

INHOUD

Woord vooraf 7

Inleiding 9

Geschiedenisles 15

Het prille begin 17

Ata-wie? 20

It's-a me, Nintendo 23

Games worden volwassen 25

Jij versus de wereld 27

Vandaag: iedereen gamer 28

Iets voor iedereen 30

Weg met de oogkleppen 31

De glazen bol 34

Wat je als ouder moet weten 39

Waarop spelen? 41

Genres 52

Hoe hou je het betaalbaar? 57

Games zijn gevaarlijk, want... 59

Verslaving 62

Gezondheid 73

Geweld 74

Een gratis maaltijd bestaat niet 78

Games zijn magisch, want... 85

Nooit meer alleen 87

Verhalen 95

Born to Run 97

Als je van spelen leren kan 100

Je wordt er blij van 106

Een toekomst in de gamesector? 109

Meer dan een tijdverdrijf 111

Spelen mag, kijken ook 113

Miljoenenpubliek 116

Een gamer met een camera 118

Iedereen beroemd 122

Praktische tips 125

Weet wat je kind speelt 127

Bekijk de instellingen van het toestel 128

Wees een goed voorbeeld 135

Maak goede afspraken 135

Toon interesse 137

Aanraders 139

Kleuters 141

Zes tot twaalf jaar (en ouder) 143


Twaalf tot zestien jaar (en ouder) 145

Zestien+ 148

Dankwoord 149

Bibliografie 153

WOORD VOORAF

 amegeluiden op de achtergrond... een van de meest vertrouwde geluiden in mijn huis tegenwoordig. Want ja, als je pubers in huis hebt, dan hoort het gamen bij het dagelijks leven. Hoe ver die gamewereld ook van je verwijderd is, je kinderen zorgen er wel voor dat je weet wat 'een potje Fortnite' is.

Van nature ben ik minder aangetrokken tot het spelen van games. Mijn skills stoppen helaas bij 'Tetris' en 'Pacman'. Maar toch. Als ik zie hoe de games geëvolueerd zijn, besef ik dat het tegenwoordig veel meer is dan zomaar een puberhobby. Het was mijn onwetendheid die ertoe leidde dat ik er eerst wat negatief tegenover stond.

Langzaam moest ik mijn vooroordelen bijstellen. Ik las artikels over succesvolle ondernemers die vroeger veel gameden, hoorde psychologen vertellen over de positieve elementen van games en laste af en toe wat qualitytime in door mee te spelen met de kinderen. Ik besepte dat ik games beter kon omarmen dan wegduwen uit mijn leven.

Ik zou liegen als ik zei dat het hier in huis altijd koek en ei is op gamevlak. Geregeld moet ik paal en perk stellen aan de uren waarin er gamed mag worden. En een goeie gamer zal ik zelf nooit worden; mijn reactiesnelheid is niet om over naar huis te schrijven. Maar door mijn kennis te


vergroten, lukt het steeds beter om die spelletjes een plekje te geven in de opvoeding van mijn kinderen. Want dat verdienen ze.

Anne Cornut

Anne Cornut is blogster (mamavanvijf.be) en oprichtster van Maison Slash (maisonslash.be), het online lifestylemagazine voor ouders.



INLEIDING

 Is kind wou ik detective worden. Mysterieuze zaken ophelderen, sporen verzamelen, ondergrondse bendes oprollen, dat was mijn droom. Daarnaast ambieerde ik een carrière als racepiloot. Michael Schumacher met een weergaloos manoeuvre inhalen in de laatste bocht en tegen 300 per uur naar de overwinning snellen, ik zag het al helemaal voor me. Als bijbaantje knalde ik de Rode Duivels wel even richting wereldtitel, samen met Gert Verheyen vormde ik de gesel van iedere defensie. En in het geval van een buitenaardse invasie kon de mensheid op mij rekenen – dankzij mijn tactische inzicht en indrukwekkende wapenarsenaal was geen alien veilig.

Van al deze plannen is helaas niets in huis gekomen. Toch kan ik deze dromen een klein beetje beleven, door te ontsnappen naar een virtuele wereld waar alles mogelijk is. Net als miljoenen anderen ben ik een gamer.

Neem nu ‘The Legend of Zelda: Breath of the Wild’, een fantastisch avontuur dat als een van de beste games aller tijden wordt gezien. Er speelt zich een episch verhaal af over de strijd tussen goed en kwaad, maar het is de tot leven komende wereld die de voornaamste attractie is. Kabbelende beekjes, kolkende rivieren, diepe valleien, hoge vulkanen: het is er allemaal. Je kunt bergen beklimmen, jagen op wilde dieren of draken, puzzels oplossen, leren koken, paarden temmen en zelfs een dorp bouwen. Uiteindelijk bind je de strijd aan met Ganon, het ultieme kwaad. ‘The Legend of Zelda’ is escapisme, maar van de meest ontspannende, geweldige soort.

Dat escapisme wordt steeds populairder. Ik trap een open deur in als ik zeg dat games een onlosmakelijk deel zijn geworden van de leefwereld van jongeren. Volgens een onderzoek uit 2019 spelen zes op de tien jongeren weleens een spelletje op hun smartphone of tablet, en vier op de tien op een pc of spelconsole. Gemiddeld gaat het om een slordige 11 uur per week, of iets meer dan een uur per dag. Het clichébeeld van de puisterige nerd zonder vrienden die op zijn kamer alleen zit te gamen, behoort al een hele tijd tot het verleden.

Tegelijk zijn games ook een steeds belangrijker deel gaan uitmaken van de popcultuur. Wereldwijd is de omzet van de gamesindustrie groter dan die van de film- én de muzieksector samen. ‘Grand Theft Auto 5’, een spel dat uitkwam in 2013, heeft op vandaag een omzet van meer dan zes miljard dollar. ‘Pokémon’, dat in 1996 begon als een videospel, is vijftientig jaar later de grootste mediafranchise ter wereld en laat Star Wars, Winnie the Pooh en Harry Potter ver achter zich.

Toch is die wereld voor veel ouders nog steeds onbekend. Ja, Super Mario herkennen we allemaal, en iedereen heeft ook weleens ‘Tetris’ gespeeld. Maar wat maakt ‘Fortnite’ zo verslavend? Waarom spenderen kinderen uren aan ‘Minecraft’, dat eruitziet als een restant van het voormalige oostblok? Moet je je zorgen maken als je twaalfjarige zoon hele bataljons afknalt in ‘Call of Duty’?

Dit boek bevat geen eenzijdige bejubeling van videogames, maar verwacht ook niet het omgekeerde. Je zult aan het einde niet het gevoel hebben dat je kind met één been in de criminaliteit staat als hij of zij graag games speelt. Tegelijk is het geen goed idee om kinderen zomaar te laten

doen, zonder te weten wat zich op die schermen allemaal afspeelt.

Naar analogie van ‘mediawijsheid’ pleit ik voor ‘gamewijsheid’. Meer dan de helft van de gamende kinderen doet dit nooit samen met de ouders. Mama en papa bemoeien zich meestal niet met wat er wordt gespeeld, vaak omdat ze het niet kennen. Maar vergelijk het met fietsen. Geen enkele ouder laat zijn kind los in het verkeer voordat het een basis-kennis heeft over stoplichten, zebrapaden, enzovoort. Met games werkt het eigenlijk net zo. Er staan je kinderen prachtige werelden te wachten waar ze zich fantastisch kunnen amuseren, kunnen bijleren en mooie verhalen kunnen ontdekken. Maar het is geen goed idee om hen zomaar los te laten. Ouders hebben vaak zeer weinig kennis over de gamewereld waar hun kind uren in doorbrengt. Daardoor begrijpen ze het ook niet. Er is een ‘gamegeneratiekloof’ ontstaan, waardoor ouders en kinderen vaak niet met elkaar kunnen communiceren. Dit maakt het voor ouders moeilijk om hun kind te begeleiden, en omgekeerd zullen kinderen niet snel naar hun ouders toestappen als ze problemen ervaren. Op de volgende pagina’s doe ik een poging om die kloof te dichten.

Zie dit boek als een inleiding tot de gamewereld, geschreven door een enorme fan van het medium. En zie het vooral als een uitnodiging om er eens bij te zitten wanneer uw kind aan het spelen is. Of beter, om zelf eens de controller of de tablet in de hand te nemen en wat spelletjes uit te testen. Een goede game is meer dan zomaar een tijdverdrijf tegen de verveling. Het is een manier om te ontsnappen, om een held, een slechterik of iets helemaal anders te zijn. Sommige games vertellen een complex verhaal, andere zijn goed voor