

---

tekst **A.J.W. van der Vlies** foto **Niek Stam**

---



# Houd gamen in de gaten



**BOVEN** Mogen vriendjes games die voor volwassenen bedoeld zijn wel spelen? Ga in gesprek met hun ouders.

„Even wachten, ik heb bijna een level af.” Velen zullen zo’n opmerking herkennen. Het is het antwoord op de vraag of een kind komt eten, een klusje wil doen of wat dan ook. Dat wekt weleens ergernis op. Het computerspel is kennelijk belangrijker dan het gezin. Hoe komt dat?

### Veel kinderen en jongeren spelen spellen op de computer.

Was dat in 1980 nog het computerspel *Pacman*, tegenwoordig is het *Battlefield 4* (bedoeld voor 18 jaar en ouder) of *FIFA 14* (bedoeld voor 3 jaar en ouder). Er bestaan enorm veel soorten games: van heel onschuldige tot spellen waarin crimineel gedrag voorkomt. Er zijn nuttige games, maar ook games die volstrekt zinloos zijn. Een spel waarmee een kind bijvoorbeeld Engelse woordjes of de tafel van zeven leert, is natuurlijk een waardevol instrument. Zulke spellen hebben nut. Als je ‘nut’ vertaalt met ‘opbrengst’, hebben alle games nut, maar let op: dat nut, die opbrengst, kan zowel positief als negatief zijn. Het is positief als een kind iets goeds leert op het gebied van taal- en rekenvaardigheden, ruimtelijk inzicht, strategieën bedenken, enzovoort. Er is sprake van een negatief nut als games agressie, individualisme en/of crimineel gedrag tonen en verslavend zijn. Overigens kunnen ‘positieve games’ ook verslavend zijn. *Wordfeud*, een soort *Scrabble* op het mobieltje, is bijvoorbeeld leerzaam, maar verslavend. ‘Negatieve games’ kwamen de laatste jaren al verschillende keren

## Tips voor het omgaan met gamers

- Toon **interesse** in de spellen die kinderen en jongeren spelen. Kijk mee en vraag wat de bedoeling is. Doe dit alleen als de sfeer daarnaar is
- Op internet staat veel **informatie** over games. Zoek eens wat op over het spel dat een kind graag speelt
- Waak ervoor dat het kind of de jongere **vereenzaamt** door het gamen. Blijf benadrukken en ‘verplichten’ dat buitenspelen en met vriendjes spelen ook belangrijk is. Bij het buitenspelen bewegen kinderen meer dan wanneer ze gamen, al kan een potje tennis met een *Wii* (een spelcomputer waarbij je met een afstandsbediening in dit geval echte tennisbewegingen maakt) behoorlijk inspannend zijn
- Spreek **tijden** af. Scheid gametijden van leertijden (dus tijden waarin met educatieve programma’s wordt gewerkt). Overigens is het goed om ook ‘educatieve computertijd’ aan tijden te binden. Een bekend programma waarmee je dit kunt instellen, is *Kliktime*
- Laat het gamen toe als het **huiswerk** of een klus klaar is. Vergeet niet te controleren of het huiswerk echt af is
- Geef het goede **voorbeeld**
- Er zijn games waarin gespeeld wordt met **meerdere spelers**. Wie zijn zij?
- Mogen **vriendjes** games die voor volwassenen bedoeld zijn wel spelen? Ga in gesprek met hun ouders. Misschien denken zij wel hetzelfde over de vriendjes van hun kind. Samen sta je sterk!
- Stel samen met de jongere duidelijke **grenzen**. Games waarin geweld, moord, racisme, onzedelijkheid, vloeken, diefstal enzovoort voorkomen, zijn waarde(n)loos

in het nieuws. Er zijn mensen vermoord op een manier die ook in deze games te zien is.

## EFFECT

Dit geeft voldoende aanleiding om het gamegedrag van kinderen en jongeren goed in de gaten te houden. Ouders weten vaak niet wat hun kind op dit gebied doet. Ze zien (of horen) hun kind wel gamen, maar weten niet wat precies de bedoeling van het spel is. Een stad bouwen? Een boerderij onderhouden? Een land veroveren? Mensen uitschakelen? Alleen? Samen? Met wie samen? Welk effect heeft het op het kind? Vragen genoeg. Het is belangrijk om hier als ouders antwoord op te krijgen, bijvoorbeeld door mee te kijken of te spelen.

Ook onderzoekers gaan na welke effecten computerspellen hebben op kinderen. Ze zijn niet eenduidig in hun conclusies. Duidelijk is wel dat, in tegenstelling tot wat veel mensen denken, niet zomaar gezegd kan worden dat gewelddadige games aanzetten tot onwenselijk gedrag. Als dat wel zo zou zijn, zou het er in de maatschappij wel anders aan toe gaan. Er zijn miljoenen mensen die gewelddadige games spelen of die met onwaarschijnlijke snelheden over een virtuele autoweg scheuren. Maar dat gedrag (lees: negatief effect) zie je gelukkig maar bij 'enkelen' in de wereld terug. Persoonlijke factoren lijken een belangrijke rol te spelen.

## NORMEN EN WAARDEN

Duidelijk is wel dat games hoe dan ook effect hebben. Misschien niet het effect dat een jongere (of oudere) na of door het gamen in het winkelcentrum de boel op stelten gaat zetten. Maar wanneer het voor een jongere (of oudere) gewoon wordt om in een *war game* anderen te vernietigen, is dat niet goed. Ook al gaat het om een spel, normen en waarden gelden voor heel het leven. Als normen en waarden als maatstaf dienen voor het wel of niet kunnen spelen van een bepaalde game, zullen er veel spellen in de prullenbak verdwijnen. Wie op de Bijbel gebaseerde normen en waarden hartelijk omarmt, heeft van die negatieve effecten van gamen geen last.

# Populaire, discutabele games

**Spelen gezinsleden één van deze games? Dan is het tijd voor een gesprek.**



### ■ GTA | Leeftijd: vanaf 18 jaar | Wat is het?

Drie hoofdpersonages, een ex-crimineel, een drugverslaafde en een autoverkoper, proberen te overleven. Ze hebben één groot gemeenschappelijk doel: geld. Dit wordt verkregen door het vertonen van gewelddadig, crimineel gedrag.

### ■ BATTLEFIELD | Leeftijd: vanaf 18 jaar |

**Wat is het?** Een actiespel waarin oorlogsvoering centraal staat. Gebouwen kunnen compleet verwoest worden, inclusief de vijand die zich erin verschanst. De game wordt als volgt aangeprezen: 'Dompel jezelf onder in de glorieuze chaos van totale oorlog, alleen te vinden in *Battlefield*'.

### ■ FIFA | Leeftijd: vanaf 3 jaar | Wat is het?

Een voetbalspel waarin echte voetbalwedstrijden worden nagespeeld. Elk schot op het doel voelt aan alsof het 'echt' is.

■ **ASSASSIN'S CREED** | Leeftijd: vanaf 18 jaar | **Wat is het?** De game speelt zich af in het verleden. Er kunnen meer dan vijftig eilanden ontdekt, leeggeroofd en bevrijd worden. Het is een spel waarin corruptie, wreedheid en hebzucht aan de orde van de dag is.

■ **NEED FOR SPEED** | Leeftijd: vanaf 12 jaar | **Wat is het?** Straatracers scheuren over de weg. Hun wendbare auto's zijn geschikt voor snelle races en heftige achtervolgingen. De racers zijn uit op roem. De politie werkt in teams om de racers te achtervolgen en te arresteren.

■ **CALL OF DUTY** | Leeftijd: vanaf 18 jaar | **Wat is het?** Een bepaalde groepering hackt een Amerikaans ruimtestation en bombardeert San Diego. Hierdoor is Amerika niet langer het machtigste land. Een speciaal team van het Amerikaanse leger vecht om de wereld van deze groepering te bevrijden.