

Gamen is positief.

Gamers werden gezien als 'nerds' die de hele dag spelletjes spelen op de computer. De laatste tijd is hier veel verandering in gekomen door de snel groeiende, en vooral grote, gameindustrie. Tegenwoordig komt iedereen in contact met spellen, zowel jong als oud. Dit is positief, want mensen die regelmatig spelletjes spelen hebben meestal beter ontwikkelde vaardigheden dan niet-gamers.

Voor sommige gamers is het bespelen van een spel hun werk. Er worden wereldwijd grote evenementen georganiseerd, met als voorbeeld de World Cyber Games. De olympische spelen van de gamewereld waar grote prijzenpotten te winnen vallen die kunnen oplopen tot 50.000 euro.

Er is een site opgericht over waarom gamen goed voor je is, deze is te vinden op www.gamenisgoed.nl waar gamen ook wel het "Vitamine G" heet.

- De gemiddelde leeftijd van een gamer is 35 jaar. De opbouw: 25% is jonger dan 18 jaar, 49% is tussen de 18 en 49 jaar en 26% is 50 jaar en ouder.
- Het vooroordeel dat gamers al hun vrije tijd achter het scherm doorbrengen is onwaar. In hun vrije tijd brengen Europese gamers juist veel tijd door met vrienden (66% van de vrije tijd) en het maken van culturele uitstapjes (37%).
- Twee op de tien Europese gamers heeft een universitaire opleiding en bijna een derde is ondernemer of werkzaam in de professionele dienstverlening (advocatuur, bank).
- Gaming wordt steeds meer beschouwd als sociale activiteit en familiebezigheid. 81% van de Europese gamers met kinderen jonger dan 16 speelt samen met het gezin.

Er zijn nog verschillende sites die hier in 'gespecialiseerd' zijn, zo ook <http://www.gamenmetkinderen.nl/> die ook (minimaal) 5 punten heeft waarom gamen goed is voor kinderen:

-Games zijn Sociaal

Games zijn veel interactiever dan boeken en televisie. Veel spellen kunnen samen gespeeld worden, en anders kunnen de andere gezinsleden meekijken en aanwijzingen geven aan de speler.

-Games stimuleren de hersenen

Nintendo's succesvolle *Brain Training* serie is het bewijs dat mensen graag op een leuke manier hun hersenen stimuleren. Mensen die dit dagelijks doen houden scherpere hersenen, ook op latere leeftijd. Hoewel de Brain Training games de voortgang duidelijk specificeren wil dat niet zeggen dat alleen dit soort spellen goed zijn voor de hersenen. In alle computerspellen moet je puzzels oplossen en wordt je reactievermogen en inzicht op de proef gesteld.

-Games zijn een vorm van kunst

Net zoals goede literatuur en mooie muziek een positieve uitwerking hebben op mensen, hebben goede spellen dat ook.

-Games bevorderen doorzettingsvermogen

Games zijn niet continue "leuk" maar om verder te komen moeten moeilijke stukken toch doorlopen worden.

-Games bevorderen het ruimtelijk inzicht, de oog-handcoördinatie en het reactievermogen.

Meerdere studies hebben dit bevestigd. Gamende chirurgen zijn beter dan hun niet gamende collega's.

En een bonusreden waarom juist gamen met kinderen zo goed is: het is een geweldige mogelijkheid om iets te doen met uw kind waar u samen plezier aan beleeft. Dit versterkt de band tussen u en uw kind.

Hieronder enkele artikelen die er zijn gemaakt over de positieve invloed van gamen:

<http://www.gamed.nl/forum/viewtopic.php?p=49959> – Gamen is goed voor je

“Ze leren denken, omdat games hen voortdurend dwingen keuzes te maken en beslissingen te nemen. En dat betekent: analyseren, vooruit denken, prioriteiten stellen.” (C) **Steven Johnson, een journalist en auteur van *Everything Bad is Good for You*.**

“Games stimuleren actief en kritisch leren, je moet eerst dingen overdenken en dan kijken of het in de praktijk werkt. Je krijgt als gamer veel informatie aangereikt en in een game is er veel ruimte om daarmee te experimenteren. De werking van het spel word niet alleen uitgelegd in woorden, maar ook in beelden en geluiden. Waardoor je het beter onthoud. En hoe moeilijk een game ook is, gamers zijn bereid ze te spelen.” © **James Paul Gee, een Amerikaanse wetenschapper en auteur van *What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy*.**

“Games leveren een zeer intelligente leeromgeving”, zegt Soetaert. “Je kunt er tal van dingen tegelijk mee leren: wie een spel in het Engels speelt, doet op een erg organische manier talenkennis op, maar leert ook eenvoudige problemen oplossen. We hebben er zelf al mee geëxperimenteerd en de resultaten waren zeer bevredigend.” © **Ronald Soetaert, Gentse professor onderwijskunde.**

<http://webwereld.nl/nieuws/44953/-gamen-is-goed-voor-de-ogen-.html>

“Onderzoekers hebben ontdekt dat gamen het gezichtsvermogen verbetert. Vooral het spelen van actiespelletjes blijkt goed voor de ogen te zijn.” © **Daphne Bavelier, professor in hersen- en cognitieve wetenschappen.**

<http://www.ownage.nl/academy/23121/> - Gamen is goed voor je werk

“Een onderzoek wijst namelijk uit dat gamen goed is voor bedrijven. Het spelen van games bevordert namelijk de productiviteit op de werkvloer. Volgens de BBC hebben academici en onderzoekers dit onderzocht en bewezen dat het coördineren van mensen in een virtuele wereld hun vruchten kan afwerpen in de echte wereld.” © **Dr Byron Reeves, professor aan de universiteit van Stanford.**

<http://webwereld.nl/nieuws/8345/professor--gamen-is-goed-voor-je-sociale-leven.html>

“Hij bestudeerde samen met collega's gamers terwijl ze online Counter-Strike speelden door zelf mee te doen, maar ook door spelers te interviewen en de logs van chats tijdens het spelen te bekijken. Daaruit komt als belangrijkste conclusie naar voren dat het online spelen een positieve werking heeft op het sociale leven van de speler.

Wright redeneert dat het vertrouwen en de samenwerking waarmee spelers van spellen als Counter-Strike te maken krijgen, een goede basis vormen voor sterke groepsbanden en vriendschappen. Het ontsnappen aan de werkelijkheid, waarbij de speler bepaalde angsten uit het dagelijks leven kan confronteren, zou een ander positief aspect aan computerspellen zijn. Wright redeneert dat het vertrouwen en de samenwerking waarmee spelers van spellen als Counter-Strike te maken krijgen, een goede basis vormen voor sterke groepsbanden en vriendschappen. Het ontsnappen aan de werkelijkheid, waarbij de speler bepaalde angsten uit het dagelijks leven kan confronteren, zou een ander positief aspect aan computerspellen zijn.” © **Professor Talmadge Wright van de Loyola Universiteit Chicago**

<http://www.jeugdwerknet.be/blog/artikel/jonge-generatie-vindt-dat-games-de-school-en-het-leren-leuker-maken>

“Uit de resultaten blijkt dat gamen niet alleen ontzettend populair is, maar ook educatief

verantwoord. Door te gamen ontwikkelen kinderen en jongeren allerlei nieuwe vaardigheden in hun vrije tijd en is er veel animo onder kinderen om games ook op school te gebruiken. “

http://www.psonly.nl/nieuws/18338/Gamen_is_goed_voor_de_hersenen/

“Onderzoek heeft uitgewezen dat het spelen van games goed is voor de hersenen. Zo lieten de onderzoekers een groep van mensen tussen de 60 en 70 jaar oud een aantal strategische games spelen om te zien of dit hun hersenen daadwerkelijk traint. Na een maand van spelen bleek dat bij deze mensen het geheugen, gedachtegang en het vermogen van multi-tasking toenamen. “ ©

Onderzoeker Dr. Arthur F. Kramer

http://www.gamersnet.nl/nieuws/200902/eu_games_kunnen_goed_zijn_voor_kinderen/

"Videogames are in most cases not dangerous and can even contribute to the development of important skills. [They stimulate] learning of facts and skills such as strategic reflection, creativity, cooperation and a sense of innovation," © **Toine Mander , schrijver van het rapport voor de**

Commissie van de Europese Unie.

<http://tweakers.net/nieuws/44627/games-helpen-jong-en-oud-met-overleven.html>

“Volgens onderzoeksleider professor Mihai Nadin, die met zijn 68 jaar ook niet meer de jongste is, wijzen de eerste resultaten uit dat ouderen dankzij gaming langer fit en actief kunnen blijven, en het hen bovendien helpt met anderen in contact te blijven. Tevens zou het helpen dementieverschijnselen langer de baas te blijven. Nadin droomt ervan de mogelijkheden van virtual reality uiteindelijk zodanig te benutten dat hij oudjes een middagje mee kan nemen voor een partij virtueel golf, zwemmen of zelfs boksen.

Aan de andere kant van het leeftijdspectrum blijken kinderen met kanker en andere vervelende ziektes via games geholpen te kunnen worden om beter met hun ziekte om te gaan. Het spel Re-Mission van HopeLab is hier opvallend te noemen: deze 'first person shooter' neemt de patientjes mee op een virtuele reis door het lichaam, waarbij ze de kankercellen aan flarden kunnen schieten. Het spel zou kinderen helpen om te aanvaarden dat ze ziek zijn en ze daarbij strijdlustig maken - wat van significante invloed kan zijn om de ziekte de baas te blijven. Onderzoek zou hebben aangetoond dat spelers van het spel beter in staat zijn om met hun ziekte om te gaan. Re-Mission wordt gratis ter beschikking gesteld aan kankerpatienten.” © **professor Mihai Nadin**

http://domino.research.ibm.com/comm/www_innovate.nsf/pages/world.gio.gaming.html

“The results are fascinating. Among other things, we learned that the transparent environments created in online games made leadership easier to assume. And that leadership in online games is more temporary and flexible than it is in the business world. And finally, online games give leaders the freedom to fail, and experiment with different approaches and techniques, something that any Fortune 500 company that hopes to innovate needs to understand. “ © **experts from Stanford University and MIT**

<http://www.innovatienetwerk.org/nl/bibliotheek/artikelen/82/Gamengoedvoorteambuilding>

“Twintig medewerkers van anthuriumkwekerij Rijnplant uit Naaldwijk hebben als eersten het arbeidsmotivatiespel “Work is Gaming” gespeeld. De reacties zijn positief. Daar zijn de initiatiefnemers blij mee. Zij hopen dat het niet bij een spel blijft en dat “Work is Gaming” zich ontwikkeld tot een breder concept.”

<http://www.computertotaal.nl/web/Artikelpaginas/Nieuws-artikel/Gamen-goed-voor-sociale-contacten.htm>

“Het dagelijks spelen van games zou geen impact hebben op het werkelijke sociale leven. Frequente

gamers telefoneren en bellen evenveel als andere jongeren en ook het uitgaansleven leidt er niet bepaald onder. Sterker nog, jongeren die nooit gamen zijn zwaar in de minderheid: van de 1102 ondervraagde tieners tussen de 12 en 17 gaf 99 procent van de jongens en 94 procent van de meiden aan wel eens (online) games te spelen. “ © **BBC**

<http://tweakers.net/nieuws/35219/gamen-niet-alleen-goed-voor-oog-handcoördinatie.html>

“Games worden echter ook steeds meer ingezet om bepaalde beroepsgroepen specifieke vaardigheden te leren. Deze 'serieuze' games worden gemaakt om een omgeving te simuleren waarin door de 'gamer' bepaalde acties uitgevoerd moeten worden. Zo kan de brandweer gebruikmaken van Hazmat: Hotzone, kunnen aankomende militairen oefenen met America's Army en kunnen school- en universiteitsbesturen vaardigheden trainen met Virutal U.” (C) **consultant Jim Dunnigan**

<http://www.eurogamer.nl/articles/regelmatig-gamen-goed-voor-je-ogen>

“Normaal kan men contrast sensitiviteit enkel verbeteren door middel van een bril of een operatie, maar we hebben ondervonden dat actiegames de hersenen trainen om bestaande visuele informatie efficiënter te verwerken. Deze verbetering is nog maanden na het spelen merkbaar. “ © **Daphne Bavalier van de universiteit.**

<http://www.zdnet.nl/news/72186/gamen-goed-voor-de-familieband/>

“Van alle ondervraagden met kinderen of kleinkinderen in huis, zegt tachtig procent dat ze regelmatig met hun kinderen een spel spelen. Meer dan negentig procent van deze groep vindt dat het de onderlinge band versterkt. “ © **Spelontwikkelaar PopCap**

<http://gerwinpols weblog.tudelft.nl/2008/09/17/gaming-is-goed-voor-de-mens>

“Wii Fit brengt het hele gezin bij elkaar en maakt van gezondheid en fitness iets om samen aan te werken. Het unieke Wii Balance Board wordt voor een brede verscheidenheid aan fitnessoefeningen gebruikt, waarbij je jezelf persoonlijke doelen kunt stellen en je vooruitgang kunt vergelijken met die van de andere gezinsleden. “