

ADVIES

Jongeren en gaming

Het gevaar lijkt wel achter elke hoek te schuilen als je jong bent. Nu zijn we zelfs niet meer veilig als we knusjes aan de computer zitten. De kranten staan er vol van, de ouders zijn ongerust, de politici willen maatregelen. Het debat over jongeren en gaming woedt fel en de voor- en tegenstanders slaan elkaar met onderzoeken om de oren. Maar wat vinden die jonge gamers nu eigenlijk zelf van hun verduivelde hobby?

VLAAMSE JEUGDRAAD	
9 april 2008	ADVIES 08/09

Advies Jongeren en gaming

De Vlaamse Jeugdraad in vergadering op 9 april 2008 onder voorzitterschap van Stefaan Marien en waarbij aanwezig waren:

Yasmin Bhatti, Lien Boutsen, Lieven Casteels, Dries De Wit, Stéphanie Dangreau, Toon Fonteyne, Barbara Fruyt, Bruno Houthoofd, Stijn Jacobs, Kurt Janssens, Abderrahim Lahlali, Barbara Poppe, Elizabeth Van der Plaetsen, Tess Van Deynse, Eva Vereecke, Bram Vermeiren, Hanne Vermeiren, Laura Wauters, Jasper Ysebaert

Brengt *unaniem* het volgende advies uit:

1. Inleiding

Enkele krantenartikels tonen aan dat gamen een *hot item* is in de maatschappij en de media alluderen hier maar al te graag op.

De Standaard - 5 december 2007: *“Studie voedt sommige clichés over gamers. De Karel de Grote-hogeschool heeft een rondvraag gedaan bij 450 gamende jongeren en hun ouders. Een derde van de ondervraagde jongeren zegt dat hun gedrag door games wordt beïnvloed. De meesten onder hen worden slechtgehumeurd of agressief van spelletjes.”*

De Standaard - 20 januari 2008: *“De jongen uit La Louvière die na een wekenlange computermarathon in het ziekenhuis belandde, is extreem verslaafd aan computerspellen. Maar hij is lang niet de enige. Een tiende van de gamers vertoont tekenen van verslaving. De enige oplossing is afscheid nemen van de computer.”*

De dubbelzinnige en vrij ongenueanceerde beeldvorming in de publieke opinie en het politiek discours over jongeren en gaming, aangetoond met bovenstaande krantenknipsels, is de aanleiding voor dit advies. Het maatschappelijk debat en de publieke opinie richten zich vooral op de gewelddiscussie, de verslavingsproblematiek, de *moral panic* en de incidentencultuur. Als Vlaamse Jeugdraad gaan we natuurlijk niet ontkennen dat er negatieve effecten kunnen zijn aan gamen. Maar we gaan er niet mee akkoord dat er enkel en alleen op deze negatieve effecten wordt gefocust. In dit advies willen we graag de andere – vaak onderbelichte - positieve kant van het gamen aantonen.

Daarnaast dragen deze negatieve klanken over games ook bij tot een versterking van de negatieve beeldvorming van jongeren in de media. Een correcte beeldvorming over jongeren en gamen is

belangrijk. Hierover wordt vaak eenzijdig gecommuniceerd: enkel de jongeren komen in beeld en dan nog alleen met de negatieve zijde van de medaille. Het lijkt soms wel of de meeste jongeren al verslaafd en niet meer te redden zijn. Een dergelijk fout beeld leidt soms ook tot een fout beleid.

Games zijn niet allemaal gewelddadig, laten we dat duidelijk stellen. Puzzels, taalspelletjes, *serious games* en doe-spelletjes vallen ook onder de koepel games, maar al te weinig wordt er over dit soort games gesproken. Er bestaan nu zelfs games zoals *Glupod* waar de spelers Indiase straatkinderen kunnen helpen, de CO₂ uitstoot tegengaan of een bedreigde diersoort van uitsterving behoeden.

Onderzoek van het OIVO (Onderzoeks- en Informatiecentrum van de verbruikersorganisaties) en het viWTA (Vlaams Instituut voor wetenschappelijk en technologisch aspectenonderzoek) toont cijfers en bevindingen die niet te negeren zijn. Ze leren ons dat we gaming niet meer weg te denken is uit onze maatschappij en dat de overheid hier op een juiste manier op moet reageren. Door ondoordacht te verbieden, beperk je immers de vrijetijdsbesteding van meer dan 80% van de jongeren.¹

Games behoren tot de nieuwe jongerencultuur, het is een trend die we niet mogen of kunnen negeren. Enkele concrete cijfers zeggen meer...²

- Jongens gamen wekelijks gemiddeld zes tot acht uur, meisjes zo'n twee uur.
- 16.9% van de tieners zegt iedere dag te gamen.
- Gamen gebeurt op alle leeftijden met een piek rond 11-12 jaar.
- Slechts 16.7% van de jongeren stelt nooit computer- of videogames te spelen.
- Het groeiritme van games en consoles is 10 à 15 %, wat groter is dan bij de muziek- en filmindustrie.

De vraag die we moeten stellen, is niet hoe we games moeten bestrijden, maar hoe we ze kritisch kunnen lezen en spelen. Games behoren nu eenmaal tot onze culturele en maatschappelijke identiteit.

De studiedag *U play 2?* in november 2007 toonde ook aan dat vele jongeren het niet eens waren met de gang van zaken in het politiek discours over gamen. Dergelijk initiatief is goed om een aantal aanbevelingen naar de overheid kracht bij te zetten, maar je bereikt natuurlijk wel net de *believers* van het gamen. De echte tegenstanders of onwetenden komen niet naar dergelijke initiatieven. Deze studiedag heeft ons doen inzien dat er vanuit de hoek van de gebruikers zelf, en dan spreken we vooral over kinderen en jongeren, ook klanken moeten komen vooraleer de volwassenen uiteindelijk weer beslissen zonder hen een stem te geven.

2. De reden van dit advies / het belang voor kinderen en jongeren

Wie is er bang van gaming en waarom? Als een jongere over de schreef gaat, dan moet hij wel een gewelddadig spelletje teveel gespeeld hebben! Parlementaire vragen worden gesteld en academici buigen zich nog maar eens over het fenomeen. Maar wat vinden de jongeren er nu zelf van?

In heel het discours rond gamen is de stem van kinderen en jongeren, het merendeel van de gebruikers van games, weinig tot niet bevroegd. Het onderzoek naar het game-fenomeen waar –we moeten eerlijk zijn– kinderen en jongeren de grootste doelgroep van zijn, wordt uitgevoerd en beoordeeld door volwassenen. Wat is de relevantie van deze onderzoeken als de betrokken doelgroep niet bevroegd is?

En wil nu net dat hetgeen zijn waarvoor de Vlaamse Jeugdraad pleit: jongeren benaderen als competente burgers die hier en nu actief hun mening kunnen zeggen en vanuit hun expertise als jongere heel goed weten wat er beter kan en hoe dat moet gebeuren.

Als Vlaamse Jeugdraad zijn we ook bezorgd om de sociale ongelijkheid die gamen met zich meebrengt. Het verkleinen van de digitale kloof moet niet enkel focussen op internet as such, maar gaat evenzeer over alle dingen die hieraan gerelateerd zijn en dus ook het gamen.

¹ Een kleine vergelijking: 1 op 3 jongeren zijn elke week aanwezig op een activiteit van een klassieke jeugdbeweging.

² Cyberteens @ risks?, p4 en OIVO: “Jongeren en vrijetijdsbesteding

De studiedag in november was een eerste stap in de goede richting, maar dit bereikt nog steeds de beleidsmakers niet, terwijl zij uiteindelijk de knopen doorhakken. Aangezien er op 22 april 2008 een hoorzitting in het Vlaams Parlement plaatsvindt over gamen naar aanleiding van het onderzoek van het viWTA³, vindt de Vlaamse Jeugdraad het een topprioriteit dat de notabelen aan de tafel duidelijk weten wat de mening van de jongeren, kinderen en de jeugdsector in dit debat is.

3. Het advies

Het advies wordt onderverdeeld in een aantal deelaspecten. We laten enkele ballonnetjes op zodat de overheid en beleidsmakers hier concreet mee verder kunnen.

Voor alle duidelijkheid: de icoontjes zijn afkomstig van het PEGI-systeem (Pan European Game Information). PEGI deelt games op in leeftijdscategorieën en gebruikt pictogrammen die informatie verschaffen over de aard van een game. De icoontjes in dit advies worden niet op de juiste manier gebruikt, maar sluiten wel een beetje aan bij de titels.⁴



Positief imago van jongeren en games.

Jongeren en games gaan volgens velen hand in hand; gaming wordt per definitie gelinkt met gewelddadige games, met moordenaars die op *raid* gaan na het spelen van *World of Warcraft*, *Bully* of *Grand Theft Auto III*. Hieruit kunnen we afleiden dat jongeren sowieso gewelddadig zijn. Of is dit te fel doorgeredeneerd?

Toch zien we in de media en de krantenknipsels deze redenering vaak terugkomen. We ontkennen niet dat er enkele uitzonderingen zijn in onze maatschappij die in deze redenering passen, maar men mag niet veralgemenen. Dé jongere bestaat niet! De groep van kinderen en jongeren is erg divers, en die diversiteit is juist een meerwaarde.

De cijfers hierboven tonen aan dat games nu eenmaal voorkomen in het leven van jongeren, maar dit hoeft niet problematisch te zijn. We zien deze negatieve boodschap dan ook graag genuanceerder in de media. Eenzijdige communicatie leidt immers tot een vertekend beeld en dit leidt soms ook tot een fout beleid.

Het is aan **de beleidsmakers** om werk te maken van een duidelijk beleid rond gaming en alles wat er mee te maken heeft, een **beleid dat de negatieve beeldvorming niet in de hand werkt**. Hierin hoort er aandacht te zijn voor jongeren, maar het mag niet exclusief op hen gericht zijn.

Ook de **media** hebben hier een rol in te spelen. Krantenkoppen dienen natuurlijk om de aandacht te trekken, en dat begrijpen we. Maar de artikels onder de krantenkoppen moeten een **eerlijk en genuanceerd beeld geven**.

Een kleine kanttekening hierbij is dat gamen steeds minder exclusief voor jongeren is. Steeds meer boort de game-industrie nieuwe doelgroepen aan: 30-plussers, de babyboomgeneratie, de nieuwe generatie jonge senioren,... De nadruk komt hier vooral te liggen op het scherp houden van de geest en het verbeteren van de conditie.⁵

³ viWTA is het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek. Het onderzoek *Game on! We krijgen er niet genoeg van* is tot stand gekomen in samenwerking met het KATHO-IPSOC, HOWEST-PIH, UGent en een aantal experts.

⁴ Het is het eerste Pan-Europese classificatiesysteem voor computer- en videospelletjes. Het is bedoeld om ouders meer zekerheid te geven dat de inhoud van een spel geschikt is voor een bepaalde leeftijdscategorie. Benadrukt moet worden, dat de PEGI-classificaties alleen van toepassing zijn op de inhoud en de geschiktheid van een product, en dus niet op de moeilijkheidsgraad ervan. (www.pegi.info)

⁵ Een artikel uit EOS stelt een aantal nieuwe games voor die door deze nieuwe generaties worden gespeeld: *Happy Neuron Games*, *Brain Training*, *Mind Fit*, *Lumosity* en *Mind Medley*.



Neen tegen verbod!

Vroegere debatten in media en politiek focusten zich vooral op de gewelddadige games zoals *Doom*, *Mortal Combat*, *Bully*, *Grand Theft Auto III*,... Maar games gaan verder dan dat, er zijn ook race games, sport- en avonturenspeletjes, puzzels, dans-, fitness- en karaokegames, ...

Op federaal niveau werd in 2007 een wetsvoorstel ingediend om deze gewelddadige games te verbieden voor kinderen tot een bepaalde leeftijd. Het labelen van bepaalde games bestaat al, namelijk het PEGI-systeem. Momenteel is het in Vlaanderen niet verplicht om dit leeftijdslabel⁶ op een game aan te brengen. De game-industrie heeft op dit moment een systeem van zelfregulering, bestaande uit een leeftijds- en een inhoudskwalificatiesysteem. Het is bijgevolg de verantwoordelijkheid van de kinderen, jongeren, ouders, jeugdleiders,... zelf om de naleving van de labels al dan niet te respecteren.

Als Vlaamse Jeugdraad **geloven wij meer in zelfregulering dan in verbodsbepalingen**. Iets verbieden maakt het juist aantrekkelijk. Een verbod tot een bepaalde leeftijd nodigt gewoon uit om een achterpoortje te zoeken om die specifieke games toch te vinden (via oudere vrienden, illegaal downloaden op internet,...). Wij geloven daarentegen in de kracht en competentie van kinderen en jongeren.

Jongeren zijn zelf capabel genoeg om een onderscheid te maken tussen fictie en realiteit. Kinderen en jongeren zijn competente burgers die hier en nu actief mee vorm geven aan hun omgeving en er op hun beurt door worden beïnvloed. De kinderen en jongeren van de 21^{ste} eeuw groeien op met nieuwe media, van kleins af aan worden ze omringd met tv, het internet, gameconsoles. Dit alles heeft tot gevolg dat ze mediasmart zijn. Ze hoeven geen gespecialiseerde cursus communicatie om reclameboodschappen te snappen, om films te doorgronden of al gamend van level naar level te gaan.

Verbodsbepalingen als filters, verplichte *labeling*, ... moeten volgens ons plaats ruimen voor zelfregulerende acties: gedragscodes aanleren bij het spelen van games, moderators aanstellen op websites, opzetten van een platform op maat van jongeren zodat jongeren onderling tips kunnen uitwisselen,... . Natuurlijk kunnen deze acties niet zomaar opgezet worden, maar moet daarover een duidelijke en juiste boodschap gecommuniceerd worden (zie verder puntje 'onbekend is onbemind'). Precies vanuit dat geloof in de jongelui, plaatsen we vraagtekens bij de huidige *boom* aan verbodsbepalingen. We vinden het belangrijk dat kinderen en jongeren betrokken en bevroegd worden bij beleidsacties en -beslissingen. Dat ze aangesproken worden op hun verantwoordelijkheid.

Daarbij is het belangrijk te wijzen op het feit dat de leeftijdsrating relatief en dus te nuanceren is: het ene kind is het andere niet en de meerderheid van de jongeren weet bijzonder goed om te gaan met deze games.



Sociale en positieve effecten van gamen

Zoals in het vorige deel gezegd werd, worden de meest uiteenlopende games in vele debatten toch over dezelfde kam geschoren. Gamen bestrijkt echter veel meer dan men op het eerste zicht zou denken. Gamen heeft te maken met:

- de economie en industrie voor de ontwikkeling en verkoop van games;
- cultuur voor het artistieke bij het ontwikkelen van games;
- welzijn voor de preventie en de opvang van eventuele verslavingen of fysieke kwalen;
- onderwijs voor het opzetten van opleidingen media-educatie, *e-culture*, *game-design*;

⁶ Probleem bij de leeftijdsclassificatie van het PEGI-systeem is vaak dat (groot)ouders dit systeem beschouwen als koopadvies en de leeftijdsclassificaties gaan beschouwen als moeilijkheidsgraad en op basis hiervan de spellen gaan kopen.

- justitie over het al dan niet opleggen van wetten;
- jeugd en jeugdwerk aangezien daar een groot aantal gebruikers zitten.

Het is vooral dit genuanceerde verhaal dat meer naar buiten zou moeten komen. Het is van belang dat **het positieve verhaal van gamen** eens op de voorgrond wordt geplaatst: games zetten niet noodzakelijk aan tot geweld en agressie, ze werken niet uitsluitend verslavend en ze leiden ook niet altijd tot sociaal isolement.

Als Vlaamse Jeugdraad gaan we niet ontkennen dat er negatieve effecten zijn, maar ook hierover bestaat er nog geen eenduidig antwoord. Wetenschappelijk onderzoek van Gust De Meyer, professor populaire cultuur aan de KULeuven, toont aan dat de negatieve effecten van geweldgames op korte termijn kunnen leiden tot verhoogde agitatie, maar op lange termijn is hierover geen consensus en zijn er ook geen bewijzen. Tussen het spelen van games en het plegen van geweld bestaat er dan ook geen direct effect.⁷

Er is nood aan **overzichtelijk wetenschappelijk onderzoek** naar deze **sociale en praktische effecten**: wat zijn de sociaalrelationele aspecten van het gamen, wat is de sociale context van gebruikers, welk profiel hebben *soft* en *hard* gamers, wat is mythe en wat is waarheid in de game-wereld, welke financiële drempels zijn er, is het goedkoper om je aan te sluiten bij een sportclub of jeugdorganisatie dan de uitrusting om te gamen aan te schaffen, welke sociale vaardigheden leer je bij het gamen, wanneer speelt men, met wie, met welke frequentie,...?

We pleiten zeker niet voor een versnippering en een overaanbod aan wetenschappelijke onderzoeken. Het zou bijvoorbeeld wel interessant kunnen zijn om dergelijke studies te koppelen aan bestaande onderzoeken zoals die van het viWTA en uit te breiden met de sociale effecten.

Enkele onderzoeken tonen reeds aan dat het spelen van games positieve effecten heeft. Het gamen biedt situaties waarin de jongeren de gepaste omgangsvormen leren te hanteren zonder dat ze het beseffen: jongeren leren samenwerken, afspraken maken, zoeken naar compromissen, leren omgaan met verlies en frustratie, omgaan met een succeservaring,... Daarnaast zijn er ook fysieke vaardigheden die door het gamen bevorderd worden: de oog-handcoördinatie wordt gestimuleerd, Wii-spelletjes⁸ nodigen bijvoorbeeld uit om meer te bewegen, het reactievermogen verbetert, het stimuleert je hersenen, je mentale vermogen en je lange termijngeheugen. Het gamen zorgt er ook voor dat de kennis van nieuwe computertechnieken vergroot wordt, wat in een digitale maatschappij onontbeerlijk wordt. Daarnaast versterkt het ook het ruimtelijk inzicht en het overzicht in complexe situaties, je kan abstracter denken en je creativiteit wordt gestimuleerd, je versterkt de ruimtelijke en visuele conceptualisatie, het bevordert het *multitasken* en de talenkennis van de gebruiker.

Ronald Soetaert, een Gentse professor onderwijskunde, bevestigt dit beeld in een artikel waarin hij stelt dat jongeren die games spelen, een voorsprong hebben en dat games een zeer intelligente leeromgeving leveren.

Dit nieuw onderzoek zou aan beleidsmakers, journalisten, leraren, cultuurwerkers, jeugdwerkers en investeerders een stevige inhoudelijke basis bieden om de gamecultuur in de juiste context te plaatsen en zo ook genuanceerde beslissingen te nemen.⁹

⁷ viWTA, *Dossier 14: Game on! We krijgen er niet genoeg van*, 2008.

⁸ Wii is de spelcomputer van Nintendo waarbij de controller (Wii-mote of afstandsbediening) beweging- en positiegevoelig is. De controller kan je dus bijvoorbeeld als tennisracket gebruiken in een virtueel tennisspel.

⁹ viWTA, *Dossier 14: Game on! We krijgen er niet genoeg van*, 2008, p. 9.



Onbekend is onbemind

Momenteel staan ouders, pedagogen, leerkrachten, jeugdbegeleiders nogal weigerachtig tegenover games, vaak omdat ze het niet goed kennen. De conflicten die ontstaan, zijn vaak het gevolg van een soort onwetendheid. Begeleiders en ouders weten vaak niet goed hoe ze met het hele gamefenomeen moeten omgaan.

Op basis van degelijk wetenschappelijk onderzoek over de sociale mogelijkheden en effecten (zie vorig puntje) van gamen, kunnen er **informatie- en sensibilisatiecampagnes** opgezet worden. Het is hierbij bijzonder belangrijk dat juiste en duidelijke informatie en ondersteuning wordt geboden **aan zowel kinderen en jongeren als aan ouders en begeleiders**. Dé uitdaging ligt in het zoeken naar een evenwicht tussen begeleiden, sensibiliseren en controleren.

De kracht van de dialoog mag niet onderschat worden. Praten en samen spelen met de kinderen en jongeren is de eenvoudigste manier om tot inzichten te komen. Het internet- en gamegebeuren is een verhaal waarin vooral de kinderen en jongeren een hoofdrol in spelen. Kinderen en jongeren weten hier vaak meer van dan de begeleiders zelf. Het leren van kinderen en jongeren moet dan ook niet als negatief gezien worden. In deze materie is het interessant om de rollen om te keren en te komen tot een vorm van **co-educatie** waarbij de kinderen en jongeren aan volwassenen vertellen wat gamen is en hoe zij omgaan met risico's en gevaren die gamen met zich mee kunnen brengen. De kinderen en jongeren krijgen in deze context de naam *digital natives* mee terwijl begeleiders, ouders, leerkrachten in deze materie eerder de *digital immigrants* zijn.

Speelgoedketen Dreamland speelt hier perfect op in: de keten organiseert een *Parent Academy* waar ouders een speedcursus gamen krijgen.¹⁰ Al is dit een commerciële stunt om meer games te doen verkopen, het brengt ouders en jongeren een keer op een ludieke manier samen rond dit thema.

Cijfers tonen aan dat ouders of begeleiders er amper aan te pas komen als het gaat over het praten over internetrisico's of het krijgen van tips.¹¹ Onderzoek over het krijgen van waarschuwingen toont wel aan dat ouders en de media een rol toebedeeld krijgen. De overheid wordt echter nergens vermeld.

- 52.3% van ouders
- 28.5% van media
- 20.6% van niemand
- 17.4% van leerkrachten
- 17.4% van vrienden
- 16.6% van oudere broers en zussen

Je kan je hier wel afvragen of de overheid de meeste geschikte 'persoon' is om deze acties op te zetten. Toch heeft de **overheid hier een voorbeeldfunctie**. Daarnaast kan ook het onderwijs hierin een rol spelen: op school zitten alle jongeren samen en kunnen er sensibiliseringsacties opgezet worden voor en door kinderen en jongeren.¹²

Een **opleiding** zoals media-educatie en het onderwerp digitale media, gamesstudies of een algemeen vak zoals 'e-cultuur' in het curriculum van pedagogische opleidingen en het sociaal-cultureel werk kunnen in de toekomst een belangrijke rol vervullen bij de doorbraak van de digitale geletterdheid en daardoor nieuwe media als het internet en gaming in zijn juiste context plaatsen en misverstanden vermijden.

¹⁰ De Standaard, *Dreamland start cursus gaming voor ouders*, 11 maart 2008.

¹¹ 46.2% van de jongeren krijgen tips en praten erover met vrienden, 26.9% met oudere broers en zussen, 26.8% met niemand.

¹² Walrave M., Lenaerts S., De Moor S., *Cyberteens @ risk? Tieners verknocht aan internet, maar ook waakzaam voor risico's?*, TIRO, p. 13-15. (1318 12-18 jarigen ondervraagd en 571 ouders)



De sociale gamer

Zeggen dat games zonder meer asociaal zijn, daar zijn we het als Vlaamse Jeugdraad niet mee eens. Is het spelen van een game waar je samenwerkt om naar het volgende *level* over te gaan asociaal dan het lezen van een boek?

Sociaal zijn heeft vandaag een andere invulling dan het sociaal zijn in het verleden. Aan deze verandering moeten nog veel mensen zich aanpassen. Kinderen en jongeren die games spelen op hun computer zijn niet minder sociaal geworden, men geeft gewoon een andere invulling aan het sociaal zijn. Chatten, gamen, gebruik van Facebook,... worden als sociale bezigheden gezien waar je sociale interacties hebt met leeftijdsgenoten, waar je de participatie aan jongerencultuur kan voortzetten.¹³

Gamen is een andere soort beleving met andere normen en waarden. Zijn sociale contacten via het gamen 'evenwaardig' aan sociale contacten die je verwerft als je met vrienden op café gaat? Het is niet het één of het ander, maar het is eerder een aanvulling op het klassieke sociaal zijn.

Onderzoek bewijst daarenboven dat gamen een gevoel geeft van verbondenheid en dat niet enkel het *fun*-effect primeert. Gamen wordt vaak afgeschilderd als een louter individuele vorm van ontspanning, maar voor de meeste van de tieners is **gamen een sociaal gebeuren**. Het samen spelen kan verschillende vormen aannemen naargelang het gamen in de thuissituatie, online of in een lokaal netwerk plaatsvindt. Natuurlijk ontkennen we niet dat er – ook hier weer – uitzonderingen zijn op de regel: we hebben natuurlijk wel de extreme gamers, die zich terugtrekken met hun spelconsoles.¹⁴

We kunnen er niet onderuit: ICT¹⁵ en alles wat daarmee te maken heeft zit ingebed in de bestaande sociale netwerken van jongeren; ICT wordt gezien als verlenging van de reeds bestaande sociale relaties. De sterke verwevenheid van ICT met het leven van jongeren geeft aanleiding tot **nieuwe communicatie- en interactiepatronen** tussen jongeren onderling en eventueel ook met andere generaties.¹⁶

Bij 13-15 jarigen die bijvoorbeeld nog niet mogen uitgaan, vervangt ICT de reële sociale contacten en kunnen ze via die weg toch samenzijn om zich zo te amuseren en te ontspannen. Online vindt men elkaar, ondanks de in realiteit verschillende subculturen.¹⁷

Naast de reële sociale netwerken ontstaan er nu ook nieuwe virtuele sociale netwerken. In de 21^e eeuw is dit soort netwerken niet meer weg te denken uit onze netwerkmaatschappij. Het biedt bovendien enorm veel kansen: games als communicatiemiddel, als sociaal laboratorium, experimenteren met identiteiten, emoties,..., maar we moeten natuurlijk ook bewust zijn van de nieuwe risico's: cybercrime, cyberpesten, virtueel geweld of diefstal, online gokspelen, ...¹⁸

Onderzoek van Jeugdwerknet en Graffiti Jeugddienst leert ons dat jongeren zeker geen fulltime beeldbuislanders of klikverslaafden geworden zijn. Ze gaan immers vaak naar de sportclub en de jeugdbeweging, wat ervoor zorgt dat ze minder tijd aan nieuwe media spenderen. Bovendien zorgt een bloeiend sociaal leven in *real life* vaak ook voor een bloeiend sociaal leven op het internet.¹⁹ Een

¹³ Pauwels C., Bauwens J., Vleugels Ch., *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners*, TIRO, p. 2.

¹⁴ Pauwels C., Bauwens J., Vleugels Ch., *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners*, TIRO, p. 11.

¹⁵ ICT = Informatie- en Communicatietechnologie

¹⁶ Walrave M., Lenaerts S., De Moor S., *Cyberteens @ risk? Tieners verknocht aan internet, maar ook waakzaam voor risico's?*, TIRO.

¹⁷ Pauwels C., Bauwens J., Vleugels Ch., *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners*, TIRO, p. 5.

¹⁸ viWTA, *Dossier 14: Game on! We krijgen er niet genoeg van*, 2008.

¹⁹ De Standaard, *Jongeren kamperen voor het scherm*, 6 maart 2008

ander onderzoek toont aan dat tieners in het weekend meer gebruik maken van internet en toebehoren, maar dat dit niet ten koste gaat van andere hobby's zoals activiteiten van de jeugdbeweging, het volgen van les op de muziek- of tekenacademie, sporten en uitgaan met de vrienden.²⁰



Games als methodiek

Dat games er niet voor gezorgd hebben dat er een extreme uitstroom is van jongeren uit het jeugdwerk, betekent ook dat **games geen concurrent zijn van het jeugdwerk**. Het jeugdwerk moet zich dus niet afzijdig houden van deze discussie, maar moet hier juist op inspelen: een groot deel van het doelpubliek van het jeugdwerk heeft nu eenmaal een alter-ego bij game-spelletjes. Je kan jongeren niet indelen in de categorie 'jongeren die naar de jeugdbeweging gaan' en de categorie 'jongeren die gamen'. Deze twee categorieën overlappen elkaar en het is dus moeilijk om aan deze tweedeling vast te houden.

Jeugdbewegingen en jeugdorganisaties hebben twee functies: het samen spelen, maar ook het verstevigen van sociaal contact tussen de kinderen en jongeren. Games hebben in de huidige netwerkmaatschappij net dezelfde functie, maar wel op een andere virtuele manier. Games bieden in Vlaanderen een handig platform voor het sociaal-cultureel werk en nieuwe kunstvormen: het reële contact met de vrienden in de jeugdbeweging kan gerust online verder gezet worden tijdens het spelen van een game.²¹ In die zin kan gamen ook gezien worden als een netwerktool om kinderen en jongeren vast te houden aan het jeugdwerk aangezien je ook contact hebt met hen tijdens de week.

Games spelen moet uiteraard niet het doel worden van het klassieke jeugdwerk, maar games kunnen wel gebruikt worden **als methodiek in de dagelijkse werking van het jeugdwerk**. Op dit moment zijn er bijvoorbeeld al veel jeugdhuizen die van dit medium gebruik maken, *LAN-parties* worden als teambuilding-activiteit gebruikt bij leidingsgroepen,... Dergelijke proefprojecten waarin games een belangrijke rol vervullen, zouden door de overheid meer ondersteund moeten worden en ook als een nieuwe vorm van communicatie en kunst moeten **gewaardeerd** worden.

Games als methodiek hebben hun dienst reeds bewezen in bijvoorbeeld de zorgsector. In een ziekenhuis wordt de revalidatie van kinderen en jongeren verbeterd door de oefeningen te koppelen aan een digitaal game. Deze manier van werken werpt zijn vruchten af. Ook zal de gamesector zich steeds meer op dergelijke initiatieven richten.



Het bos door de bomen zien

Het Belgisch wetgevingssysteem maakt het er ook niet gemakkelijker op om een duidelijk overzicht te krijgen **wie voor wat bevoegd is**. Een (eventueel) verbod op de verkoop van games is federale materie terwijl het raten van games normaal gezien geregionaliseerd wordt. Als games dan nog eens gebruikt worden in de zorgsector of in het onderwijs, dan hebben ook de gemeenschappen en gewesten hier iets over te zeggen. In de toekomst wordt het niet ondenkbaar dat het gamebeleid in Vlaanderen er helemaal anders zal uitzien als het beleid in Wallonië. Het systeem verliest daarmee zijn geloofwaardigheid en zijn efficiëntie.

Ook de **discrepancie tussen de wetgeving rond games en films** moet dringend opgelost worden. Het ongenueanceerde debat rond gewelddadige games kan evengoed voor een aantal gewelddadige

²⁰ Pauwels C., Bauwens J., Vleugels Ch., *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners*, TIRO, p. 13-15.

²¹ viWTA, *Dossier 14: Game on! We krijgen er niet genoeg van*, 2008, p. 19.

films gevoerd worden. Toch worden deze laatste wel als goed bevonden en ontstaat er ook niet meteen een discussie over. De game-industrie heeft zich tot dusver al te vaak moeten rechtvaardigen in de debatten rond gewelddadige games, terwijl andere industrieën (zoals de filmindustrie) aan minder strenge criteria worden onderworpen. Misschien moet het PEGI-systeem verder uitgebreid worden naar audiovisuele media zodat er op Europees niveau een gelijkschakeling is (zie puntje Neen tegen verbod).²²



Verklein de digitale kloof

Kinderen en jongeren van vandaag worden aanzien als de Web 2.0²³ – generatie. Toch moet dit met een korreltje zout genomen worden. Er zijn verschillen in de groep gebruikers, maar ook in de mogelijkheden om te gamen.

Ten eerste is er een groot verschil wat betreft het geslacht: jongens gamen beduidend meer dan meisjes. Als meisjes dan al gamen beperken zij zich vooral tot de mini-games (puzzels, karaoke,...) en zien zij het gamen als tijdverdrijf. Jongens gamen vooral om het competitieve: men wil in een volgend level geraken en steeds beter worden.²⁴

Naast dit genderverschil, is er een veel belangrijker verschil, namelijk de **digitale mogelijkheden en vaardigheden** die nodig zijn om te gamen. Deze zijn **ongelijk verdeeld naargelang de sociaal-culturele achtergrond van de jongeren**.²⁵ Ook zijn er verschillen bij ouders: hoger opgeleide ouders zijn over het algemeen meer op de hoogte van de activiteiten en de vriendenkring van hun kind en ze begeleiden hen op een meer gediversifieerde manier. Lager opgeleide ouders geven blijk van een kleinere kennis van hun tieners. Zij begeleiden hen eerder op een eenzijdige manier door sneller en bijna uitsluitend voor een beperkende, restrictieve begeleiding te opteren.²⁶

Als de overheid de digitale kloof wil verkleinen, moet men niet alleen denken aan internet voor iedereen, maar evengoed ervoor zorgen dat alle kinderen en jongeren de kans krijgen om te gamen. Zowel op praktisch vlak (toegang hebben tot en het kunnen gebruiken van een computer, het kunnen gebruiken van een game,...) als op het vlak van de vaardigheden. **Digitale geletterdheid** is immers niet minder belangrijk dan boekengeletterdheid, mediageletterdheid of audiovisuele geletterdheid.

²² viWTA, *Dossier 14: Game on! We krijgen er niet genoeg van*, 2008, p. 15.

²³ De term Web 2.0 verwijst naar wat sommigen zien als de tweede fase in de ontwikkeling van het World Wide Web. Het gaat over de verandering van een verzameling websites naar een volledig platform voor interactieve webapplicaties voor eindgebruikers op het World Wide Web.

²⁴ Pauwels C., Bauwens J., Vleugels Ch., *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners*, TIRO, p. 10-11.

²⁵ Walrave M., Lenaerts S., De Moor S., *Cyberteens @ risk? Tieners verknocht aan internet, maar ook waakzaam voor risico's?*, TIRO.

²⁶ Pauwels C., Bauwens J., Vleugels Ch., *Cyberteens: de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners*, TIRO, p. 5-6

4. Besluit

Uit bezorgdheid dat het debat over gamen eenzijdig gevoerd zou worden, heeft de Vlaamse Jeugdraad dit advies geschreven.

In dit besluit worden kort en duidelijk de concrete vragen of opmerkingen van de Vlaamse Jeugdraad opgesomd.

1. *Positief imago van jongeren en games*

“Games zijn gewelddadig en er is dus per definitie nood aan een verbod hierop. Het zijn vooral jongeren die games spelen, dus jongeren zijn *in se* slecht en verdorven.” Deze doorgedreven redenering is te fel en we zijn er als Vlaamse Jeugdraad ook radicaal tegen. Vanuit dit perspectief formuleren we onze eerste vraag.

Zowel de overheid als de media moeten een eerlijk en genuanceerd beeld geven van de gamecultuur en de link met jongeren.

2. *Neen tegen een verbod*

Als Vlaamse Jeugdraad geloven we niet in een *boom* van verbodsbepalingen. Kinderen en jongeren zijn competente burgers die zelf kunnen uitmaken wat goed of slecht is voor hen.

De Vlaamse Jeugdraad is tegen een verbod van bepaalde games. Het lijkt ons efficiënter te werken met zelfregulerende acties zoals het aanleren van gedragscodes, het opzetten van platforms waar kinderen en jongeren tips kunnen uitwisselen,...

3. *Sociale en positieve effecten van gamen*

Er is nood aan een overzichtelijk wetenschappelijk onderzoek naar de sociale en positieve effecten van gamen. Dit onderzoek moet leiden tot een genuanceerder beeld van de gamecultuur en ook tot gerichtere beleidsacties.

4. *Onbekend is onbemind*

Het is een menselijke reactie om weigerachtig te staan tegenover onbekende dingen. Aangezien voor veel volwassenen gamen onbekend terrein is, is er op dit vlak nood aan actie.

De Vlaamse Jeugdraad pleit voor het opzetten van informatie- en sensibilisatiecampagnes voor zowel kinderen en jongeren als voor hun begeleiders, ouders, leerkrachten en jeugdleiders. Het onderwijs speelt hier een belangrijke rol: het stimuleren van co-educatie tussen jongeren en hun begeleiders is in dit verhaal een belangrijke zet. Ook het opnemen van media-educatie, e-cultuur in pedagogische opleidingen zijn belangrijke stappen vooruit.

5. *De sociale gamer*

Gamen is een sociaal gebeuren. De sterke verwevenheid van ICT in het leven van de jongeren geeft aanleiding tot nieuwe communicatie- en interactiepatronen.

De Vlaamse Jeugdraad pleit ervoor dat de overheid initiatief neemt om deze mentaliteitswijziging in de samenleving te laten doordringen door een positief beeld op te hangen van de sociale gamer.

6. *Games als methodiek*

Games moeten niet altijd als doel dienen. Games kunnen evengoed het middel zijn om bepaalde activiteiten uit te voeren in verschillende sectoren, zoals de zorgsector, het jeugdwerk, het onderwijs, ...

De Vlaamse Jeugdraad pleit dat de overheid de (beginnende) initiatieven waarbij games gewaardeerd worden als een nuttige *tool*, zal ondersteunen en hun belang zal erkennen.

7. *Het bos door de bomen zien*

De Vlaamse Jeugdraad pleit voor een duidelijk overzicht van wie er voor gamen op welk wettelijk niveau bevoegd is en voor welke aspecten. Wat wordt er beslist op federaal niveau en wat op gemeenschapsniveau? Ook de discrepantie tussen games en films moet de wereld uit geholpen worden. Dit maakt het zowel voor gameontwikkelaars als voor gebruikers simpeler.

8. *Verklein de digitale kloof*

Ook bij het gamen is er sprake van een digitale kloof, afhankelijk van de socio-culturele achtergrond van de gebruikers.

De Vlaamse Jeugdraad vraagt dat de ongelijkheid in de toegang tot games en de ongelijkheid in de digitale geletterdheid zo klein mogelijk gemaakt wordt.