

Journal of Social Intervention: Theory and Practice –
2009 – Volume 18, Issue 1, pp. 91–95
URN:NBN:NL:UI:10-1-100031

ISSN: 1876-8830

URL: <http://www.journalsi.org/index.php/pad/article/view/127>

Publisher: Igitur, Utrecht Publishing & Archiving
Services in cooperation with Utrecht University of
Applied Sciences, Faculty of Society and Law

Copyright: this work has been published under a
Creative Commons Attribution-Noncommercial-No
Derivative Works 3.0 Netherlands License

Evelien de Pauw, Stefaan Pleysier, Jan van Looy en
Ronald Soetaert (red.), **Jongeren en gaming. Over
de effecten van games, nieuwe sociale netwerken
en educatieve kansen.** Leuven, Voorburg: Acco,
2008, 176 p., € 29,50.

ISBN 978-90-334-7031-8

BOOKS

SPELEN EN LEREN IN VIRTUELE

GER TILLEKENS

WERELDEN

In 1972 werd het videospelletje *Pong* onverwacht populair. Het was nog maar een simpel gebeuren met een paar pixels die, aangestuurd door lompe knopjes, op het televisiescherm langzaam heen en weer schoven. Sinds die tijd zijn de 'games', zoals ze nu heten, er aanzienlijk op vooruit gegaan. De grafische effecten zijn inmiddels hoogst realistisch en het internet is nauw verweven geraakt met de wereld van de gamers.

Tegenwoordig kan de gamer vanachter de computer en online verbonden met talloze

reisgenoten, vrijelijk ronddwalen in complete driedimensionele virtuele werelden. En, voor de liefhebbers is er een flinke verscheidenheid aan games op de markt. Het meest bekend zijn wel de online- en offline-schietspellen, de zogeheten 'first-person shooters' (FPS) zoals *Far Cry 2*. Dan zijn er de vele elektronische 'role playing games' (RPG) zoals de 'multiplayer' *World of Warcraft*, en de combinaties van beide speltypes zoals het populaire *Grand Theft Auto*. Anderen kunnen zich eindeloos vermaken met simulatiegames zoals *SimCity*. En als tussendoortje zijn er dan

BOOKS

nog de talloze 'casual' spelletjes, doorgaans puzzelgames, met als bekende voorbeelden *Tetris* en *Lemmings*.

De digitale spellen hebben zich daarmee een stevige marktpositie weten te verwerven. In 2007 streefde in Nederland de verkoop van games met een omzet van ruim 284 tegen 282 miljoen euro die van muziekdragers voorbij. Het grootste deel daarvan zijn zogeheten console games – een markt waarop Microsoft's Xbox, Sony's Playstation en Nintendo's GameCube en Wii heftig met elkaar concurreren. Een goede tweede vormen de online-videospellen. Alle hedendaagse consoles kunnen met het internet worden verbonden, maar voor de online-videospellen richt het aanbod zich nog steeds grotendeels op de PC. Het populaire *World of Warcraft* is zelfs enkel in dat formaat verkrijgbaar. Veel simpele puzzelgames kunnen eveneens via de web-browser worden gespeeld.

Ondanks de diversificatie van spellen en platforms en de hoge verkoopcijfers is er nog weinig bekend over het actuele gebruik. De beschikbare cijfers zijn niet bepaald veelzeggend. Globaal valt er wel uit op te maken dat vooral jongeren in de middelbare-schoolleefijd per week relatief lang achter de computer zitten. Gemiddeld komt dat uit op ruim zes uur. Maar, meer dan de helft van die tijd gaat op aan chatten en msn'en en slechts iets minder dan anderhalf uur aan het spelen van games. Dat lijkt misschien weinig, maar

het gaat om een gemiddelde. Veel jongeren doen buiten hun schoolopdrachten weinig met de computer, maar aan de andere kant is er een groep die er niet achter vandaan te halen is. Hoe dat precies zit, geven de beschikbare onderzoeksresultaten niet aan. De cijfers laten wel zien dat jongens aanzienlijk meer gamen dan meisjes.

Het beschikbare cijfermateriaal is beperkt en weinig informatief. Er is een duidelijk gebrek aan kennis over het gebruik dat jongeren maken van games en dat is ook de conclusie van het boek *Jongeren en gaming*, dat een eerste aanzet wil geven om deze lacune op te vullen. Het boek heeft betrekking op Vlaanderen, maar laat zien dat de situatie in Nederland niet veel verschilt. De weinige Vlaamse gegevens laten vergelijkbare patronen zien. Evenals in Nederland ligt in Vlaanderen de leeftijd van bijna tweederde van de gamers tussen de negen en achttien jaar, terwijl van jongens bijna negentig procent en van de meisjes tegen de veertig procent wel eens een computerspel speelt. Sommigen zijn daar zes tot acht uur per week aan kwijt, anderen tussen de twee en drie uur. De auteurs constateren dat deze gegevens te globaal zijn om er zwaarwegende conclusies aan te verbinden en pleiten voor verdergaand onderzoek. Hun boek biedt zelf helaas weinig nieuwe onderzoeksgegevens. Wel leggen ze de basis voor verder onderzoek door de stand van zaken op te maken rond de beschikbare kennis en ideeën.

Het boek sorteert het materiaal voor dat doel rond drie thema's. Het eerste betreft – gezien het onderwerp lijkt dat haast onvermijdelijk – de relatie tussen games en geweld.

Nieuwe media vormen altijd een bron van maatschappelijke bezorgdheid, tenminste zolang ze nog nieuw zijn. Dat wil zeggen, voordat ze op hun beurt worden ingehaald door weer een ander medium. Dat gold destijds voor de televisie die de film – denk aan de filmkeuring – inhaalde en nog eerder voor de film, waarvan men vreesde dat die het boek overbodig zou maken. Nu lijken de computergames aan de beurt en weer gaat het om de geijkte combinatie van de vrees voor ongeletterdheid en de angst voor een verval van normen en waarden rond seksualiteit en geweld.

Tegen die achtergrond offeren de auteurs de nodige ruimte op om de resultaten van het vele onderzoek naar games en geweld nog eens op een rijtje te zetten. Daarbij presenteren ze enkele veelgebruikte onderzoeksmodellen en stellen ze onderzoek tegenover onderzoek. Na al dat werk, dat voor buitenstaanders helaas moeilijk te volgen blijft, trekken ze de algemene conclusie dat er geen direct verband aantoonbaar is tussen games en geweld. Wat overblijft, nadat alles is gewikt en gewogen, is dat kort na het spelen van computergames een verhoogde agitatie kan voorkomen. Net als bij andere media weten gamers, zo blijkt, spel en werkelijkheid goed uit elkaar te houden. Wel pleiten de auteurs

voor een informatiesysteem dat aangeeft voor welke leeftijd, of beter gezegd welk cognitief niveau, een spel geschikt is, zodat ouders een goede keuze kunnen maken.

Daarna komen de mogelijk meer positieve kanten van games aan de orde. Het tweede thema verkent de mogelijkheden van de nieuwe sociale netwerken, de virtuele werelden, die in games worden opengelegd. In die werelden kunnen spelers uit alle hoeken van de wereld elkaar via een internetverbinding ontmoeten en individueel en in teamverband binnen het spel gezamenlijk opdrachten uitvoeren. Bekende voorbeelden van dergelijke spelen, die momenteel – compleet met een eigen jargon dat voor buitenstaanders moeilijk te volgen is – onderdeel zijn geworden van de globale jeugdcultuur, zijn *World of Warcraft* en *Second Life*.

Ook op dit punt gaan de auteurs uitgebreid in op eerder onderzoek. Ze vullen dat verder aan met een eigen onderzoek. De beschikbare gegevens maken duidelijk dat de games-wereld vooral wordt bevolkt door adolescenten en postadolescenten. De jongeren tussen 15 en 18 jaar zijn daarbij vooral gericht op de 'first-person shooters' (FPS) en de relatief oudere jongeren op de meer avontuurlijke escapades en queesten van wat wel voluit de 'massively multiplayer online role playing games' (MMORPG) worden genoemd. De schrijvers schetsen deze

BOOKS

omgevingen als een relatief veilige wereld om te experimenteren met vriendschappen. Het is een plek waar jongeren sociale contacten kunnen leren leggen en onderhouden. Dat sociale aspect blijkt voor de helft van de jongeren meer dan louter functioneel.

Eveneens bij het derde thema, spelen deze virtuele netwerken een belangrijke rol. Hier verkennen de auteurs enthousiast de mogelijkheden van de inzet van games in de context van het onderwijs. Het gaat dan vooral om de complexe cognitieve vaardigheden die games zouden veronderstellen en ontwikkelen. Het ligt voor de hand dat de tekst hier vaak lichtelijk speculatief en niet altijd even overtuigend is. Zo gaan de schrijvers met hun impliciete veronderstelling dat games een digitale invulling geven van het adagium "mijn spelen is leren" soms wat al te gemakkelijk voorbij aan de gevaren die het "nieuwe leren" kenmerken. Games mogen leuk zijn, maar voor het onderwijs bieden ontwikkelingen als Wikipedia mogelijk een beter aanknopingspunt voor het gebruik van het internet.

Bij het enthousiasme van de auteurs vallen nog wel enige andere kanttekeningen te maken. Sluit de virtuele realiteit van games, zoals de auteurs suggereren, echt zo goed aan bij de leefwereld van jongeren? De online-games – het type games waarbij virtuele werelden een belangrijke rol spelen – blijken, zoals de auteurs zelf aangeven, immers vooral

populair onder jongvolwassenen tussen 24 en 26 jaar; en dat is een leeftijdsgroep die doorgaans het onderwijs al verlaten heeft. De aanname dat het onderwijs er goed aan doet om aan te sluiten bij de producten van de jeugdcultuur verdient nadere onderbouwing. Het zijn, zo blijkt, immers vaak juist dit soort zaken die jongeren toch graag voor zichzelf willen houden.

Voor wie is dit boek geschreven? De doelgroep lijkt eerst en vooral de categorie van mensen die er nog niet zoveel vanaf weten. In dat licht is het boek niet altijd even toegankelijk. De mogelijke risico's en gevaren van games worden voornamelijk behandeld door de beschikbare onderzoeksresultaten tegenover elkaar af te zetten. Meer inhoudelijke argumenten, altijd handig in een debat, zijn helaas uiterst schaars. Weinig inhoudelijk is de informatie over de games zelf. Wie nog nooit een game van dichtbij heeft gezien wordt van dit boek helaas niet veel wijzer. Sommige spelen komen weliswaar meer uitgebreid aan de orde, maar dan pas aan het eind van het boek en dan vooral vanuit de onderwijskundige vraagstelling. Een lijst ter verduidelijking van de vele afkortingen die in de games-wereld de ronde doen, had hier niet mogen ontbreken.

In dat perspectief vormt de inhoudelijke kant van games een belangrijke lacune in het boek. In de meeste 'role playing games' moeten de deelnemers bijvoorbeeld eerst een rol kiezen

om daarna specifieke bekwaamheden te verwerven die op hun beurt weer toegang bieden tot steeds hogere 'levels'. Daar zit een bepaald ideologisch idee achter, dat sterk aansluit bij een meritocratische denkwereld waar alles draait om individuele verantwoordelijkheid, het ontwikkelen van talenten en de ordening van individuen op competentieniveaus. In de multiplayer's wordt dat verder aangevuld met het populaire concept van teamwork. Dat hangt ongetwijfeld samen met het feit dat we in de huidige samenleving steeds meer de spelers zijn van een rol die we zelf moeten kiezen. Games incorporeren en bevestigen daarmee een aantal cruciale vooronderstellingen over de huidige sociale werkelijkheid. En, die inhoudelijke samenhang had in dit boek een kritische bespreking verdiend.

Het boek vermijdt de Scylla van de angst voor zedenverval en de Charybdis van de lofprijzingen over de Generatie Einstein. Al met al biedt het een redelijk overzicht van de stand van zaken, zij het met enige omissies. In

het bijzonder op het punt van de inhoudelijke kant van de games wordt de lezer weinig wijzer. Tot slot nog: het boek is een bewerking van een onderzoeksrapport¹ voor het viWTA, het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek, dat gevraagd en ongevraagd advies levert aan het Vlaamse Parlement. Een korte samenvatting van het rapport verscheen reeds eerder. Voor wie het lezen vanaf het beeldscherm geen probleem is: het rapport en de samenvatting zijn beide vrij beschikbaar op het internet. De digitale versie van het rapport biedt zelfs meer informatie, want in het boek is de verkenning van de mogelijkheden voor een game-industrie van Vlaamse signatuur weggelaten. Blijft het feit dat, in ieder geval voor een boek, een ingebonden tekst vooralsnog een stuk prettiger leest dan een beeldscherm.

Note

- 1 http://www.samenlevingentechnologie.be/ists/nl/projecten/actueleprojecten/jongeren_en_gaming.html