



## Nieuwsbrief Leren - Boekbespreking

Lieven Coppens

Eerder verschenen op <http://boeketje-onderwijs.skynetblogs.be>

<b>Auteur(s):</b>	Evelien De Pauw, Stefaan Pleysier, Jan Van Looy & Ronald Soetaert (red.)
<b>Titel:</b>	Jongeren en gaming. Over de effecten van games, nieuwe sociale netwerken en educatieve kansen.
<b>Uitgeverij:</b>	Acco
<b>Plaats:</b>	Leuven/Voorburg
<b>Jaar:</b>	2008
<b>Pagina's:</b>	178
<b>ISBN-13:</b>	978-90-334-7031-8



Een boek dat de resultaten van een wetenschappelijke studie beschrijft, voorstellen, is bijna onbegonnen werk. De voorstelling doet altijd onrecht aan de inhoud van het boek. Omdat videospelen meer en meer een deel geworden zijn van de jongerencultuur, doe ik toch deze poging.

Videospelen hebben tegenwoordig een slechte reputatie. Niet in het minst omdat ze in de media komen als het op de een of andere manier is misgelopen. Het *Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek – Samenleving & Technologie* liet een onderzoek uitvoeren naar de maatschappelijk relevante aspecten van computerspelen. Deze zijn:

- de effecten
- de mogelijkheden tot het vormen van sociale netwerken
- de educatieve kansen

Het boek is de neerslag van deze studie. Het probeert om op een wetenschappelijke basis enkele hardnekkige misverstanden te ontcrachten of op zijn minst te nuanceren.

In het eerste deel van dit boek bestudeert men de effecten van videospelen. Eerst geeft men een stand van zaken over het wetenschappelijk onderzoek naar het eventuele effect van het spelen van gewelddadige spelen op het reële gedrag. Het antwoord op deze vraag is genuanceerd omdat er over de langetermijneffecten van het virtuele geweld tot op de dag van vandaag nog geen wetenschappelijke overeenstemming bereikt is. Over de verslaving aan videogames is deze studie duidelijker: deze vorm van verslaving komt voor en kan zelfs fysiologisch verklaard worden. Tegelijk stelt deze studie dat er momenteel geen enkel zicht bestaat op de omvang en de ernst van dit probleem maar dat het verslavende effect van videospelen wel aan belang wint door de opkomst van de spelen die op het Internet gespeeld worden. Een laatste negatief effect van videospelen is de toename van de kans op fysieke klachten en gezondheidsrisico's naarmate de intensiteit van het spelen toeneemt. Ook hier ontbreken objectieve cijfergegevens. Deze studie heeft ook positieve effecten van het spelen van videospelen gevonden. Ze haalt deze vaak vergeten eigenschap weer onder de aandacht. Tot slot van het eerste deel geven de auteurs hun visie over de manier waarop men met videospelen dient om te gaan.

Het tweede deel van het boek gaat in op de mogelijkheden die videospelen bieden tot het vormen van sociale netwerken. Eerst en vooral staat het stil bij de specifieke kenmerken van videospelen die hen zo bijzonder maken. Enerzijds is dat de aantrekkingskracht (die verschillende oorzaken kan hebben) en anderzijds de mogelijkheid om een sociaal netwerk uit te bouwen. Verder gaat dit deel heel uitgebreid in op *the social game scene*. Hierbij geven ze de resultaten van een beperkte, verkennende studie voor Vlaanderen. Tot slot van dit tweede deel staan de auteurs stil bij de gevaren van de internetspelen en formuleren ze aanbevelingen voor een verantwoord en beschermend beleid.



## Nieuwsbrief Leren - Boekbespreking

Lieven Coppens

Eerder verschenen op <http://boeketje-onderwijs.skynetblogs.be>

Het derde en laatste deel bespreekt de educatieve waarde van videospelen. Want deze is er zeker en vast. Omdat videospelen interessante leeromgevingen zijn door de principes waarop ze berusten. Uitermate boeiend is de uitgebreide verkenning die deze studie maakt over het toepassen van videospelen in het onderwijs. Hierbij wordt de rol die de leerkracht hierbij kan spelen expliciet toegelicht.

[2009-10-03]