

# ZIN EN ONZIN VAN GAMEN

Als ik aan jongeren vraag wat zij verstaan onder vrijheid, ligt dat snel dicht bij hen zelf. Voor veel jongeren is vrij zijn hetzelfde als gamen! Niet een uurtje maar liefst een heel weekend of met vrienden de hele nacht.

Als je aan onze jongste zoon Gijs (14 jaar) vraagt: wat is voor jou het toppunt van vrijheid, dan krijg je mogelijk als antwoord 'op een onbewoond eiland zitten met een topkwaliteit game pc'. Zoals de meeste ouders (en grootouders) in deze tijd maakten wij ons ernstig zorgen over de mogelijke verslaving van onze zonen. De angst voor *verslaving* en dus *onvrijheid* ligt al op jonge leeftijd op de loer, maar is die zorg wel terecht? Als V-LINK jeugdwerkadviseur ben ik er dieper ingedoken. Immers, voor een grote meerderheid van de jongeren is gamen een serieus deel van hun beleving. Wil je aansluiten bij de belevingswereld en bezieling van jongeren dan moet je als geloofsgemeenschappen breder leren kijken naar gamebeleving bij jongeren. Niet het plakken van religieuze modellen op de huidige jongerencultuur, maar een meer beschouwende visie op wat er in de jongerencultuur aan religiositeit doorklinkt.

*Uit onderzoek blijkt dat in Nederland de omzet in de game-industrie 1,1 miljard euro bedraagt. Bijna alle jongeren gamen en dan meestal meerdere uren per dag. Ongeveer 4 % van deze jongeren is gameverslaafd en heeft hulp nodig. Aan de andere kant worden games ook gebruikt als onderwijsondersteuning en dragen ze bij aan het verbeteren van leerprestaties.*

Een andere interessante vraag is of games en religie iets met elkaar van doen hebben. Daar wordt onderzoek naar gedaan door cultuurtheoloog Frank Bosman van de Universiteit van Tilburg. Bosman concludeert: 'al realiseren pubers zich vaak niet dat er zoveel elementen in games zitten, er is wel degelijk sprake van aanleren van het maken van morele keuzes. Het is interessant dat alle jongeren kiezen voor helpen in plaats van vernietigen ook al levert het hen minder 'kracht' op'. Bosman pleit er zelfs voor games en catechese met elkaar te verbinden, zoals bij het spel Dantes Inferno, waarbij het gaat om de strijd tussen goed en kwaad en de 7 hoofdzondes. Je moet



Foto: Shutterstock

om je (rol) karakter sterker te maken kiezen tussen afmaken en redden. Jongeren worden voor morele keuzes gezet. Daarin werken ze vaak samen met andere jongeren. Drs. Wilfried Schwalbach, docent ethiek en godsdienstfilosofie zegt over het alom bekende spel World of Warcraft dat het een platform is voor gemeenschapsvorming met al zijn engagement en teleurstellingen, betrokkenheid maar ook frustraties. Jongeren ontlenen zin en betekenis aan het spelen en samenwerken in de diverse groepen binnen dit spel. Deskundigen vinden ook dat jongeren met het gamen juist sociale netwerken opbouwen, gemeenschap vormen, leren samenwerken, problemen oplossen en dat het met resultaat werken op hun Curriculum Vitae vermeld moet worden als verworven vaardigheden! Ook voor chirurgen in opleiding worden computergames bedacht om het werken met robotapparatuur te vergemakkelijken.

Ik kijk met jongeren mee naar hun beleving. Dat geeft genoeg gespreksstof. Je moet wel gevoeligheid aanleren om de religieuze en levensbeschouwelijke componenten te herkennen. Misschien ligt hier een schone taak voor V-LINK! Blijf de vraag: 'moeten wij onze kinderen net zoveel laten gamen als zij zelf willen'? Of verschuift de vraag naar het nadenken over wat jongeren in vrijheid beleven in de virtuele wereld die vaak zo ver van ons afstaat? Ik heb daar geen passend antwoord op. Grenzen zijn nodig voor (jongere) kinderen, maar ook ik zal buiten mijn grenzen moeten kijken naar wat jongeren bezielt en wat zij aan zin en betekenis ontlenen aan het gamen. *Cisca Peters*

Op de website [www.nieuwwij.nl](http://www.nieuwwij.nl) vindt u een interview met jongeren van Vrijburg en met Cisca Peters van V-LINK over gamen en vrijheid.

Stichting V-LINK wil op eigentijdse wijze vanuit het vrijzinnig christelijk gedachtegoed kinderen en jongeren in contact brengen met levensbeschouwing en religiositeit in al zijn facetten.

