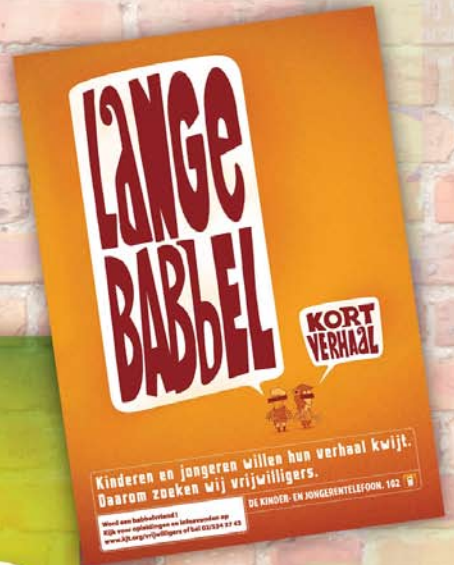
De leerkracht gebruikt games zoals hij dat doet met films en boeken, nl. zoals je films kan vergelijken met de boeken waarop ze gebaseerd zijn, kan je films ook vergelijken met videogames. Hierbij kan dan aandacht worden besteed aan de specifieke taal van videogames, nl. Hoe overtuigen ze ons? Hoe slepen ze ons mee? Kunnen we spreken van een "verhaal" of is een videogame fundamenteel anders? Het doel van dit soort lessen is jongeren leren omgaan met videogames zodat ze inzicht krijgen in de manier waarop mensen symbolen gebruiken. Hiervoor komen in principe alle videogames in aanmerking.

GAMES INTEGREREN OM BEPAALDE COMPLEXE LEERINHOUDEN TE ILLUSTREREN EN TE VERDUIDELIJKEN

Commerciële games als RuneScape en World of Warcraft om bepaalde economische basisbeginselen te illustreren, Civilization om de rol van aardrijkskunde, religie, cultuur, handel en oorlog in de geschiedenis te bespreken, Oblivion om het probleemoplossend denken van leerlingen te stimuleren en leerlingen te leren samenwerken. Typisch aan deze spelen is het commerciële karakter van deze games. Zij richten zich niet expliciet op leren maar bieden er wel kansen toe. De nadelen van deze commerciële games zijn de vaak hoge systeemeisen. Verder leiden ze vaak af van de essentie van wat geleerd moet worden en is de inhoud vaak in strijd met de deontologie van scholen.



De Kinder- en Jongerentelefoon zoekt stemmen



DE KINDER- EN JONGERENTELEFOON ZOEKT STEMEN EN PENNEN

Kinderen en jongeren kunnen bij de Kinder- en Jongerentelefoon terecht met hun verhaal, vraag of probleem via telefoon, chat, forum of e-mail. Elk contact blijft anoniem. De telefonische oproepen zijn bovendien volledig gratis en niet zichtbaar op de factuur.

Dagelijks, behalve op zon- en feestdagen, bieden heel wat vrijwilligers een luisterend oor of een vlotte pen om vragen te beantwoorden, kinderen moed in te spreken, raad te geven of gewoon even mee te gniffelen. De Kinder- en Jongerentelefoon beantwoordt per jaar ongeveer 33 000 oproepen. En toch blijven heel wat kinderen en jongeren met hun vraag in de kou staan... De Kinder- en Jongerentelefoon is daarom op zoek naar nieuwe vrijwilligers die telefoon, chat, forum of e-mail willen beantwoorden. KJT biedt een degelijke opleiding en een zinvolle vrijetijdsbesteding binnen een tof team. Jouw engagement kan het verschil maken!

Meer weten over het vrijwilligerswerk bij de Kinder- en Jongerentelefoon of inschrijven voor een infoavond bij jou in de buurt: surf naar www.kjt.org/volwassenen of neem contact op met het secretariaat op het nummer 02 534 37 43.



Secretariaat

KINDER- EN JONGERENTELEFOON
Kartuizersstraat 19 bus 8
1000 Brussel
Tel: 02/534 37 43
info@kjt.org
<http://www.kjt.org>

Voor kinderen en jongeren

102

elke dag van 16 tot 22u
(behalve op zon- en feestdagen)
brievenbus@kjt.org
www.kjt.org

Redactie

Kartuizersstraat 19 bus 8
1000 Brussel
info@kjt.org

Vormgeving: info@koloriet.info

