

Kempen, Mechelen, Metropool, Waasland

Hoezo, gamen asociaal?

Gewelddadige computergames hebben geen langdurig effect op het gedrag van jongeren. Sommige spelletjes verdienen een plekje in de klas. En gamers zijn sociale mensen. Dat zijn de belangrijkste conclusies van een Vlaams onderzoek over computergames.

Korte metten maken met de geldende clichés over games en de basis leggen voor een brede, maatschappelijke discussie over het fenomeen. Dat doel had het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoeken (viWTA) voor ogen met de studie Game on. "Het maatschappelijke en politieke debat concentreert zich op de mogelijke negatieve gevolgen van gewelddadige spelletjes. Niemand kijkt of gaming ook positieve effecten heeft", vertelt onderzoekscordinator Stef Steyaert.

Maar nee dus, gewelddadige games hebben geen langdurige, negatieve invloed op spelers, stellen de onderzoekers. "Spelers blijven na het gamen hoogstens een kwartier geagiteerd. Daarna verdwijnt elk effect", aldus onderzoeker Stefaan Pleysier.

Nog een stereotype dat eraan moet geloven is dat van de asociale eenzaat achter zijn computerscherm. "Spelers ontmoeten elkaar op het internet via online games zoals World of Warcraft, en komen samen op zogenaamde LAN-party's", beschrijft Pleysier. "Zo ontstaat een hele nieuwe vorm van sociale netwerken. Natuurlijk mogen we de risico's niet uit het oog verliezen. Cyberpesten en virtueel geweld bestaan, en dat moeten we tegengaan."

Computerles

Volgens de onderzoekers halen de positieve aspecten van computerspelletjes de bovenhand. "Ze scherpen de coördinatie aan, bevorderen de talenkennis en leren jongeren omgaan met het uitvoeren van verschillende taken op hetzelfde moment", luidt het. Dat wil niet zeggen dat elke school zich een batterij Playstations of pc's moet aanschaffen. "De leerboeken mogen zeker niet de kast in. Laten we voorzichtig zijn met het invoeren van spelletjes in de klas. Zowel leerkrachten als leerlingen moeten weten waar ze mee bezig zijn. Meer onderzoek is absoluut noodzakelijk."

Games spelen is n zaak, er zelf ontwikkelen een andere. "Het is belangrijk de Vlaamse gamesindustrie te steunen", besluit Steyaert. "De sector bracht in België in 2007 al 154 miljoen euro binnen en groeit jaarlijks met tien tot vijftien procent. Als we een kenniscentrum oprichten dat ontwikkelaars vooruit helpt en de markt in kaart brengt, kan de gamesector een grote economische troef worden."

Jan MARTYNOWSKI

© Concentra

