GENERATIE GAME (1): SPELEN ONZE KINDEREN MET HUN GEZONDHEID EN HUN TOEKOMST?

Met de verlengde herfstvakantie breken hoogdagen aan voor computergamers, het lichtpuntje in deze donkere coronatijden is voor veel jongeren het flikkerende scherm dat hun opmars in 'Fortnite' volgt. Intussen zit immers een hele generatie massaal aan het onlinevertier: bijna 90 procent van de kinderen uit de lagere school gamet regelmatig. Maar maken videospelletjes agressief, lui of dom? Zijn ze verslavend? Of maken ze onze kinderen net vingervlug en slim? Zijn games misschien inzetbaar in de klas? Of op kantoor of de werkvloer? Humo zoekt het uit, drie weken lang. *Level up!*

SAM OOGHE / ILLUSTRATIES LUKAS VERSTRAETE

De extreemrechtse terrorist **Brenton Tarrant** stapte op 15 maart 2019, tijdens het vrijdaggebed, de Masjid Al Noor-moskee in Christchurch binnen en schoot 51 mensen dood. De media ontdekten snel wie Tarrant was: een fitnessinstructeur die online radicaliseerde en van jongs af verknocht was aan videogames. Op zijn console schoot hij vaak urenlang virtuele vijanden door het hoofd.

De parallel met zijn daden in het echte leven was snel getrokken, en al even snel klonk de roep om actie tegen de gewelddadige games die 's werelds jongeren teisteren. **Chris Ferguson**, hoogleraar psychologie aan de Stetson University in Florida en dé expert in wat games doen met het brein, verbaast zich niet over de verhitte debatten.

CHRIS FERGUSON «Het is cyclisch. Wanneer een nieuw medium of nieuw genre dominant wordt in de jeugdcultuur, ontstaat er grote paniek over wat dat zal doen met 'de jongeren'. In de jaren 50 werden in de VS hoorzittingen gehouden en wetten goedgekeurd om de zogenaamd gewelddadige stripverhalen aan banden te leggen. Er waren psychologen die claimden dat het geweld en de erotische toespelingen in de strips het normbesef van jongeren zouden aantasten. Toen ik opgroeide, in de jaren 80, was er paniek over rockmuziek en de nummers van **Prince**. Vandaag zijn videogames des duivels. Hoe populairder ze worden, hoe meer angst ze zaaien bij de oudere generatie: wat betekenen ze voor het huiswerk van de kinderen, zetten ze aan tot geweld, tot normvervaging? Dat kon je zo voorspellen.»

De debatten over het potentiële kwaad van videogames zijn al meer dan twintig jaar oud, maar leven geregeld weer op. Zo ook tijdens de lockdown, toen kinderen wekenlang thuis zaten en nog meer dan anders gamedden. De lockdown leerde ook dat gaming voor de huidige generatie kinderen doodnormaal is. Bij de heftigste debatten over de impact van games op het morele kompas van de jeugd – rond de eeuwwisseling – ging het vooral over mannelijke pubers. Vandaag speelt zo goed als iedereén, met een PlayStation, een tablet of een smartphone. De gamingindustrie is in twintig jaar groter geworden dan de film- en muziekindustrie samen. België telt naar schatting meer dan 4 miljoen actieve gamers, waarvan de jongsten gemiddeld anderhalf uur per dag spelen. Meisjes gamen nog steeds minder dan jongens, al is dat heel relatief: liefst 4 op de 5 middelbare scholieren gamet elke week, en uit Nederlands onderzoek blijkt dat inmiddels 89% van de kinderen op de basisschool regelmatig speelt.

Traditionele toppers zijn sportspelletjes zoals 'FIFA', militaire actiegames zoals 'Battlegrounds' of 'Call of Duty', en narratieve avonturenspelletjes zoals 'Grand Theft Auto', waarin de speler moet opklimmen van straatboef tot succesvolle gangster. Bijzonder populair bij de jongsten zijn gratis mobiele games en rolspelgames, waarin spelers elkaar virtueel ontmoeten en samen op avontuur gaan: denk aan 'Runescape' of 'World of Warcraft'. De rode draad doorheen al die games: spelers kunnen online met of tegen vrienden spelen, niet zelden terwijl ze via een headset of hun gsm met elkaar keuvelen of de strategie bespreken.

HUMO 'Pacman' bestaat al sinds 1980. Vanwaar die plotse sprong in populariteit de laatste jaren?

STEFAN SCHEVELIER (gamer en docent filosofie, Radboud Universiteit Nijmegen) «Ik heb de indruk dat de traditionele media het niet beseffen, maar videogames zijn hét medium van de 21ste eeuw. Dat zat er al een tijdje aan te komen, want gaming kan hetzelfde als televisie en méér.

»Met voorsprong dé kindergame van de afgelopen jaren is 'Fortnite', dat op piekmomenten door honderden miljoenen spelers tegelijk wordt gespeeld. De gamers, veelal jonge tieners, creëren een eigen avatar (personage, red.) en kunnen solo of in team tegen zombies vechten, elkaar een kopje kleiner maken, of gewoon rondlopen in de virtuele wereld en een concert van **Major Lazer** bijwonen, of – zoals een maand geleden – met hun vrienden de film 'Inception' herbekijken, in afwachting van 'Tenet' (beide geregisseerd door **Christopher Nolan**, red.).

»Je bent vandaag in games ook zelf de maker van wat je op het scherm ziet: wie 'Red Dead Redemption II' speelt, is een outlaw die te paard het veranderende Amerika uit 1900 doorkruist. Dat spel is een steengoede western, maar dan wel eentje waarin je zelf het hoofdpersonage bent.

»De Nederlandse filosoof **Johan Huizinga** voorspelde het succes van gaming al aan het begin van de 20ste eeuw. Hij zag onze soort als 'homo ludens', de spelende mens: in elke beschaving en elke cultuur is 'spelen' een basisprincipe. We vinden het als soort blijkbaar héél prettig om even een ander universum binnen te treden en in een nieuw kader bepaalde regels te volgen. Denk aan de populariteit van voetbal: daar heb je letterlijk de lijnen van het spel, en er gelden regels waar we ons enorm in kunnen opwinden.

»Het potentieel was er dus altijd al, maar enkele evoluties hebben gaming het voorbije decennium doen ontploffen. Ontwikkelaars hebben steeds meer verslavende beloningsmechanismen in hun games gestopt, en die werken uitstekend. Er is ook de verspreiding van smartphones: kinderen van 9 hebben nu al een gsm – niet zo lang geleden kreeg je die pas als je 15 was. Er bestaat nu zoiets als onlinegaming: vroeger moest je, wou je samen met een vriend spelen, naar zijn huis om voor

'GAMES LEREN JE VAARDIGHEDEN AAN DIE IN DE ECONOMIE VAN DE 21STE EEUW CRUCIAAL ZULLEN BLIJKEN'

het scherm te zitten. Nu heb je enkel een stabiele internetverbinding nodig. Het is ook dié vorm van gaming die bij kinderen en jongeren zo populair is. Ze werken samen, luchten hun hart of dollen wat. De populairste spelletjes van de afgelopen jaren zijn 'Fortnite' en 'World of Warcraft': games waarin je allerlei doelen hebt als team, maar waarin je evengoed gewoon wat kunt rondlopen en aanmodderen. Om terug te keren naar Huizinga: games raken de essentie van het mens-zijn.»

HUMO Kinderen uit de laatste studiejaren van het basisonderwijs gamen gemiddeld anderhalf uur per dag. Mogen ouders daar nog bezorgd over zijn?

FERGUSON «Natuurlijk, want gamen leidt bij sommigen tot een verslaving. Maar dat is niet zo bij de overgrote meerderheid. De bezorgdheid van ouders komt voort uit onbegrip: ze vatten die nieuwe media en jeugdcultuur niet. Ik ben bijna 50, maar ik kan me identificeren met jonge gamers omdat ik één van de gamers van de eerste generatie ben. Ik speelde het rollenspel 'Dungeons & Dragons', tot afgrijzen van mijn moeder, die nochtans *fairly relaxed* was.

»Het is een universeel fenomeen: ouders denken algauw dat hun kinderen hun tijd verknoeien wanneer ze iets doen dat ze leuk vinden, zoals gamen. Maar de ouders van vandaag luisterden waarschijnlijk godganse dagen naar rockmuziek met hun vrienden. Dat is óók niet nuttig, en dat hoeft het ook niet te zijn.»

GROMMENDE BEER

HUMO Veel ouders vinden gamen niet verwerpelijk, ze zijn bezorgd dat het schoolwerk eronder lijdt.

FERGUSON «Er is geen enkel bewijs dat meer gamen leidt tot slechtere studieresultaten. In sommige landen waar kinderen veel gamen, gaan de resultaten achteruit, maar in landen als Zuid-Korea zijn ze net beter. Er zijn zelfs aanwijzingen dat gamen goed kan zijn: Australisch onderzoek wees uit dat dagelijkse gamers betere schoolresultaten behalen dan gemiddeld. Maar hier komt het punt: wat videogames doen met menselijk gedrag is bijna onmogelijk vast te stellen. Je kunt als wetenschapper hooguit tonen wat ze níét doen.»

HUMO Een heikele kwestie: leidt het spelen van gewelddadige videogames soms tot gewelddadig gedrag?

FERGUSON «Die discussie is beslecht: nee, er is geen link tussen het spelen van videospelletjes en gewelddaden, schietpartijen, of zelfs pesten of vechten op de speelplaats. Grappig: een Nederlandse studie heeft zelfs uitgewezen dat geweld afneemt wanneer populaire gewelddadige games uitkomen, zoals het schietspel 'Call of Duty', wellicht omdat veel jonge mannen dan van de straat verdwijnen.

»Het bewijs is overduidelijk. Wetenschappers die individuele gamers jarenlang volgden, zagen de jongeren niet gewelddadiger worden. Massaschutters spelen gemiddeld minder videospelletjes dan hun leeftijdsgenoten. Landen waar jongeren het meest gamen, zoals Japan en Nederland, zijn bij de minst gewelddadige landen ter wereld. Ondanks de aanhoudende groei van games in bijvoorbeeld de VS, is het aantal gewelddaden er op het laagste niveau ooit. En ga zo maar door.»

Chris Ferguson (psycholoog): 'Toen ik opgroeide, was er paniek over rockmuziek en de nummers van Prince. Vandaag zijn het videogames die des duivels zijn.'

HUMO Waarom lazen we dan zo vaak nieuwsberichten over studies die games aan geweld linken?

FERGUSON «Je verkoopt geen boeken of kranten met de boodschap dat games grotendeels onschuldig zijn. Er was ook veel slecht psychologie-onderzoek. Onderzoekers konden de resultaten vervormen tot ze kregen wat ze wilden krijgen. Dat games gevaarlijk zijn, bijvoorbeeld. Academici zijn ook maar mensen, en hebben dus soms hun eigen agenda. Sommigen zijn misschien zelfs onbewust voor of tegen games, waardoor je in de plaats van goede wetenschap een moreel debat krijgt.

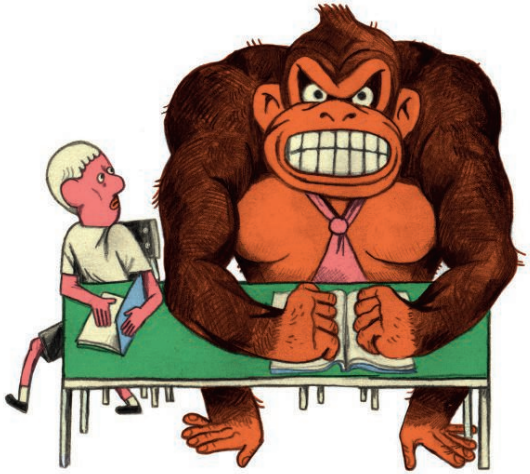
»Er zijn nu onderzoekers die halsstarrig zoeken naar structurele verbanden tussen gaming en alt-right, terwijl degelijk onderzoek uitwijst dat die er niet zijn. *(Denkt na)* De afgelopen jaren heb ik geleerd dat veel gepubliceerde wetenschap bullshit is – kijk naar hoeveel slecht onderzoek er over covid-19 gepubliceerd werd. .»

HUMO Mensen die uren per week anderen afslachten, zetten hun gsm of computer uit en nemen daar niets van mee?

FERGUSON «Dat klinkt alleen maar raar omdat jij, net als veel ouders, ervan uitgaat dat het menselijk brein geen goed onderscheid kan maken tussen realiteit en fictie. Terwijl er veel bewijs is dat onze hersenen fictionele informatie anders verwerken dan reële informatie. Als we in een virtueel universum stappen, zoals een oorlogsgebied in een schietspel, weet ons brein zeer goed dat we niet in de echte wereld zijn. Net dáárom zijn de effecten van games zo beperkt in de echte wereld.»

SCHEVELIER «Het is een fundamentele eigenschap van mensen om bewust en zeer tijdelijk in een andere wereld of identiteit te willen stappen. Ik heb een zoontje van enkele maanden oud. Nu al speelt hij een spelletje met mij: hij begint te grommen als een beer. Hij wéét dat hij geen dier is, maar vindt het leuk om even een andere rol aan te nemen. Verwisselen van identiteit, zich in iemands plaats stellen: dat is ook wat we doen als we empathisch zijn. We kunnen in een vingerknip van rol veranderen, en dat komt terug in games. Gisterenavond heb ik nog 'The Last of Us' gespeeld, een intense game over ouderschap en wrok. Toen ik de televisie uitzette, kon ik zo gaan slapen – ik koester dan heus geen urenlange wraakgevoelens.»

LARS DE WILDT (gameonderzoeker, KU Leuven) «Uit onderzoek dat ik zelf heb gevoerd, bleek dat gamers graag in contact komen met andere religies en wereldvisies. Onder de videospellen die de afgelopen jaren allerlei awards wonnen, zitten bijvoorbeeld 'God of War', waarin je een Griekse god in de Scandinavische wereld bent, en 'Sekiro', een samoeraigame vol boeddhistische rituelen. Omdat zulke games zo populair zijn, komen veel jonge mensen in contact met andere manieren van denken. Ik heb zelfs mensen gezien voor wie games een rol speelden in het afvallen van hun geloof. Ik sprak tijdens mijn onderzoek met een Amerikaanse katholiek die new-ager werd door een Nintendo-game, en een evangelische gelovige uit Hong Kong die in een fantasygame zijn atheïstische alter ego oefende tot hij thuis 'uit de kast' durfde te komen.



»Ik ben er zeker van dat dat veel gamers toleranter zal maken, maar je kan het ook omkeren. Gamestudio's gaan aan de slag met spiritualiteit en exotische thema's, omdat dat verkoopt: mensen zoeken andere wereldvisies op en vinden het plezierig om die in een afgebakend spel te beleven.»

FERGUSON «Maar mensen denken onterecht dat we zeer goed zijn in het aanleren van concrete skills in zo'n virtuele wereld. Ik kan 10.000 uren oefenen op de vliegtuigsimulator van Microsoft – dat komt redelijk goed in de buurt van een echt toestel besturen – maar als ik jouw piloot zou zijn voor een trans-Atlantische vlucht, zou ik als ik jou was toch nog snel uitstappen. Onderzoek heeft aangetoond dat leren in één context niet noodzakelijk leidt tot behendigheid in een andere context.»

> **« Als je in 'World of Warcraft teamleider wordt, leid je eigenlijk een semiprofessionele organisatie »**

HUMO Moeten al de nieuwsartikels over de heilzame effecten van gamen dan in de vuilnisbak?

FERGUSON «Dat populaire videogames je IQ verhogen of alzheimer kunnen genezen: je gelooft er maar beter niet te veel van. Veel gamen maakt je vooral goed in... gamen *(lacht)*.

»Een bekende studie wees uit dat chirurgen die veel videospelletjes spelen, beter zijn in bepaalde operaties dan collega's die niet gamen. Maar dat komt vooral doordat die bepaalde chirurgie, met bijvoorbeeld robotassistentie, lijkt op de handelingen tijdens een game. Dan werkt het dus wél. Het is bewezen dat gamers een betere oog-handcoördinatie hebben. Ze worden ook creatiever, omdat je in moderne games zelf het spelverloop moet bepalen en je eigen omgeving moet inrichten, bijvoorbeeld in spelletjes zoals 'Minecraft'.»

DE WILDT «Via 'Fortnite' leer je geweldig in team te werken en elkaar te sturen. Ik zou ervan uitgaan dat een generatie die volop zulke games speelt, empathischer is, communicatiever en beter heeft leren samenwerken. Een veelgehoord argument voor moderne videospellen is net dat ze je vaardigheden aanleren die in de economie van de 21ste eeuw cruciaal zullen blijken. Mensen zullen steeds meer buiten het traditionele kantoor werken, in tijdelijke teams en projecten, soms ook internationaal. Dat leer je al in hedendaagse games – al valt dat moeilijk te onderzoeken. Maar denk aan een gigantisch spel als 'World of Warcraft: als je daar teamleider wordt, leid je eigenlijk een semiprofessionele organisatie. Je houdt spreadsheets bij, synchroniseert agenda's, moet mensen tevreden houden... En vanzelfsprekend stimuleert dat ook de kwaliteit van je Engels.»

HUMO Wordt Generatie Game ook cognitief sterker?

SHAWN GREEN (cognitief psycholoog, universiteit van Wisconsin-Madison) «Ja. Wie vaak flitsende actiespelletjes speelt, neemt visuele contrasten beter waar – handig als je in de mist moet rijden. De reactiesnelheid van fervente gamers is hoger, en ze stellen ook beter scherp op visuele details. Dat kan bijvoorbeeld helpen om de kleine lettertjes te lezen in lange documenten.

»Ook bewezen is dat gamers beter zijn in mentale rotatie: ze hebben in zekere zin meer ruimtelijk inzicht en kunnen beter inschatten of het bed dat ze verhuizen al dan niet door de deur kan. Zeer interessant is ook dat gamers efficiënter hun aandacht kunnen beheersen. Omdat ze getraind zijn om in een snelle en flitsende wereld pijlsnel zombies en vijanden op te merken en uit te schakelen, verwerken ze sneller dan anderen informatie. Mensen die hun aandacht zo gericht kunnen aanwenden, leren doorgaans zelfs sneller dan anderen. Ze worden in zekere zin slimmer door te gamen – al hangt het ervan af hoe je 'slim' definieert.

»Uit ons onderzoek bleek zelfs dat je al cognitief kwieker wordt als je enkele minuten zulke actiegames speelt. Er worden steeds meer games ontwikkeld die patiënten met aandachtsstoornissen of ouderen met cognitieve terugval moeten helpen – al staat die industrie nog in de kinderschoenen.»

GAMEN OP SCHOOL

Het blijft niet bij dat anderhalf uur naschools gamen: steeds vaker krijgen videospelletjes ook een plek in het klaslo-

kaal. De zesdejaars van **Lander Van der Biest**, lesgever in de Gentse Sint-Salvator-basisschool, spelen games als 'Bee Simulator', een avonturenspel waarin ze als bij de wereld trotseren.

LANDER VAN DER BIEST «Wat doen bijen? Welke bloemen bestaan er allemaal? Hoe zit een bijenkorf in elkaar? Waarom hebben we bijen nodig? Je kunt een klassieke les geven, maar je kunt ook kinderen écht in het onderwerp trekken met een game. Ik laat de leerlingen niet zomaar gamen: voor en na het spel geef ik een woordje uitleg, en de kinderen krijgen een vragenlijst over bijen die ze kunnen invullen tijdens het spelen.

»Een leerkracht uit het middelbaar gebruikt bijvoorbeeld het spel 'Assassin's Creed', het populaire avonturen- en vechtspel dat zich afspeelt in het Oude Griekenland. De 'Origins Discovery Tour'-modus van die game is specifiek ontwikkeld om dat tijdperk te leren kennen. Net als met 'Bee Simulator' laat zo'n ervaring een blijvende indruk na.»

ANISSA ALL (onderzoeker UGent en onderwijsadviseur bij het Gamefonds, een onderdeel van het Vlaams Audiovisueel Fonds dat de ontwikkeling van games financieel ondersteunt) «Games laten leertechnieken toe die een traditionele, passieve klascontext niet kan bieden. Tijdens het spelen leer je actief door dingen te doen en te ervaren. Bovendien houden goede games de aandacht vast, wat in een gewone les weleens een probleem is.»

VAN DER BIEST «Videospelletjes vallen pal in de leefwereld van de kinderen, waardoor ze gemotiveerder en geconcentreerder zijn. Als ik mijn leerlingen zeg dat we een rekenles gaan doen met een game en niet met het handboek, lichten hun ogen op. Het hoeft echt niet futuristisch te zijn. Ik speel graag 'Animal Crossing: New Horizons' met mijn leerlingen, waarin ze een leven leiden op een privé-eilandje en allerlei dieren kunnen vangen. De game geeft de speler dan een tekstje met een grappige woordspeling: 'Je hebt een lieveheersbeestje gevangen. Zou dat echt nooit stout zijn?' Van daaruit kun je samen nadenken over taal en creatief schrijven.»

HUMO Het gebruik van games hangt bij ons af van school tot school, en van leerkracht tot leerkracht. Ongeveer een derde van de leerkrachten gebruikte al een videospel in de les.

VAN DER BIEST «Ik ben zelf een fervent gamer, maar ik weet dat veel collega's onzeker zijn om videospelletjes te gebruiken – ze kennen er niet veel van. Vaak hebben ze het ook te druk, wat de drempel nog verhoogt om op eigen houtje games te zoeken, te spelen, en er leerdoelen uit te halen. Ik heb een website gemaakt, Gamekunde.be, waarop we games oplijsten die je kunt gebruiken in de les, met een lerarenfiche, vragenlijstjes voor de leerlingen, enzovoort. Ik hoop dat leerkrachten zo zin krijgen om games te gebruiken.»

HUMO Wat met ouders die klagen dat hun kind thuis al voldoende gamet?

VAN DER BIEST «Ik vrees dat veel ouders nog een fout beeld hebben van games. Ik noem het zelfs een stigma. Wij spelen in de klas geen schietspelletjes om de tijd te verdrijven, we gebruiken een nieuw medium als hulpmiddel om dingen aan te leren.»

HUMO Zijn we zeker dat leerlingen meer leren door games in de les?

PEDRO DE BRUYCKERE (pedagoog, Arteveldehogeschool) «Het is geen wondermiddel. Over het algemeen is de leerwinst zeer beperkt, blijkt uit onderzoek. Het is voor scholen dus opletten om niet zomaar games in de klas binnen te brengen om 'mee' te zijn.

»In een onderwijstak als geneeskunde zijn de leereffecten zeer goed – denk aan chirurgische simulaties – maar in sommige gevallen zijn de effecten zelfs negatief: in sommige games zitten historische fouten. Het moeilijke aan games in het onderwijs is dat je telkens opnieuw moet kijken: wat wil ik de kinderen aanleren? Zoals steeds hangt veel af van de leerkracht. Je kunt dus niet zomaar voor of tegen zijn. Wat we wel weten, is dat games voor zuiver herhalende oefeningen goed werken.»

VAN DER BIEST «Ik geloof ook niet dat een game ooit een les zal vervangen. De maaltafels leer je klassikaal aan, daarna kun je ze inoefenen met een spelletje. Games werken om nieuwe dingen aan te leren, op voorwaarde dat die dingen héél specifiek zijn: het leven in een bijenkorf of in het Oude Griekenland bijvoorbeeld. Voor zulke info heb je een specifieke game nodig.»

PINGPING

De huidige generatie leerlingen zal nog niet opgroeien met games in het klaslokaal, wel met een leerplatform dat verdacht veel lijkt op een game. De grootste onderwijsuitgeverijen van Vlaanderen, Van In en die Keure, boden scholen traditioneel handboeken en de occasionele cd-rom aan. Sinds enkele jaren krijgen scholen nu ook toegang tot een digitaal oefenplatform waarop leerlingen huiswerk kunnen maken of vrijblijvend kunnen oefenen in taal of wiskunde: 'Kweetet' bij die Keure en 'Bingel' bij Van In.

Een volledige generatie groeit op met die platformen. Liefst 86 procent van alle kinderen van de lagere school, of zo'n 350.000 leerlingen, gebruikt 'Bingel'. Die herkennen er de succeselementen uit de games die ze na de schooluren gretig spelen. Elk studiejaar ontdekken ze een nieuw eiland met een eigen verhaal: een sprookjeswereld voor de kleinsten, een urban jungle voor de laatstejaars. Net als in commerciële games hebben de kinderen een eigen avatar, een figuurtje dat ze naar believen kunnen pimpen. En vooral: wie succesvol oefeningen afrondt, krijgt virtuele munten of 'pingping', waarmee ze spelletjes of een nieuwe outfit voor hun avatar kunnen ontgrendelen. 'Bingel' is een typevoorbeeld van gamificatie: het platform wendt elementen uit videospelletjes aan om de kinderen te motiveren bij het leren.

'Kinderen vinden 'Bingel' zo leuk, dat liefst de helft van alle oefeningen spontaan gemaakt worden. Kinderen maken nu dubbel zoveel huiswerk dan van hen gevraagd wordt.' (Foto: het Sint-Pietersinstituut in Gent.)

ANTON OSEINE

"Bingel' is hyperpopulair,' vertelt de Van In-woordvoerder net voor we binnenwandelen in klas 3B in de Gentse lagere school Onze-Lieve-Vrouw-Visitatie. 'Zo populair zelfs dat wanneer onze CEO **Winfried Mortelmans** een klas binnenwandelt en aangekondigd wordt als 'de meneer die 'Bingel' heeft gemaakt', het lokaal gegarandeerd op stelten staat. Winfried is voor kinderen iets tussen Sinterklaas en de kerstman.' Dat zal wel, denk je wanneer een woordvoerder met lof zwaait naar de grote baas. Maar het klopt. Wanneer juf **Cindy** aan haar klas vertelt dat ze gaan rekenen met 'Bingel', zeggen twintig monden in koor: 'Yes!'

Jozefien zegt dat ze de centrale ontdekplaats op het 'Bingel'-eiland zo mooi vindt, en **Umaya** vindt het vooral leuk om tijdens het rekenen pingping te verdienen om spelletjes te ontgrendelen of 'haar mannetje te versieren'. **Tuur** vindt het 'allerleukste' aan 'Bingel' de rekenoefeningen die hij in de klas en thuis zoveel kan maken als hij wil. Is rekenen dan fijner dan de échte spelletjes die je op het eiland kunt spelen als je veel oefeningen maakt? 'Nee, toch niet. De spelletjes zijn het aller-aller-leukste.'

WINFRIED MORTELMANS (CEO Van In) «Dit succes had ik tien jaar geleden niet zien aankomen. De bedoeling was en is om leerkrachten een hulpmiddel te geven bij een aantal repetitieve taken. De juf of meester kan de leerlingen herhalingsoefeningen laten maken na een lesmoment en individueel bijsturen waar nodig. Het is ook een perfect oefenplatform om kinderen huiswerk te laten maken. Maar we zien dat de kinderen 'Bingel' zo leuk vinden, dat liefst de helft van alle oefeningen spontaan gemaakt worden. Kinderen maken nu dus dubbel zoveel huiswerk dan van hen gevraagd wordt – dat is gigantisch veel.

»Ik verklaar dat succes door het totaalplaatje. De kinderen komen terecht in een betoverende wereld, ze kunnen hun avatar aanpassen, en de oefeningen hebben mooie visuals. We maken leren aangenaam, en dat werkt.»

HUMO De kinderen uit 4B willen vooral veel pingping verdienen – het 'Bingel'-geld dat ze krijgen bij correcte oefeningen. Ze maken die oefeningen dus enkel omdat ze beloond worden.

DE BRUYCKERE «Dat is basispsychologie, en het werkt steengoed. We weten trouwens dat herhalingsoefeningen zoals op 'Bingel' meetbare leerwinst opleveren.»

MORTELMANS «De technieken op 'Bingel' zijn wel degelijk duurzaam. Zoniet, dan zou het gebruik ervan moeten afnemen naar het einde van het schooljaar toe, maar de kinderen blijven oefeningen maken. Kinderen blijven ook evenveel *bingelen* doorheen hun zes studiejaren, en heel wat kinderen gebruiken hun pingping niet op. Het gaat om méér dan alleen die munten.

»Gamificatie – in dit geval: het uitdelen van virtueel geld om de kinderen te motiveren – is even oud als het onderwijs zelf. Vroeger werd je tafelkampioen als je het snelst je maaltafels kon opzeggen, of kreeg je van de juf of meester een sticker na een reeks goede oefeningen. Leerkrachten gebruiken die beloningen al zolang we ons kunnen herinneren, en nu wenden we ze digitaal aan.»

DE BRUYCKERE «Dat digitale schrikt ouders soms nog af. Maar de combinatie met papier zal altijd belangrijk blijven. Om dingen te onthouden, is lezen in een boek nog altijd beter dan iets aflezen van een scherm.»

HUMO Eén van de grote krachten achter het platform: het past de moeilijkheidsgraad van de oefeningen aan het niveau van de leerling aan. Is dat één van de antwoorden op de vraag naar meer differentiatie in het Vlaams onderwijs?

MORTELMANS «Ja. Als een kind telkens opnieuw fouten maakt op hetzelfde soort oefeningen, krijgt het een video te zien met extra uitleg. De lesgever volgt het leerpad van de leerlingen en kan wie het moeilijker heeft persoonlijk helpen. Tegelijkertijd gaan de sterkere leerlingen op eigen houtje vooruit. Dat we in de Vlaamse klassen 'meer moeten differentiëren', is makkelijk gezegd. Maar als je voor 25 leerlingen staat en de ene is anderstalig en de andere heeft dyscalculie, kun je dat met zo'n platform écht in de praktijk brengen.»

> **« Een generatie die volop games zoals 'Fortnite' speelt, is empathischer, communicatiever en heeft beter leren samenwerken »**

HUMO Des te relevanter in het coronatijdperk.

MORTELMANS «'Bingel' blijft een aanvulling, maar wat u zegt, klopt natuurlijk. Tijdens de lockdown hebben we extra servers moeten inschakelen door de drukte op het platform. Er werden tot tien keer zoveel oefeningen gemaakt als normaal. Alleen al tussen april en juli dit jaar maakten de gebruikers bijna 200 miljoen oefeningen: vier keer zoveel als in 2019. Dat zegt genoeg.» H

VOLGENDE WEEK
Wat als ons hele leven een game wordt?
Ontdek nu op humo.be de 50 beste games van de 21ste eeuw