

Opgave 1 Massamedia: de invloed van gaming

Bij deze opgave hoort tekst 1 uit het bronnenboekje.

Inleiding

Ouders en opvoeders maken zich zorgen over de invloed die games zouden hebben op de Nederlandse jeugd. Jongeren zouden vereenzamen achter de computer, ze zouden hun sociale vaardigheden niet ontwikkelen, ze zouden er dik van worden en van al het geweld dat ze meemaken in hun virtuele wereld zouden ze zelf ook gewelddadig worden. Ook in de politiek wordt er gesproken over de mogelijk negatieve gevolgen van games, tot op Europees niveau toe. Sommige deskundigen schrijven games juist een positieve rol toe.

Lees tekst 1.

In de media wordt er vooral aandacht besteed aan de negatieve aspecten van gaming. De manier waarop een onderwerp zoals gaming in de mediaberichtgeving wordt gepresenteerd en geïnterpreteerd, kan volgens wetenschappers invloed hebben op de manier waarop we over dit onderwerp denken.

- 1p **1** Met welk begrip wordt aangeduid dat een onderwerp in de media vanuit een bepaald perspectief wordt gebracht?

Gewelddadige games hebben volgens onderzoeker Pleysier in het algemeen geen langdurige negatieve invloed. Wetenschappers stellen echter ook dat bepaalde groepen op de lange termijn wel degelijk door deze games beïnvloed (kunnen) worden.

- 3p **2** Op welke theorie over de invloed van media kan deze uitspraak gebaseerd zijn? Leg uit wat deze theorie inhoudt.

Zie de regels 17 tot en met 50 van tekst 1.

- 2p **3** Welke twee functies voor het individu van de media herken je in tekst 1 als het over het spelen van games gaat? Geef bij iedere functie een passend citaat uit deze tekst.

Opgave 1 Massamedia: de invloed van gaming

tekst 1

“Gewelddadige computergames hebben geen effect op jongeren”

Korte metten maken met de geldende clichés over gaming en de basis leggen voor een brede, maatschappelijke discussie over het fenomeen. Dat
5 doel had het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoeken voor ogen met de studie ‘Game on’.

“Het maatschappelijke en politieke
10 debat concentreert zich op de mogelijke negatieve gevolgen van gewelddadige spelletjes. Niemand kijkt of gaming ook positieve effecten heeft”, vertelt onderzoekscoördinator
15 Stef Steyaert.

Geen nerds

Gewelddadige games hebben geen langdurige negatieve invloed op spelers, zo blijkt. “Spelers blijven na
20 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
25 vereenzaamde achter zijn computer-

scherm. “Spelers ontmoeten elkaar op het internet via online games zoals World of Warcraft, en komen samen op zogenaamde LAN-party’s¹⁾”, beschrijft
30 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
35 moeten we tegengaan.” Maar volgens de onderzoekers halen de positieve aspecten de bovenhand. “Ze scherpen de coördinatie aan, bevorderen de talenkennis en leren jongeren omgaan met het uitvoeren van verschillende
40 taken op hetzelfde moment”, luidt het.

Dat wil niet zeggen dat elke school zich een batterij Playstations of pc’s moet aanschaffen. “De leerboeken
45 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.” (...)

*naar: Jan Martynowski, 8 februari 2008
<http://www.gva.be/games/nieuws/>*

noot 1 LAN staat voor Local Area Network, een netwerk dat computers met elkaar verbindt. Een LAN-party is een bijeenkomst waarbij meerdere personen via dit netwerk games tegen elkaar spelen.