Game over

Veel jongeren vinden het leuk om te gamen, maar zonder dat ze er erg in hebben, wordt er ook een spelletje met hen gespeeld. Gameontwikkelaars doen er alles aan om de gamer zo lang en vaak mogelijk online te laten komen. Dit kan leiden tot een gameverslaving, een probleem waar je lastig vanaf komt. Tijdens deze les leren de leerlingen dat games verslavend kunnen zijn en leren ze welke rol gameontwikkelaars, ouders, de gamer en de regering hierin kunnen spelen. Ook leren de leerlingen hun eigen visie op gameverslaving te verwoorden. Ze gaan na wie er verantwoordelijk is voor dit probleem en hoe het aangepakt kan worden. Totale duur: 1 lesuur.

LESOPBOUW

- Introductie: De leerlingen denken na over wat een gameverslaving inhoudt.
- Verdieping: De leerlingen leren waardoor games verslavend zijn en hoe dit kan worden aangepakt.
- Doen: De leerlingen schrijven een pleidooi over gameverslaving.
- Afronding: De leerlingen vragen zich af of ze na deze les met een andere bril naar games kijken.

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.

DIFFERENTIATIE

De leerlingen leren tijdens deze les over gameverslaving en schrijven hier een pleidooi over.

Deze opdracht is uit te breiden door de leerlingen een presentatie te laten maken over gameverslaving op basis van hun pleidooi. Vervolgens kunnen ze deze presentatie aan een andere klas op school geven.

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler ‘identiteit’ centraal waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de houding ‘Een respectvolle en serieuze dialoog met anderen aangaan’ (leerdoel 7 leerplankader SLO burgerschap onderwijs en mensenrechteneducatie). De leerlingen staan stil bij de rol van gameontwikkelaars, ouders, de gamer en de regering bij gameverslaving onder jongeren.

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je hier.

ETHIEK

Gameontwikkelaars willen geld verdienen met de games die zij produceren. Ze verdienen geld door mensen zo lang en zo veel mogelijk te laten spelen. Om dit te bereiken, bedenken ze allerlei spelelementen om de gamer zo lang mogelijk betrokken te houden. Juist deze elementen kunnen tot een gameverslaving leiden. Hebben gameontwikkelaars een zorgplicht naar de gebruikers of is dat aan de gamer zelf?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoelen	21st century skills
1 Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger.	**1 Mediawijsheid** De leerling beseft hoe het eigen mediagebruik invloed heeft op de eigen levensstijl.	**1 Nederlands** De leerling leert zich mondeling en schriftelijk begrijpelijk uit te drukken.	**1 Kritisch denken**
2 Digitale economie DG6.1 Participatie in de platformeconomie.		**2 Mens en maatschappij** De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdegigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan.	**2 Communiceren**

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

INTRODUCTIE

Openingsslide



Slide 1, Klassikaal en individueel



Vertel: Veel van jullie zullen het doen: gamen. Het is leuk om te doen en het is ook goed voor je ruimtelijk inzicht, je coördinatie en creativiteit. Onder jongeren tussen de 12 en 16 jaar komt risicovol gamen bij ongeveer zes procent van de jongens en één procent van de meisjes voor. Dat betekent dat ongeveer één op de tien gamende jongeren in deze leeftijdsgroep gameverslaafd is. Raar maar waar: het aantal uur gamen per week is geen voorspeller voor een gameverslaving. Iemand die tien uur per week gamet kan meer verslaafd zijn dan iemand die dertig uur per week gamet. Naar welke criteria of aspecten wordt gekeken om vast te stellen of iemand een gameverslaving heeft? Vul het antwoord in op de lesbrief.

Antwoord: Om na te gaan of er sprake is van een gameverslaving wordt er volgens de DSM-V naar negen criteria gekeken:

- Het gamen is een obsessie geworden.
- Er treden ontwenningsverschijnselen op als je niet speelt.
- Je hebt geprobeerd te stoppen met gamen, maar het lukte niet.
- Je wil steeds meer gamen om je fijn te voelen.
- Je weet dat gamen niet goed voor je is, maar je gaat toch door.
- Je verliest je interesse in andere hobby's.
- Je vlucht in een game om aan andere ongemakken te ontkomen.
- Relaties met vrienden, school of werk komen onder druk te staan.
- Je liegt over de mate waarin je gamet.

Bespreek de gegeven antwoorden met de leerlingen na. Welke aspecten zullen als eerste zichtbaar zijn? Als je weet welke criteria belangrijk zijn, kun je iemand dan voor een gameverslaving waarschuwen?

Slide 2, Klassikaal



Vertel: Een gameverslaving is een serieus probleem. (Bekijk de video samen met de leerlingen. Hierin komt een oud-gameverslaafde aan het woord.) Jongeren die aan een gameverslaving lijden hebben jaren nodig om weer als vanouds te kunnen functioneren. Gameverslaafden drinken vaak veel koffie en energiedranken of gebruiken drugs om langer wakker te blijven om te gamen. Ook besteden ze minder tijd aan persoonlijke verzorging: ze nemen minder de tijd om te douchen en gaan soms niet naar de wc. Ook het sociale leven lijdt eronder: ze zien hun vrienden minder vaak en spijbelen. Waarom zou een gameverslaafde het moeilijk vinden om aan te geven dat ze verslaafd zijn?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

(Mogelijke antwoorden: Je bent bang dat mensen je zullen oordelen, je durft je 'oude' vrienden niet onder ogen te komen, je loopt achter met school en je schaamt je.) Het is belangrijk dat gameverslaving besproken wordt. Als je het onderwerp bespreekbaar maakt, is het makkelijker om aan te geven dat je eronder lijdt.

VERDIEPING

Slide 3, Klassikaal

Vertel: Gameontwikkelaars maken het jongeren niet makkelijk. Ze doen er alles aan om ervoor te zorgen dat je de game blijft spelen, het liefst voor een langere tijd. Welke tactieken zetten gameontwikkelaars in om ervoor te zorgen dat gamers langer online blijven of het spel vaker spelen? (Mogelijke antwoorden: Als je dagelijks inlogt, krijg je punten; je doet een aankoop waarmee je een aantal dagen toegang hebt tot een bepaald gebied of accessoires; je kunt punten verzamelen; na een aantal uur heb je weer een nieuw leven.)



Slide 4, Klassikaal

Vertel: Games kunnen net als gokspellen in het casino erg verslavend zijn. Sterker nog, games gebruiken ook gokaspecten uit het casino. Wat dacht je van een 'lootbox'? Dit is een soort schatkist in een game die je kunt kopen. In deze box zit een grote prijs, een kleine prijs of geen prijs: het is puur geluk of je iets wint of niet. Hoe oud moet je zijn om naar het casino te gaan? (Antwoord: Achttien jaar). Jongeren onder de achttien mogen dus niet gokken in het casino, maar wel in een game. Wat vinden jullie hiervan? Is het logisch dat jongeren mogen gokken in games, maar niet in het casino? Moet het gokken in games verboden worden?



Slide 5, Klassikaal

Vertel: Zulke kleine aankopen (zoals een lootbox) worden microtransacties genoemd. Gameontwikkelaars bieden hun game bijvoorbeeld gratis aan om zo veel mogelijk spelers te bereiken. Om toch geld te verdienen, is het in de game mogelijk om kleine aankopen te doen. Deze kleine bedragen lijken onschuldig, maar de kosten lopen hoog op als je dit vaker doet. Slechts vijf procent van de spelers zorgt voor zeventig procent van de winst in een spel. Dit zijn vaak de 'grote namen' in het spel: zij hebben veel punten en zitten in een hoog level. Ze kopen veel extra's, maar krijgen ook veel leuke acties aangeboden, omdat de gameontwikkelaars weten dat zij erin trappen. Gameontwikkelaars kunnen alle data van de spelers zien: ze zien hoeveel mensen zijn ingelogd, wat ze doen en ook wat ze niet doen. Door allerlei algoritmes kunnen ze berekenen waar ze een lootbox neer moeten zetten, of ze een minigame moeten aanbieden, of de speler een cadeautje moeten geven om hem langer in het spel te houden. De gamer speelt een spel, maar de gameontwikkelaars spelen ook een spel met jou.



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

Slide 6, Klassikaal



Vertel: De regering van China is er klaar mee en heeft allerlei regels voor het gamegedrag van jongeren opgesteld en ook tools ontwikkeld om hierop toe te zien. Welke regels denken jullie dat de Chinese overheid heeft opgesteld om gametijd onder jongeren te verminderen? (Laat de leerlingen hun antwoord invullen op de lesbrief. Bespreek de antwoorden na en deel dan het juiste antwoord.)

Antwoord: Jongeren onder de zestien mogen voor maximaal vijfentwintig euro extra's kopen. Daarnaast mogen jongeren alleen op bepaalde tijdstippen spelen: in het weekend en op feestdagen tussen 20.00 en 21.00 uur. Bedrijven moeten aspecten in hun game toevoegen die verslaving tegengaan: je kunt een spel bijvoorbeeld maar één of twee keer per week spelen. Daarnaast werken zestig games in China met gezichtsherkenning. Hiermee wordt de leeftijd van de spelers nagegaan. Als je te jong bent, mag je 's avonds niet meer inloggen. Probeer je toch in te loggen? Dan word je definitief uit het spel verwijderd. Vraag: Wat vinden jullie van deze maatregelen?

Slide 7, Klassikaal



Vertel: Gameontwikkelaars kunnen aspecten aan het spel toevoegen om jongeren minder snel verslaafd te maken, maar ook de omgeving van de jongeren speelt een grote rol. Wat kunnen ouders van jongeren doen om de kans op gameverslaving te verkleinen? Wat kunnen de jongeren zelf doen? Moeten ze bijvoorbeeld samen met hun ouders maatregelen bedenken? Of moeten vrienden elkaar aanspreken? Wat denken jullie? (Mogelijke antwoorden: Ouders kunnen de laptop, console of telefoon op een gegeven moment afpakken, zodat er geen spellen gespeeld kunnen worden, of kunnen tijden afspreken met hun kind waarop er wel en niet gegamed mag worden.)

Slide 8, Individueel



Vertel: Gameontwikkelaars hebben als doel veel geld te verdienen aan de games die zij produceren. Ze verdienen geld door mensen zo lang en zo veel mogelijk te laten spelen. Om dit te bereiken, bedenken ze allerlei spelelementen om de gamer zo lang mogelijk betrokken te houden. Dit kan alleen wel tot gameverslaving leiden. Hebben gameontwikkelaars zorgplicht naar de gebruikers of is dat meer aan de gamer zelf? Moeten gameontwikkelaars hun spellen aanpassen zodat jongeren niet verslaafd raken? Wat vinden jullie? Zijn gameontwikkelaars hier verantwoordelijk voor of is de gamer zelf verantwoordelijk?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

DOEN

Slide 9, Klassikaal

De leerlingen bereiden aan de hand van de lesbrief een pleidooi over gameverslaving voor, waarin ze allereerst gameontwikkelaars toespreken. Ze nemen hierin hun visie op over de rol of verantwoordelijkheid van de gameontwikkelaars en welke stappen zij al dan niet moeten ondernemen. Ook bespreken de leerlingen de rol van ouders, gamers zelf en de regering. Wie moet ervoor zorgen dat een kind niet gameverslaafd raakt? Wie draagt deze verantwoordelijkheid? Welke stappen moeten ondernomen worden om gameverslaving tegen te gaan? De leerlingen beantwoorden de vragen eerst kort op de lesbrief en schrijven vervolgens hun pleidooi.



AFRONDING

Slide 10, Klassikaal

De leerlingen hebben een pleidooi geschreven. Vraag enkele leerlingen een stuk van hun pleidooi voor te lezen. Wie heeft dezelfde argumenten bedacht? Wie had iets heel anders gedacht? Zijn ze het met elkaar eens? Vraag tot slot of ze, met de kennis die ze nu hebben, met een andere bril naar games kijken.



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2022 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.