

Ieder kind wil graag een level hoger komen



Martine Delfos
**In 80 dagen de
virtuele we-
reld rond.** SWP
135 blz, €17,90

Welke ouders weten goed welke computergames hun kinderen spelen? En vooral: wat er zo leuk aan is? Zelf spelen ze ze niet. En als ouders al eens met hun kinderen over games praten, is de toon zelden positief. Het meest nog wordt er over gesproken als het kind moet stoppen met gamen. Dan gaat het over verslaving, regels, en 'altijd maar die computer'. "Dat is niet prettig om naar te luisteren", is de droge constatering van psycholoog Martine Delfos, "en dat vergeet kinderen al weer snel."

Spellen zijn leuk, de virtuele wereld is geweldig en een gewoon on-

derdeel van het leven geworden. Kinderen krijgen controle over een machtig medium en beleven er geweldige avonturen. Dat is de toon van het optimistische boek dat de veelzijdige psycholoog Delfos schreef over kinderen en de computerwereld.

Maar Delfos stelt óók indringende vragen: waarom laten we onze kinderen er rondhangen zonder dat we weten wat ze eigenlijk doen? Dat is geen opvoeding. En kinderen willen er zó graag over praten. Delfos zette onder meer een project op om leerlingen (basisschool en voortgezet onderwijs) te laten praten met 'bewustmakers': getrainde studenten. Ze werden met open armen ontvangen door de leerlingen. "Ze brachten hun plezier over op elkaar, maar bespraken ook, soms erg pijnlijke, problemen", zoals over een man die verschillende leerlingen uit de kleren had proberen te praten. Het beste praatten de leerlingen zonder leraar: ze wilden niet veroordeeld worden.

Zoals we van Delfos gewend zijn, staat het boek vol met scherpe observaties en hilarische anekdotes. Zoals die van de baby die met haar vingertje haar spiegeltje naar het volgende scherm wil vegen, zoals ze met haar iPad gewend is. Of – minder hilarisch – van de vierjarige die tot verbijstering van iedereen in een vreemd huis binnendringt en daar alles kort en klein slaat. "Om een level hoger te komen", was zijn verklaring. En hij had alleen maar méegekeken met games.

"Tijdens het opgroeien ontwikkelen sich *scripts*", schrijft Delfos daarover: "gedragsschema's die voorschrijven hoe we ons in bepaalde gebeurtenissen moeten gedragen". En bij *te veel* virtuele wereld loopt het daarmee fout. Het is de taak van ouders en leraren om kinderen daarvoor te behoeden, eigenlijk gewoon door hun gezond verstand te gebruiken. Ze lijken o zo handig. Maar het blijven kinderen.

Delfos sniërt naar het onderwijs dat kinderen daar nu alles 'zelf mo-

gen opzoeken', maar dat er amper aandacht is voor *verwerking* van die informatie. "Men laat veel aan de jeugdigen zelf over, omdat die in het algemeen bedrever zijn in de nieuwe media dan de volwassenden."

En kennis alleen is echt niet genoeg, hamert Delfos er bij haar lezers in. Kennis moet óók verwerkt worden met ervaring en emotie, anders ontstaat er geen gevoel voor context en verhoudingen. Buitenspelen is daarvoor vaak belangrijker. Uit onderzoek blijkt dat computers op school in ieder geval niet hebben geleid tot een duurzamer onthouden van wat geleerd is.

In het begin van het boek geeft Delfos een belangrijke schets van de verschillende ontwikkelingsfasen van een kind en de rol die het 'virtuele milieu' daarbij kan spelen. In de vroegste fasen zijn computers maar beperkt van nut, omdat kinderen tussen 0 en 2,5 vooral bezig zijn *zichzelf* te ontdekken. Dan heb je niks aan beeldschermen - die zijn

alleen handig voor ouders die hun kinderen rustig willen houden. Tussen 2,5 en 4 zou het virtuele milieu zelfs een *minimale* rol moeten spelen, vindt Delfos. Omdat het 'bij uitstek entertainment zonder eigen inspanning' is, en dat kan op deze leeftijd tot 'almachtgevoelens' leiden. Pas in de vierde fase (4-8) wordt het virtuele milieu belangrijk, omdat de kinderen dan vragen over de wereld gaan stellen. De pc is dan een enorme winst ten opzichte van de oude encyclopedieën. En zo verder, alle fases langs. In de laatste fase (16-18) biedt de computer vaak een veilige experimenteerplek voor seksualiteit en relaties, maar de snelheid is vaak te hoog.

Conclusie: uiteindelijk is het virtuele milieu nooit te vergelijken met de werkelijkheid als basis van het leven. En het zegt iets over de huidige toestand dat het niet eens absurd is om dat maar weer eens hardop te zeggen.

HENDRIK SPIERING