

INHOUD

1. A way of life	5
2. Voor ieder wat wils	9
3. De game-industrie	15
4. Wat doet gamen met je?	20
5. Boeiende games	27
6. Waar ligt de grens?	34
7. Gamen en de Bijbel	42
8. Groeien in verantwoordelijkheid	48
9. De dagelijkse praktijk	52
 Bijlage 1. Chattaal van gamers	 58
Bijlage 2. Signalen van gameverslaving	60
Bijlage 3. Leefstijlserie	63
Bijlage 4. Raise Up	64

1 | A WAY OF LIFE

Gamen is niet meer weg te denken uit de samenleving en in het leven van kinderen en jongeren neemt het een grote plaats in. Ze groeien er van jongs af aan mee op: digitaal speelgoed, spelcomputers voor peuters en spelletjes op de tablet. De meeste kinderen weten rond anderhalf jaar al hoe ze op een tablet een spelletje kunnen spelen. Het aanbod aan games voor kinderen groeit explosief. Games worden bovendien steeds meer ingezet om het leerproces te ondersteunen – zowel op school als daarbuiten.

Zoals kinderen leren om veilig deel te nemen aan het verkeer, zo moeten ze ook leren omgaan met games. Wij zijn degenen die hen, net als in het verkeer, bij de hand nemen en hen vaardig maken. Ze leven in een wereld die nog maar weinig lijkt op de wereld waarin wij opgroeiden. Dat maakt het als ouders en opvoeders lastig om te bepalen wat goed is, of om in te schatten welke kennis en vaardigheden je kind nodig heeft. Bovendien zijn er nog geen duidelijke langetermijneffecten bekend. Hoe weet je waar je goed aan doet? Je kunt wegstijgen, maar je kunt je er ook in verdiepen en er vervolgens mee aan de slag gaan. We willen je aanmoedigen om dat laatste te doen, zodat gamen een leuk onderdeel van het leven van je kind blijft!

DOORDENKER

Welke rol hebben games in jouw gezin of bij de kinderen en jongeren met wie jij optrekt? Hoe zorg je ervoor dat het een gezond deel van het leven blijft en het niet uitgroeit tot dé manier van leven van een kind of jongere?

Gamen, een nieuwe levensstijl?

De meeste ouders en opvoeders van nu kennen de tijd nog dat er thuis geen internet bestond en dat er geen mobiele telefoons waren. Computerspelletjes waren er al wel: Mahjong, Tetris en Pac-man op de vaste computer. Of een spelcomputer

met vaak slechts één of twee spellen, die soms op de overloop of in een gangkast stond. Later werden er cd-roms uitgebracht met spelletjes voor kinderen. De ontwikkeling van de spelcomputers maakte gamen steeds populairder, maar de echte doorbraak kwam pas de afgelopen jaren. De mogelijkheden van computers, telefoons, fotocamera's, sociale netwerken, televisie, muziek en spelcomputers werden met elkaar gecombineerd in de smartphone en de tablet.

Sindsdien spelen beeldschermen een steeds grotere rol. Heb je het aantal beeldschermen bij jou in huis weleens geteld? Kom je boven de vijf of ga je over de tien? Een tv met een spelcomputer eraan in de huiskamer, een smartphone binnen handbereik die continu de aandacht trekt, één of meer tablets in huis voor ontspanning en een laptop op de slaapkamer voor huiswerk, of toch voor ontspanning? Ook in de gedachtewereld van je kind kunnen games (en andere media) voortdurend om aandacht vragen. Een van de grote zorgen van de laatste tijd is of we nog momenten van rust en stilte kennen. Even geen drukte, even niet bereikbaar, even tijd voor jezelf, voor elkaar en voor God. Er zijn signalen dat er steeds meer tieners en jongeren last hebben van hoge stress en zelfs risico lopen op burn-out. Het is goed om de balans tussen activiteiten met en zonder beeldscherm te bewaken, zowel in ons eigen leven als in dat van kinderen en jongeren.

Voor sommige tieners en jongeren groeit gamen uit tot een *way of life*. Er groeit een subcultuur in Nederland waarin zij zichzelf neerzetten als 'gamer'. Gamen is een deel van hun identiteit. Dit betekent overigens niet gelijk dat ze gameverslaafd zijn. Niet bij elke gamer lijden de resultaten op school, in het werk of het dagelijks leven eronder.

Het organiseren van zogenaamde LAN-party's is populair onder gamende jongeren. Dit is een ontmoeting tussen gamers, die hun computers op elkaar aansluiten en zo met en tegen elkaar kunnen spelen. LAN komt van *local area network*, het lokale netwerk dat de computers met elkaar verbindt. Er worden LAN-party's georganiseerd met vrienden, maar ook als grote evenementen waar honderden gamers samenkomen. Veel gamende jongeren willen graag van hun hobby hun beroep maken door in de game-industrie te gaan werken, bijvoorbeeld als gamedesigner.

Welke computerspelletjes speelde jij als kind? Wat vond je er leuk aan? Hoe ging dat? Wat deed je nog meer in je vrije tijd? Vertel je kind of tiener eens over die tijd: wat jij leuk vond, wat jij en je vrienden speelden, hoe jullie contact met elkaar hadden, et cetera. Als ze het leuk vinden, laat ze dan zien hoe dat ging: speel met je kinderen eens verstoppertje, Jan in de pan, blikspuit, mens-erger-je-niet, elastieken of boompje wisselen.

Voor- en nadelen van gamen

Wat doet gamen met je? Is het gewoon vermaak? Word je er slimmer van of maakt het je juist agressiever? Voor- en tegenstanders van gamen buitelen over elkaar heen. De een roemt de voordelen en (leer)mogelijkheden, de ander ziet juist de gevaren en de risico's. Stel je voor dat je aan een groep fanatieke gamers vraagt of gamen bijdraagt aan hun ontwikkeling. Wat denk je dat ze antwoorden? Of stel dat je als volgt redeneert: '80 procent van de bevolking gamet. Dat is een ruime meerderheid, die kunnen het toch niet mis hebben?' Andersom kan natuurlijk ook. Stel dat je aan een groep tegenstanders van gamen dezelfde vraag stelt; wat zullen ze antwoorden? Of je volgt de redentie: 'Gamen is tijdverspilling. Ik ben zonder games opgegroeid en ik ben goed terechtgekomen.'

Beide extremen doen geen recht aan het onderwerp. Er zijn voordelen aan gamen én er zijn nadelen. Alle twee worden door verschillende onderzoeksresultaten ondersteund. Het lastige aan de huidige onderzoeken is dat ze vlug gedateerd zijn door de snelle ontwikkelingen en veranderingen binnen de gamewereld. Daarnaast zijn alleen gevolgen op de korte termijn bekend, simpelweg omdat de huidige manieren van gamen nog geen tientallen jaren bestaan. In discussies over gamen worden feiten vaak uitvergroot en zo uitgelegd dat ze in iemands eigen straatje passen.

Er kan een groot spanningsveld ontstaan tussen de (jonge) gamers aan de ene kant, die met hand en tand hun belangen verdedigen om maar veel te kunnen gamen, en aan de andere kant de ouders en opvoeders, die zich verantwoordelijk voelen en niet het risico willen lopen dat het misgaat. Zij kiezen er daarom vaak voor om vooral de nadelen en de risico's te benoemen.

**T
I
P**

Schrijf voor jezelf vijf regels op die in jouw gezin gelden op het gebied van gamen. Vraag dan je partner om vijf regels op te schrijven. Vraag het ten slotte aan je kind(eren). Zijn er verschillen? Welke? Hoe komt dat?

Jij als opvoeder

Hoe je met gamen omgaat, begint bij hoe je er zelf tegenaan kijkt. Wat vind jij van gamen? Speel je zelf weleens? Wat zijn jouw persoonlijke voorkeuren? Hoe staat je partner erin? Spreken jullie er samen over? Wat weet je van de games die je kind speelt of wil spelen? We spreken veel ouders en opvoeders die gamen een lastig thema vinden. Als we doorvragen, blijkt vaak dat ze zich er niet in verdiept hebben en de ontwikkelingen niet bij kunnen houden. We krijgen regelmatig de vraag of we een lijstje willen maken met welke games oké zijn en welke niet. Helaas werkt het niet zo simpel! Je zult als opvoeder zelf moeten bepalen wat je belangrijk vindt. Jij weet hoe het er thuis in de praktijk aan toegaat, wat je kind aankan en wat niet. Je zult grenzen moeten bepalen die daarbij aansluiten. Jij weet in welke vaardigheden je kind nog moet groeien; zoals zelfbeheersing, een mening vormen, weerstand bieden tegen groepsdruk of digitale sociale vaardigheden. Dat gaat niet in een uurtje, maar het is een proces van de lange adem. Een proces van samen oplopen, de richting wijzen, coachen en bijsturen.

**T
I
P**

Onder aan elk hoofdstuk vind je een citaat van een gamer; iets wat je in een gesprek met een kind of jongere over gamen tegen kunt komen. Daarbij geven we je een tip voor de reactie die je daarop kunt geven. Zet ze vooral aan tot nadenken!



‘Ik leer goed Engels door te gamen.’



‘Denk je niet dat als je al die tijd in een cursus Engels had gestopt, dat je nu docent Engels in Oxford had kunnen zijn?’

2 | VOOR IEDER WAT WILS

Spelletjes spelen is van alle tijden en van alle culturen. Het is een gezellige familie-activiteit, een leuke invulling van je tijd met vrienden en het houdt je hersenen scherp. Als je fanatiek bent en van competitie houdt, kunnen spelletjes zelfs tot een sport worden; een strijd om de beste en de slimste te zijn. Spelletjes horen bij het leven en leveren een belangrijke bijdrage aan de ontwikkeling van een kind: je leert samenwerken, op je beurt wachten, omgaan met emoties, interpreteren, een plan maken, logisch nadenken, vooruitdenken, jezelf beheersen en omgaan met succes en met falen. Kortom, spellen hebben een belangrijke cognitieve en sociale functie. Maar hoe zit dat dan met games? Wat zijn de verschillen tussen gewone spelletjes en games? Waar moet je als opvoeder of begeleider op letten?

T
I
P

Speel een spelletje met je kind en let op de emoties die hij vertoont tijdens het spelen. Hoe uit hij ze? Welke reacties naar medespelers of welke acties in het spel komen daaruit voort? Hoe komt het dat je kind zo reageert? Wat zou een leerpunt zijn en hoe pak je dat aan?

Soorten games

Games zijn digitale spellen die je speelt achter een beeldscherm: een smartphone, tablet, computer of spelcomputer (console). Er zijn zo veel verschillende soorten games, dat je nauwelijks in algemene zin over gamen kunt spreken. Vijf uur per dag World of Warcraft spelen, is iets heel anders dan af en toe een moment van verveling overbruggen met de app *Don't touch the spikes*.

Het is voor opvoeders een hele kunst om goed op de hoogte te blijven van het actuele aanbod en van wat populair is onder kinderen en jongeren. Heb je bijvoorbeeld net die ene game leren kennen, dan wordt er alweer een volgende versie gelanceerd met nieuwe opties en gadgets. Of er circuleert in de vriendengroep van je kind weer een

heel nieuwe game. Om te bepalen wat je wel of niet geschikt vindt, helpt het om te kijken naar de verschillende soorten games die er zijn. Er zijn games die je koopt en die je op een (spel)computer speelt, met of zonder internetverbinding. De populairste spelcomputers zijn de PlayStation, de Xbox, de Wii en de Nintendo DS. Daarnaast zijn er apps voor op je telefoon of tablet en er zijn spelletjes die je via een website kunt spelen (zoals www.agar.io of www.spelletjes.nl).

Er zijn verschillende genres in games, al kan een game ook meerdere genres combineren. Houd er rekening mee dat het genre nog niet zo veel zegt over de daadwerkelijke inhoud van de game: de personages waarmee je speelt, de opdrachten die je uitvoert of de elementen die in de game voorkomen. Een overzicht van de verschillende genres:

Actie

Je speelt een bepaald personage/wezen waarmee je allerlei opdrachten voltooit.

Adventure

Je kiest een personage/wezen met een bepaalde rol en daarmee los je puzzels en problemen op.

Muziek/dans

Je danst, beweegt of maakt muziek.

Massively multiplayer online games (MMO)

Je speelt online met veel spelers tegelijk, met en tegen elkaar.

Platform

Je overwint obstakels en springt van platform naar platform om een bepaalde route af te leggen.

Puzzel

Je lost puzzels en hersenkrakers op.

Role-playing game (RPG)

Je ontwikkelt je eigen personage(s) en voert allerlei opdrachten uit.

Racespel

Je racet tegen de tijd, de computer of een andere speler.

Shooters

Het draait om vuurgevechten, waarbij je schiet op objecten en figuren.

Simulatie

Je simuleert echte activiteiten.

Sport

Je simuleert een sport, al dan niet met bijpassende bewegingen.

Strategie

Je moet afwisselende tactische manoeuvres uitvoeren.

Educatieve games

Het draait in deze games om kennisoverdracht en het aanleren van vaardigheden.

T I P

PEGI (Pan-European Game Information) is een leeftijdsclassificatiesysteem voor games. Het ondersteunt ouders en opvoeders binnen Europa bij het maken van bewuste aankoopbeslissingen. Het PEGI-systeem adviseert daarbij op basis van mogelijke schadelijkheid van bepaalde spelinhoud, en daarmee niet op geschiktheid en/of moeilijkheidsgraad. Het systeem is vergelijkbaar met het Kijkwijzersysteem voor films en televisie. Op www.pegi.info vind je de classificaties van alle uitgegeven Europese games. De volgende pictogrammen worden gebruikt in het PEGI-systeem:





T
I
P

Het Nederlands Dagblad publiceert op www.deeperlevel.nl regelmatig gamerecensies van actuele games.

Jongens en meisjes

Jongens en meisjes vinden niet altijd dezelfde dingen leuk, ze hebben andere vaardigheden en andere interesses. Dit zie je duidelijk terug in de gamewereld. De meeste (grote) games van nu doen een beroep op de vaardigheden en interesses van jongens: het draait om competitie, ruimtelijk inzicht, strategie, snelheid en vechten en er is een sterke mannelijke held of een sexy heldin. Jongens spelen vaker lange blokken achter elkaar en het gamen vormt eerder een onderdeel van hun identiteit; jongens raken dan ook vaker gameverslaafd.

Meisjes hebben een voorkeur voor games waar elementen in voorkomen als communicatie, vriendschappen, het onderhouden van sociale relaties, styling en verzorging. Meisjes onderbreken makkelijker hun game voor andere activiteiten en associëren het gamen minder met hun eigen identiteit. Ze spelen vaker korte, redelijk eenvoudige spelletjes, die ze steeds herhalen en waarbij ze steeds moeilijkere levels proberen te halen. Ze kunnen hier veel tijd en energie in steken. Naarmate ze ouder worden, vinden ze meestal een beter evenwicht in het gamen of het verdwijnt naar de achtergrond. De grote vraag is of dit in de toekomst ook zo blijft. Er komen steeds meer games op de markt die aansluiten bij de interesses en vaardigheden van meisjes en vrouwen. Daarnaast spelen online sociale contacten een steeds grotere rol binnen games en dat is iets waar meisjes gevoelig voor zijn.

Neem drie games die je kind speelt onder de loep.

Probeer aan de hand van bovenstaande genres te bepalen tot welke categorieën de games behoren. Zoek daarna uit welke adviesleeftijd geldt en welke PEGI-symbolen erbij horen. Kijk mee als je kind de games speelt of speel ze zelf een keer. Als je dit bij elkaar neemt, wat vind je dan van de games? Wat zijn de voordelen en wat de nadelen of risico's?

Populaire games

Hoewel het aanbod en de populariteit van games snel veranderen, willen we toch een aantal games noemen die op het moment van schrijven populair zijn onder kinderen of jongeren. Het is handig om als opvoeder in ieder geval deze games te kennen en te bepalen of je wilt dat jouw kind ze speelt. De kans is groot dat hij ze in elk geval ergens tegenkomt.

Populaire games basisschoolleeftijd

Minecraft, Clash of Clans, Clash of Kings, Boom Beach, Mario-games, FarmVille, Hay Day, agar.io, spele.nl, spelletjes.nl, spelen.nl, FIFA, Just Dance, Wii Sports en Wii Play. Van populaire televisieseries, films en speelgoed (bijvoorbeeld Lego) worden ook steeds meer bijbehorende games op de markt gebracht.

Populaire games tieners en jongeren

Minecraft, Clash of Clans, Just Dance, De Sims, FIFA, GTA (Grand Theft Auto), Call of Duty, World of Warcraft, Battlefield, Counterstrike, Guild Wars, RuneScape en Need for Speed.

DOORDENKER

Denk je dat je de tien geboden kunt gebruiken om te toetsen of een game geschikt is of niet? Waarom wel of niet?

**T
I
P**

Op www.supercell.com/en/parents vind je handige informatie voor ouders over de games van Supercell, onder andere Clash of Clans, Clash of Kings en Boom Beach.

**T
I
P**

Minecraft wordt veel gespeeld. Op onze website www.raiseup.nl vind je onder het kopje downloads en dan boekbijlagen een artikel met tips en achtergronden bij dit spel.



‘Mijn hand-oogcoördinatie, ruimtelijk inzicht, concentratie en reactievermogen verbeteren door te gamen.’



‘Waardoor zouden ze nog meer kunnen verbeteren? Zouden ze ook verbeteren als je sport? Dan gaat je conditie ook nog vooruit.’

3 | DE GAME-INDUSTRIE

De game-industrie is wereldwijd een van de sterkst groeiende markten. De technische ontwikkelingen gaan razendsnel en de toepassingen blijven groeien. PricewaterhouseCoopers heeft een analyse gemaakt voor de Nederlandse markt. Hun schatting¹ is dat in 2016 het aantal gamers rond de 2,85 miljoen ligt en dat de omzet van de game-industrie uitkomt rond de 724 miljoen euro. Zij verwachten dat de totale omzet in Europa ongeveer 16,1 miljard euro zal zijn. Enkele jaren geleden lag de winst vooral in de verkoop van spellen en spelcomputers, maar sinds de komst van *mobile gaming* (gamen via je mobiele telefoon) en online games zijn abonnementen, reclames en advertenties ook belangrijke bronnen van inkomsten geworden. Veel gespeelde games zijn apps waar je niets of hooguit een minimaal bedrag voor betaalt en waarbij de winst uit de reclames komt die erin verweven zitten.

Het doel van de game-industrie is simpel: zo veel mogelijk geld verdienen. De games worden via marketingcampagnes onder de aandacht gebracht. Sociale media spelen daarin een steeds belangrijker rol, spelers worden dan gebruikt om in hun eigen netwerk nieuwe spelers te werven. Via geraffineerde technieken die in de games zijn verwerkt, worden spelers vervolgens verleid om te *blijven* spelen. Tot in het kleinste detail is de game zo ontworpen dat je je als speler goed blijft voelen en optimaal gemotiveerd blijft om door te gaan. Reclames en advertenties worden steeds slimmer ingebouwd in de games. Ze worden steeds meer afgestemd op de cultuur, achtergrond en interesses van de speler, waardoor hij ze minder snel herkent als reclame en er meer door beïnvloed wordt.

T I P

Lees 1 Timotheüs 6:10. Waarom wordt hier een verband gelegd tussen verlangen naar geld en afdwalen van het geloof? Zou dat ook zo zijn met gamen? Leer je kind het principe: waar je schat is, daar zal je hart zijn (Mattheüs 6:21).

1 <http://www.consultancy.nl/nieuws/4348/pwc-nederlandse-online-gamingindustrie-booming>