

# Spelen en speelgoed

---

door Martin Valenkamp

## Wat is spelen?

Een kind, een volwassene, iedereen speelt. Maar, als volwassenen spelen doen ze dat als ze klaar zijn met werken, met het huis schoonmaken, met boodschappen doen, enz. Bij kinderen, jonge kinderen dan, is dat anders. Voor hen is nog vrijwel alles spelen. Kinderen groeien langzaam toe naar de dingen die ze moeten doen. Maar, het spelen zal hen ook als ze eenmaal volwassen zijn en als *het moeten* overheerst, nooit verlaten.

Een echte definitie van “spelen” is niet te vinden, wel veel omschrijvingen. Zoals: spelen is leuk, of, spelen is leren, of, spelen is ontdekken, spelen is ontwikkelen. Wat waarschijnlijk niet als antwoord gegeven wordt, maar wat wel heel waar zou zijn, is: **spelen is dingen doen waar je zin in hebt, zolang je dat zelf wilt, zonder iets speciaals te willen bereiken en zonder dat iemand tegen je zegt dat jouw spel, jouw spelen op die manier gespeeld moet worden!** Zo vrij en – ogenschijnlijk – *zonder nut of doel* is het spelen, het is een bezigheid die door de speler *op zich* als *waardevol* wordt beleefd.

Nu hoeft spelen niet vanzelfsprekend gekoppeld te zijn aan spelen met speelgoed, *máár*, spelen is wel altijd spelen met *iets*. Dat *iets* kan alles zijn: zelfs het meest waardeloze iets kan voorwerp van spelen worden. Eigenlijk is heel de uiterlijke en heel de innerlijke wereld voorwerp van spelen, zelfs als je niet direct aan het kind ziet dat het speelt. Zo kan het kind stil zittend in zijn of haar hoekje, in fantasie en verbeelding bezig zijn met de mogelijkheden die door het kind zelf innerlijk worden opgeroepen en innerlijk worden bespeeld. Spelen doe je ook met heel je lijf, je ogen, je oren, je mond, je handen. Alles speelt mee, en met alles kan gespeeld worden.

## Spelen, waarom?

Als je kinderen vraagt waarom ze spelen, zullen ze je verbaasd aankijken. Als ze al antwoord geven, zullen ze wellicht zeggen: ‘Omdat het leuk is natuurlijk!’. In ieder geval niet: ‘Omdat het zo goed is voor onze ontwikkeling’. Toch zou dat laatste antwoord wel een goed antwoord zijn. **Want, spelen is heel belangrijk voor de ontwikkeling van het kind. Spelen draagt bij aan de ontwikkeling van het lichaam, de motoriek, het verstand, aan concreet en abstract denken, aan de ontwikkeling van taal, van gevoelens, fantasie en creativiteit, het draagt bij aan het zelfbeeld.**

In het met elkaar spelen leren kinderen hoe ze zich sociaal en sociaal-emotioneel moeten gedragen om, bijvoorbeeld, de anderen in de kring van het spel te houden, om ze zo blijvend mee te laten doen. In *al* het spelen ervaren kinderen wat het is je aan de regels van het spel (of jij die nu ontworpen hebt, of dat de groep van vriendjes en vriendinnetjes, of een ander dat deed, of de traditie of de spelletjesontwerpers) te houden.

Door spelen ontdekt het kind de wereld *in* hem of haar en om het kind heen, krijgt het inzicht in gebeurtenissen en situaties rondom hem of haar.

## Is mijn spelen leren en mijn leren spelen?<sup>1</sup>

In de discussie over waarom kinderen / volwassenen spelen wordt er altijd wel gevraagd of spelen nuttig moet zijn, of je van spelen wat moet *leren*? Het antwoord op de vraag over spelen en leren gaat – meestal – twee kanten uit. Er is een groep mensen die meent dat het in spelen bijna nooit om leren mag gaan, de andere groep ziet het spelen zeer functioneel als leren of als ondersteuning en verbetering van leren door spel<sup>2</sup>. Om die tweespalt aan inzichten op te lossen is het eigenlijk nodig te vragen wat *leren* is.

De onderscheiding die hier bruikbaar is, is die tussen leren met een opzettelijk einddoel (*intentioneel* of het schoolse leren) en leren dat in het dagelijks leven toevalligerwijze of als begeleidingseffect (*onopzettelijk*) zich voordoet. Omdat spelen altijd spelen met iets is, zal het spelende kind zich tot dat iets moeten verhouden. Dat iets kan een bal zijn. Maar, een bal is niet zo maar een bal. Een bal is rond, je kunt er dus geen huizen van bouwen, zoals van blokken. Een bal is zacht (je kunt er je hoofd opleggen) of hard (je kunt er maar moeilijk je hoofd opleggen), groot (ik ben maar twee jaar en kan die bal niet omvatten, dus duw ik er tegen aan) of klein (ik ben twee jaar en kan die bal oppakken, ermee gooien, er tegen schoppen, ik kan de bal rollen en tegen pappa gooien), heeft een kleur of bevat teksten (ik kan nog niet lezen, dus er kan van alles staan).

Anders gezegd, het speeliets is altijd *dubbelzinnig*: (1) het reikt het spelende kind mogelijkheden en onmogelijkheden aan, maar (2) het spelende kind kan met het iets waarmee het speelt *zelf* iets doen, *zelf* iets maken, iets wat niet direct het doel van dat iets is (bijv. een bal is geen blokje, een tak is geen speer, een emmer geen trommel, een stoel geen hut). Kortom: het iets dat zich als speelding aanbiedt is wel in grote mate bepalend voor de speelmogelijkheden die je al spelend hebt, maar, niet restloos dwingend. **Het spelende kind heeft de vrijheid om de speeldingen naar eigen hand, eigen fantasie, creativiteit en denkvermogen en naar leeftijdsfase in te zetten.** Kortom, die vrijheid is niet onbeperkt, die vrijheid kan alleen binnen de marges van de mogelijkheden van het speelding worden vormgegeven. Wil het kind het spel met de dingen met andere kinderen kunnen spelen, dan zal het zich aan de *zelf ontworpen* en aan de met de dingen *gegeven* spelregels én aan de zelf gecreëerde mix daartussen, moeten houden. Beter gezegd: moeten *leren* houden! Anders is het spel niet meer te spelen, niet alleen noch met de ander. Ook dat is een onbedoeld maar wel belangrijk leereffect van (samen) spelen.

Tijdens het spelen leer je al spelend iets over jezelf: soms heb je geluk en soms pech. Je ontdekt dat de een slimmer is of meer weet dan de ander. Je leert omgaan met winnen en verliezen en je ontdekt jouw reacties (blij, boos, teleurgesteld, opgewonden, enz.) daarop.

Hier boven zijn een aantal onbedoelde neveneffecten van het spelen van het kind opgespoord. Het kind leert – onbedoeld – dat dingen bepaalde en ook beperkende mogelijkheden hebben, dat je die mogelijkheden kunt uitbuiten, op die mogelijkheden kunt variëren, dat je – minimaal met je zelf –

---

<sup>1</sup> Naar Hiëronymus van Alphen, die leefde van 1746 tot 1803. Hij schreef het bekende gedichtje:

“Mijn spelen is leren, mijn leren is spelen,  
En waarom zou mij dan het leren vervelen?  
Het lezen en schrijven verschaft mij vermaak.  
Mijn hoepel, mijn priktol verruil ik voor boeken;  
Ik wil in mijn prenten mijn tijdverdrijf zoeken,  
‘t Is wijsheid, ‘t zijn deugden naar welke ik haak.”

<sup>2</sup> Bijv. J.D. Imelman, *Inleiding in de pedagogiek*. Wolters-Noordhoff, Groningen, 1982, blz. 174. Deze Imelman maakt verder mooie en bruikbare opmerkingen over het spelen van het kind.

afspraken moet maken over de regels waarmee je de speeldingen wilt benaderen, dat het nodig is je ook aan de – zelfontworpen of met anderen afgesproken – spelregels te houden. Want, zo niet, dan stopt het spelen (minimaal het sociale spelen). Er is nog een *dubbelzinnigheid* van het spelen en het spel: spelregels kunnen en moeten soms ook worden veranderd, want iets waarmee maar één manier van spelen mogelijk is – ook al schiep je zelf die regels! -, gaat gauw vervelen en wordt al weer snel gestopt. Over dat veranderen moet je als je met anderen speelt onderhandelen. Ook dat is leren.

Wat geldt is, dat het spelen van het kind altijd in *het perspectief van ontwikkelen* staat, van groot worden, van het ontwikkelen van lichamelijke, geestelijke, verstandelijke en sociale vaardigheden of vermogens, enz. De ontwikkelingsfunctie van het spelen is om in het leven van alle dag te kunnen functioneren. De stelling is verdedigbaar dat spelen een bestaansnoodzaak voor de jeugdijaren is, maar ook een vrijplaats om voor een poosje uit het verplichte moeten van het leven van volwassen-zijn of het naar school-moeten van kinderen te stappen, een moment om je te ontspannen. To play or not to play, that's the question!

Het is duidelijk dat alles wat zo net gezegd is niet slaat op het z.g. bedoelde of schoolse leren. Het schoolse leren is niet doelvrij, is niet een vrijelijk omgaan met het onbepaalde<sup>3</sup>. Op school zijn er leerdoelen vastgesteld. Die doelen kan het kind niet naar eigen wens kiezen, dat doen de school, de politiek en de samenleving voor het kind. Het spelen binnen de school, de speeldingen van de school dienen ter ondersteuning en verbetering van het leren. In de school wordt het spel niet ingezet omwille van de innerlijke waarde van het spelen zelf, maar omwille van de *leerfaciliterende functie* van het spelen (wat niet het wezen van het spel is). In de school dient het spelen ook de ontwikkeling van het kind, maar de ontwikkelingsdoelen zijn daar cultureel, politiek en sociaal bepaald. Het spelen buiten de schoolse sfeer – zo zagen we eerder – heeft ook een leereffect maar onbedoeld en passend bij de ontwikkelingsbehoeften van dat moment in het kinderleven van dat individuele kind.

## **Spelen zegt iets over de psychische gezondheid van het kind.**

Uit het spelen van het kind valt veel op te maken over diens wel en wee, over diens psychische gezondheid<sup>4</sup>. **Voelt een kind zich goed, dan zie je het levenslustig en vrolijk zijn, het is dan bijna niet te stoppen spelen.** Is het kind niet oké, dan hangt het wat rond, kan het agressief en moeilijk doen. Daarom ook wordt het observeren van spelende kinderen door psychologen en pedagogen vaak ingezet als hulpmiddel om iets over de psychische gezondheid van het kind te weten te komen. Het is hier niet de plaats om op deze zaken in te gaan, maar waarop wel gewezen moet worden is, dat niet-spelende kinderen een zorg voor opvoeders en hulpverleners moeten zijn. Want, niet spelen duidt op een zich-niet-welbevinden, op een psychische disbalans, een niet weten om te gaan met de dingen in de leefomgeving van het kind die zich als speeldingen aandienen, maar kan ook wijzen op een gebrek aan fantasie (spelen vraagt om creatieve fantasie), enz. T. de Vos van der Hoeven schrijft: “Een kind met problemen laat minder makkelijk de werkelijkheid los in het spel en vertoont vaak meer agressie in het spel dan andere kinderen”<sup>5</sup>. Door middel van de signalen die het kind geeft in diens spelen wordt de omgeving alert op het feit dat er iets aan de hand is. Gezonde kinderen spelen, en dat spelen mogen we naast ontwikkeling ook zien als uitingen van een psychische overschot aan krachten, aan blijk van levensvreugde en een gevoel van oké-zijn.

---

<sup>3</sup> Ook al komt het woordje *school* vanuit het oud-Grieks waar het “vrije tijd” betekende.

<sup>4</sup> W. van den Heuvel, *Spel en emoties*. Cursus Spelpedagogiek en Speltherapie van het Centrum voor Sociaal Werk. Hogeschool INHolland.

<sup>5</sup> T. de Vos van der Hoeven, *Ik ben een prinses. Het belang van spelen voor kinderen*. zie: <http://www.opvoedadvies.nl/spelen.htm>

## Wat is speelgoed?

In Europa (EU) is de definitie van speelgoed als volgt vastgesteld<sup>6</sup>: “producten die, *al dan niet uitsluitend*, ontworpen of bestemd zijn om door kinderen jonger dan 14 jaar bij het spelen te worden gebruikt”, waaronder teken-, schrijf- en kleurmateriaal en materiaal voor handenarbeid en leer- en ontwikkelingsmateriaal, met uitzondering van boeken. In het gangbare taalgebruik verstaat men onder 'speelgoed' elk product dat ontworpen is om kinderen mee te laten spelen. Inderdaad elk product kan geschikt zijn als speelgoed, want we zagen al dat spelen altijd spelen met *iets* is. **Maar, wat dat iets, dat speelgoed ook moge zijn, het zal altijd aan de eigenschappen van wat spelen is moeten voldoen en er aan tegemoetkomen.** Nu is dat wat kinderen zelf tot speelgoed maken al speelgoed dat voldoet aan de norm of de kern van wat spelen is. Maar alles wat als speelgoed wordt aangeboden die norm ook te bezitten, of tenminste zo aanstekelijk moeten zijn dat het tot spelen uitnodigt. Een oude wijsheid in de literatuur over het spelen van mens en dier is de uitspraak: de mens speelt alleen met datgene wat ook met hem speelt<sup>7</sup>. Kortom: speelgoed moet aan voorwaarden voldoen, die afgeleid zijn van het wezen van het spel, wil het speelbaar zijn.

## Is er een verschil in het spelen van jongens en van meisjes?

Was het zo een 30 jaar geleden min of meer taboe te stellen dat jongens geen meisjes zijn, dat jongens en meisjes anders spelen, vandaag de dag zijn er veel onderzoeken uit psychologische en pedagogische hoek, die nadrukkelijk stellen dat die onderzoeken principiële verschillen in het spelen van jongens en meisjes aantonen<sup>8</sup>. Omdat spelen altijd spelen met *iets* is, is het te verwachten dat het verschillen tussen het spelen van jongens en meisjes te vinden kan zijn in (1) de keuze voor verschillende dingen om mee te spelen, en (2) in de verschillen in omgaan met de *speel dingen*.

1. Het onderzoek naar het spel van kinderen in verschillende leeftijdsfasen en naar het verschil in spelen en speltypen van jongens en meisjes is – globaal genomen – altijd uitgegaan van een klassieke indeling van spelsoorten<sup>9</sup>, te weten:
2. Het *herhalingspel*. Omschreven als “het spelgedrag, waarbij kinderen herhaaldelijk dezelfde bewegingen uitvoeren<sup>10</sup>”. Die herhaling kan op een zuiver tactiele, d.w.z. het speelgoed met handen en ogen aftastende manier gebeuren, maar ook via een onderzoeken van en het experimenteren met speelgoed (speelietsen).
3. Het *imitatiespel* of – zoals Delfos het noemt – het *doen-alsof spel*<sup>7</sup>. Hier geven kinderen zelf betekenis aan de dingen om hen heen, of ze nemen de betekenis die anderen al gaven aan die dingen over in hun spel. Bijv. vader-en-moedertje spelen, juffrouw-zijn, doktertje spelen ook!
4. Het *constructiespel*. In een constructiespel voegen spelende kinderen op zich betekenisloze *speelietsen* tot een zinvol geheel. De samenhang is dan door het kind tot iets zinvol gemaakt.

<sup>6</sup> Zie: [http://www.ornes.eu/?page\\_id=233](http://www.ornes.eu/?page_id=233), artikel 2.

<sup>7</sup> F.J.J. Buytendijk, *Het spel van Mensch en Dier*. Kosmos – Amsterdam, 1932, blz. 90. Citaat: “Het spelen – met iets is dus niet alleen, dat ik met iets speel, maar ook, dat iets met mij speelt!

<sup>8</sup> R. van der Kooij (1974/2008, *Spelen met spel*. Universiteit van Groningen; R. Kohnstamm (2009) *Kleine ontwikkelingspsychologie I*, dl. 6: Sociale Ontwikkeling; Delfos, M.F. (2004). *De schoonheid van het verschil. Waarom mannen en vrouwen verschillend én hetzelfde* zijn. Lisse: Harcourt Book Publishers; Delfos, M (2004) *Een jongen is geen meisje*. In: School: Leren en opvoeden. februari nummer.; Martine F. Delfos (2008), *Verskil mag er zijn. Waarom er mannen en vrouwen zijn*. Uitgever: Bert Bakker, Amsterdam; Delfos, M.F. (2004), *Werken is nepspelen*. In: De wereld van het jonge kind, januari nummer, blz. 130 e.v. ; Baron-Cohen (2003), The essential difference. Men, women, and the extreme male brain. London: Allen Lane, Penguin Books. Woltring, L.; Tavecchio, L.W.C., (2005), *Respect voor het verschil*. Pedagogiek in Praktijk, Vol. 11, No. 2, p.12-15.

<sup>9</sup> H. Hetzer (1974), *Spel en speelgoed*. Uitgeverij: Canteleer nv. -De Bilt.

<sup>10</sup> R. van der Kooij (1974/2008, *Spelen met spel*. Universiteit van Groningen. Zie hoofdstuk III.

Het kan hier gaan om bijv. legohuizen, de hut onder de tafel, maar ook om sociale verbanden: jij bent meester, ik de juf en jij de leerling!

5. Het *groeperingspel*. In het groeperingspel gaat het om het samenvoegen van betekenisvolle speelgoedelementen, zoals huizen, bomen, dieren, poppetjes, auto's, enz. Het resultaat van dat groeperen kan of fantasie zijn (iets wat in de werkelijkheid niet voorkomt, maar nu in dít spel tot iets "echts" geworden is: een sprookjeshuis, een griezelwereld, een leopardenparadijs, enz.), of een vrij natuurgetrouwe weerspiegeling van iets uit de werkelijkheid, bijv. een dierentuin, een boerderij een school. Kenmerk van *groeperingspelen* is dus het combineren van – op zich – zinvolle stukken speelgoed tot één geheel<sup>11</sup>.

De onderzoeken naar het speelgedrag van jongens en meisjes laten zien dat er een verschil bestaat tussen de manier waarom jongens en meisjes met de dingen, de speeldingen, de sociale relaties binnen het spelen in groepsverband omgaan. Het is dus niet zo, dat de jongen altijd ander speelgoed dan het meisje wil hebben, maar de beide geslachten gaan er – globaal genomen – anders mee om. Dat er-anders-mee-omgaan heeft te maken met het anders-in-de-wereld-staan van jongens en meisjes. De onderzoeken van de laatste 30 jaren op het op het punt van verschillen tussen jongens en meisjes leveren de conclusie op, dat jongens en meisjes psychisch anders in elkaar zitten, en dat die verschillen – deels – afhankelijk zijn van de hormonale huishouding en het verschil in hersenopbouw<sup>12</sup> van de jongen en het meisje<sup>13</sup>. Bij jongens de toename van m.n. het testosteronniveau<sup>14</sup> en bij meisjes is er de invloed van een stijgend gehalte aan het vrouwelijk hormoon progesteron<sup>15</sup>.

Die opgesomde verschillen leveren de volgende verschilpunten op:

- Jongens leren meer via *trial and error*, meisjes meer door theoretische instructie.
- Jongens uiten zich meer fysiek, meisjes meer verbaal.
- Jongens zoeken meer naar grenzen, meisjes zijn volgzamer.
- Jongens onderzoeken situaties door fysiek spel, meisjes door te observeren.
- Jongens zijn meer op voorwerpen en hun functioneren gericht, meisjes meer op mensen en hun socialisatieprocessen.
- Jongens stellen met vechten een pikorde vast, meisjes door te zoeken naar populariteit en lief gevonden-willen-woorden.

**Op grond van die hormonale en neurologisch vast te stellen verschillen tussen jongens en meisjes is het ook duidelijk te maken dat er vaak een verkeerde waardering van het spelen door meisjes en jongens wordt gegeven.** M.F. Delfos wijst er op dat in instellingen waar merendeels vrouwen werken – bijv. de kinderopvang, de basisschool, enz. – het spelen van jongens en meisjes zeer verschillend maar vaak onjuist wordt beoordeeld. Vrouwen waarderen het spel van jongens in die instellingen vaak als lastig en chaotisch in hun spelen. Jongens spelen druk (lachen luid) en zijn niet goed te reguleren. Hun spel is vaak ook competitiever dan dat van meisjes. Het spel

<sup>11</sup> R. van der Kooij, *Play in retro- and perspective*. Conferentiebijdrage.

<sup>12</sup> N.B. jongens hebben vergeleken met meisjes meer interne verbindingen in de rechterhersen helft. Nu is het net deze hersen helft die voor een belangrijk deel de lichamelijke en ruimtelijk oriëntatie en beweging van de mens reguleert. Jongens en meisjes verschillen dus in die functie. Zie M.F. Delfos, Jongens zijn geen meisjes.

<sup>13</sup> S. Baron-Cohen, *The essential difference. Men, woman and the extreme male brain*. London: Allen Lane, Penquin Books; M.F. Delfos, Boekbespreking van S. Baron-Cohen, *The essential difference. Men, woman and the extreme male brain*. In: Wetenschappelijk Tijdschrift Autisme, nr. 3, december 2003, blz. 116-117.

<sup>14</sup> N. Geschwind en A.M. Galaburda (1987), *Cerebral Lateralization. Biological Mechanisms, Associations, and Pathology*. The MIT Press.

<sup>15</sup> M.F. Delfos en haar Britse collega Simon Baron-Cohen (zie noot 11).

van meisjes wordt juist als positief, lief, gehoorzaam, zinnig, enz. gewaardeerd. Toch doet die dominante feminie waardering geen recht aan het spel van jongens<sup>16</sup>. Jongens lijken te slopen, maar wat ze doen is onderzoeken en experimenteren. Waar meisjes bij kleien poppetjes en huisjes maken, wrijven jongens de klei over de tafel en kneden het wat. Het lijkt dan dat jongens niet spelen en de meisjes wel, maar bij beter kijken zie je dat jongens de klei onderzoeken. De meisjes maken met klei de gevraagde poppetjes en huisjes<sup>17</sup>. Jongens stoeien met elkaar, soms wat te ruw, dat is waar. Maar dat stoeien is niet anders dan het bepalen van de rangorde in de groep. Meisjes bepalen de onderlinge rangorde door lief te zijn in de hoop lief gevonden te worden en zo een plekje in de pikorde te krijgen. Meisjes zijn ietwat beter ontwikkeld op het gebied van symbolisch spel dan jongens<sup>18</sup>. Meisjes spelen significant meer imitatiespelen dan jongens dat doen, ook spelen zij minder combinatiespelen dan jongens.

## Hoe om te gaan met de computerspelen?

Ouders en leerkrachten hebben al veel zorgelijke geluiden laten horen over het “gamen<sup>19</sup>” van hun kroost en leerkrachten op de computer. De klachten gaan met name over het *onnut*, het *tijdsverlies*, over het *sociale isolement*, over het *remmen van de sociale ontwikkeling* van jongeren’. Gamen kan erg verslavend zijn<sup>20</sup>. Er wordt gevreesd voor het niet lang genoeg aan het huiswerk werken, en daarnaast wordt er vaak op gewezen dat altijd maar achter de PC zitten de *gezondheid*<sup>21</sup> niet ten goede komt. Computeren belemmert de natuurlijke behoefte van het kind aan beweging. Er zijn ook positieve reacties op het spelen op de PC. Zo wijst een onderzoek onder leerkrachten er op, dat één op de drie docenten uit dat onderzoek van oordeel is, dat de games die met verschillende kinderen tegelijk worden of moeten worden gespeeld de sociale vaardigheden van die kinderen bevorderen. Omgaan met de PC maakt dat kinderen sneller leren denken en veel zaken tegelijk (multi-tasking) kunnen doen, ook dat zij eigen oplossingstrategieën bedenken voor al die minder en meer ingewikkelde spelen. Sommige games bevorderen de probleemoplossende vaardigheden van het kind<sup>22</sup>.

Kortom een hoop klachten, een hoop meningen en een groeiend wetenschappelijk inzicht in de voors en tegens van gamen. De vraag is nu: is dat alles waar? Waarop zijn al deze oordelen gestoeld? Niet altijd op echte kennis van het computerspel. Uit onderzoek<sup>23</sup> naar de mening van ouders en leerkrachten bleek, bijv., dat één op de zes ouders menen dat hun kinderen te veel tijd besteden aan het gamen. Máár, de bezorgde ouders uit dat onderzoek schatten de tijd die hun kind(eren) achter de

---

<sup>16</sup> Louis Tavecchio (2008), Kinderopvang als opvoedingsmilieu: Wat zijn de effecten en wat betekent het voor jongens? Universiteit van Amsterdam. blz.: 184 - 186, 190

<sup>17</sup> [http://www.dailymotion.com/video/x34t59\\_venten-strijken-niet-deel-1\\_news](http://www.dailymotion.com/video/x34t59_venten-strijken-niet-deel-1_news)

[http://www.dailymotion.com/video/x34tkn\\_venten-strijken-niet-deel-2\\_news](http://www.dailymotion.com/video/x34tkn_venten-strijken-niet-deel-2_news)

[http://www.dailymotion.com/video/x350sv\\_venten-strijken-niet-deel-3\\_news](http://www.dailymotion.com/video/x350sv_venten-strijken-niet-deel-3_news)

<sup>18</sup> Lotte Uitslag (2010), Meisjes beter ontwikkeld op het gebied van symbolisch spel? Sekseverschillen in symbolisch spel bij 2- en 3-jarigen. Universiteit Utrecht - Kinder- en Jeugdpsychologie (Masterthesis).

<sup>19</sup> Gamen is hier en elders als werkwoord gebruikt. Maar soms ook als zelfstandig naamwoord

<sup>20</sup> Gamen kan verslavend zijn! Er worden in de jongerenkliniek van Jellinek steeds meer verslaafde gamers opgenomen!

<sup>21</sup> Saskia van Os, Margriet de Boer, Willy Brink, *Protocol: Gezond Gewicht op het consultatiebureau*, versie 14 oktober 2009 ICARE JGZ

<sup>22</sup> Verheul, I. en W. van Dijk (2009), *Effectiviteit van een COTS game in het HBO: Oblivion*, Utrecht: CLU, Universiteit Utrecht. Deze onderzoekers van de relatie van gamen en schoolprestaties wijzen op de positieve effecten van computerspelen en leerresultaten. Als verklaring daarvoor veronderstellen zij, dat gamen thuis een soort ‘mindset’ met zich meebrengt die er voor zorgt dat gamers meer profijt hebben van de activiteiten die ze moeten uitvoeren. Of dat nu een computerspel spelen is, of een speurtocht in elkaar zetten. Gamen in het algemeen lijkt dus te ‘lonen’, maar alleen bij het uitvoeren van activiteiten die gericht zijn op het trainen van probleemoplossende vaardigheden.

<sup>23</sup> Peter Nikken (2003), Ouderlijke zorgen over het 'gamen' van hun kinderen. In: *Pedagogiek*. Vol 23, Nr 4

PC zaten om games te spelen vele malen hoger in dan dat de niet tot minder bezorgde ouders deden. Maar beide oordelen klopten niet met de werkelijke tijd dat hun kroost computerspelletjes speelden<sup>24</sup>.

Wat is er wel waar en wat – misschien –niet en hoe kun je vanuit een visie op wat spelen is én vanuit een opvoedingsperspectief naar al die opmerkingen kijken? Op de laatste vraag zal nu worden ingegaan. Een oordeel over het computerspel en het gamen op de computer zal moeten worden gegeven vanuit een visie op wat spelen is – zoals al eerder in deze tekst gebeurde -, en met een pedagogische blik.

### **Criteria om computerspelen en het spelen met de computer te beoordelen:**

Het dilemma van opvoeders en speldeskundigen is, dat de klassieke criteria voor *goed spel en goed speelgoed* bij computerspelen niet meer opgaan, want de zichtbare aspecten aan het klassieke kinderspel zijn onzichtbaar geworden. **Maar, ook computerspelen zijn de *ietsen* die de moderne wereld de jonge generaties te bieden heeft. Met deze nieuwe, technische ietsen moeten kinderen leren om te gaan.** Daarom is het pedagogisch juist om niet alleen de nadruk op de negatieve of op de positieve kanten van de computergames te leggen. Nee, *de pedagogische vraag* moet zijn: hoe kunnen wij de jeugd zo leren omgaan met de computergames dat zowel het niet doelgerichte spelelement (met al haar kenmerken), als ook de meer concrete doelgerichtheid van de taken van het leven, het leren, de socialiteit, enz. in het leven van het kind op evenwichtige wijze hun kansen kunnen krijgen? De meer ontwikkelingspsychologische vraag is dan: kunnen we kinderen op alle leeftijd met de computer laten spelen, en hoe lang dan? De vraag stellen is makkelijk, maar haar beantwoorden niet. In de literatuur over die vraag wordt door deskundigen volop toegegeven dat er (nog?) geen eenduidig antwoord, geen gemakkelijk “ja” of “nee” te geven is, of, dat gemakkelijk per leeftijdsfase een zolang of een zoveel te adviseren is. Waarom niet?

Wel, *ten eerste*: elk kind is anders! Maar, *ten tweede* - de Nederlandse oud-hoogleraar R. van der Kooij suggereerde het al - we moeten voor het computerspel, het gamen nieuwe beoordelingscriteria opstellen. Voor het traditionele spel en het niet-technologische speelgoed golden uiterlijke waarnemingscriteria, want je kon toen nog het kind *zien* spelen, je kon toen nog op het *gedrag* van het kind letten. Die nieuwe criteria dienen – omdat het spel niet in direct speelgedrag zichtbaar is – meer *inhoudsgericht* te zijn. Dan is de vraag: heeft het computerspel een inhoud, een verhaallijn, een visualisatie, enz. die de psychologische, de pedagogische, maar ook de morele grenzen, de gewelds- en de verslavingsrisico-grenzen niet overschrijden? Deze discussie loopt nog. Maar, er zijn wel al een aantal perspectieven te noemen van waaruit psychologen en pedagogen de discussie over *verantwoord gamen* voeren. Die lijnen zijn de volgende:

#### **1. Vanuit het gezondheids- en ontwikkelingsperspectief.**

Het steeds of lang achter het beeldscherm zitten zou de natuurlijke beweegdrang van kinderen remmen, zou de kinderen te dik maken (veel chips eten tijdens het gamen), zou voor de ogen van het kind niet goed zijn (elk beeldscherm trilt), zou RSI bevorderen. Een ander argument is een toenemend slaapttekort bij kinderen. Meer en meer kinderen spelen voor het slapen gaan op de

---

<sup>24</sup> De schatting van bezorgde ouders was dat hun kind(eren) gem. 175 minuten per dag games speelden, terwijl dat in werkelijkheid ong. 89 minuten waren. Uit onderzoek van de Universiteit van Nijmegen uit 2005 bleek de volgende tijdsbesteding van jeugd achter de PC (ongeacht of het gamens of internetten was): Bij veel kleuters is het computergebruik thuis nog enigszins beperkt. Ruim de helft zit minder dan 1 keer per week achter de computer en als ze wel computeren dan is dat bij de meesten niet langer dan een half uur per keer. Bij de jongeren in klas 1 van het voortgezet onderwijs is dit beeld geheel anders. Vier op de tien brugklassers computert minimaal 4 keer per week thuis en zij computeren dan meestal een uur of langer per keer.

computer. Wanneer het bedtijd wordt spoken die computerbeelden in hun hoofd rond. Ze slapen daarom pas laat in<sup>25</sup>. Kinderen van vier tot tien jaar hebben 10 tot 12 uur slaap per nacht nodig. Maar hun slaaptijd wordt zo, zeggen artsen, uitgehold. Kinderen zouden hierdoor tot één maand slaaptekort per jaar ontwikkelen. Dr. Luci Wiggs, een Oxfords onderzoeker<sup>26</sup> zegt: 'één van de problemen is dat kinderen vóór het slapen geen gestructureerde activiteiten meer kennen: er is geen duidelijk begin en einde aan het spelen op de computer. Het voorlezen van een verhaaltje is bij veel kinderen (36%) weggefallen. Wiggs pleit voor een *rustige slaapkamer routine* met minstens 15 minuten kalme bezigheden met het kind. Slaaptekort kan de lichamelijke en geestelijke gezondheid van het kind aantasten. Schoolresultaten, sport, muziek en andere activiteiten lijden eronder.

Een ander argument uit medische hoek is dat jonge kinderen nog bezig zijn hun ogen en denken binnen een driedimensionale ruimte te ontwikkelen. Voortdurend twee dimensionaal op het beeldscherm kijken zou die ontwikkeling belemmeren. Daarom is het advies: **laat peuters liever niet langer dan 10 minuten achter het beeldscherm zitten.**

Kortom: adviezen over hoe goed om te gaan met computerspelen dienen o.a. uit te gaan van deze gezondheidsgevaaren.

## 2. Vanuit het perspectief van wat spelen is.

Spelen is omgaan met de dingen op een wijze die niet gekenmerkt wordt door doelgerichtheid, door productiviteitswensen. Spelen is treden in een wereld van vrijheid, van spontaniteit, van tijd-willen-verliezen, van zelfregulering of van het ordenen van het spel van binnen uit het kind zelf, van overgave aan het spelen en het spel. Met het spel wordt niet een buiten het spel gelegen doel gediend! **Als we zien hoe opgroeiende kinderen zich aan het computerspel overgeven, hoe zij opgaan in het spel, hoe zij tijd (“willen”) verliezen (als het perspectief het nuttig-bezig-zijn of het huiswerk-maken is), dan kan niet anders geconcludeerd worden dan dat het gamen aan de kenmerken van het spel (als speeliets) en het spelen (als activiteit) voldoen.** We zagen dat gamen ook positieve kanten heeft: snel-leren denken, alertheid, veel dingen te gelijk kunnen doen, (Multi-tasking), strategieën ontwikkelen, overzicht-houden, overleggen als je samenspeelt, enz. Zelfs de beheersing van de Engelse taal lijkt te worden verbeterd. Waar spel gebruikt wordt om anderen te pesten, te intimideren, om te gokken, om geld afhandig maken of tot een soort strippoker is er geen sprake meer van spel en spelen, dan is het spel verworden tot wat anders.

In de nog lopende discussie over de nieuwe spelcriteria voor de beoordeling van games is voor de meer *inhoudsgerichte kenmerken van het computerspel gekozen*. In die criteria worden vragen gesteld naar de morele grenzen van verhaal en beeld, naar het geweld op het beeldscherm en het geweld dat het kind/de speler virtueel moet uitoefenen om het spel te kunnen spelen. En dan is er nog het criterium van de verslavingsgevoeligheid van het spel.

Kortom: de beoordeling van de speelwaarde van een game is, dat die game aan de criteria van wat spelen en goed speelgoed zijn voldoet.

---

<sup>25</sup> Onderzoekers van de universiteit van Oxford ondervroegen duizend ouders en concludeerden dat 67% van de vier- tot tien-jarigen een PC, spelcomputer of TV had op de slaapkamer.

<sup>26</sup> L. Wiggs, *Are Children Getting Enough Sleep? Implications for Parents*. Brookes University. Sociological Research Online 12(5)13

### 3. Vanuit het perspectief van het *normale leven* dat kinderen leven moeten.

Omdat de spelers van een spel tijd “willen” verliezen hebben veel spelen, en zeker computerspelen de bijwerking dat zij ook daadwerkelijk veel tijd opsnoepen en zo het dagelijkse leefpatroon van kinderen (van alle leeftijden!) danig in de war kunnen schoppen. Uiteraard kan dit laatste niet de bedoeling zijn en moet het kind al vroeg leren zich aan tijdsgrenzen te houden, want het normale leven – school, clubs, sport, mee-naar-familie gaan, op straat-spelen, enz. - moet ook doorgaan. Máár, gelet op het tijd-verliezende kenmerk van spelen, zijn het *niet* de spelende kinderen zelf, maar de ouders die verantwoordelijk zijn voor de tijd die hun kind achter de computer zit: **een kind moet geleerd worden met tijd om te gaan, moet leren iets wat trekt (al is het maar tot morgen) los te laten.** Hier ligt een opvoedingstaak! Een belangrijke pedagogische tip is: laat je kinderen niet steeds alleen met de PC spelen. Net als bij TV-kijken geldt<sup>27</sup>: doe het samen of praat er over, vraag naar de mening van je kinderen over de games die ze spelen.

Een element van gamen is het risico van verslaving. Over die verslaving maken veel opvoeders zich – terecht – zorgen. Toch valt getalsmatig het aantal gameverslaafden wel mee. Van de gamers is 2% verslaafd. Dat komt neer op 20.000 verslaafden in Nederland. En de vraag is, of de oorzaak van die verslaving in de games zit, of in de persoonlijkheidsstructuur van de verslaafden zelf?<sup>28</sup> Maar, die 2% is toch wel zo ernstig dat de Jellinekkliniek een dagbehandeling voor jonge gamers heeft opgezet<sup>29</sup> en verder een signaleringstest voor gamers<sup>30</sup> op internet heeft gezet, om een potentiële verslavingsaanleg te diagnosticeren. Hoe het ook moge zitten met de oorzaak of oorzaken van gameverslaving een ex-verslaafde gamer merkte zelf in een interview op, dat zijn verslaving lag in “het feit dat er geen grenzen aan het spel zitten. Tot op de dag van vandaag leren mensen zelfs op top niveau nog steeds nieuwe dingen erbij”. Games dagen uit door hun oneindige mogelijkheden, door hun uitdaging om de juiste speeltactieken te ontwikkelen. Nu heeft elk spel, ook de traditionele, dat kenmerk. Maar games pakken mensen meer.

Ook hier geldt de vraag: hoe dienen opvoeders om te gaan met hun gamende kinderen? Het antwoord dat vaak gegeven wordt valt, hoe divers die antwoorden ook zijn, vaak samen te vatten als: ouders let op uw eigen rol als rolmodel voor het kind en let op prille verslavingsverschijnselen bij uw kind. Die zijn:

1. Willen stoppen maar niet kunnen;
2. Meer gamen dan je wilt;
3. Minder aandacht besteden aan andere hobby's, sociale activiteiten of het huiswerk;
4. Doorgaan met gamen ook al merk het kind dat dat gamen problemen veroorzaakt of verergert;
5. Veel tijd besteden aan gamen;
6. Verslaafde gamers ontwikkeling van een hoge tolerantie tegen kritiek van ouders/opvoeders/gezinsleden op hun gamen;
7. Last hebben van onthoudingsverschijnselen.

Maar, hoe zit het met de ouders zelf? Ouders zijn de primaire rolmodellen voor hun kinderen. Zij zijn het, die als rolmodellen, bewust en onbewust boodschappen naar hun kinderen uitstralen. Zo kan

<sup>27</sup> Zie: Nikken, P. & Pardoën, J. (2010) *Media-opvoeding*. In J. de Haan & R. Pijpers. Contact! Kinderen en nieuwe media. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.

<sup>28</sup> De games zelf zijn niet de oorzaak van de verslaving. Dat zei onderzoeker Jeroen Lemmens van de Universiteit van Amsterdam dinsdagavond 27 april 2010 in het tv-programma NOVA. Lemmens promoveert dit najaar op een onderzoek waarbij 851 jongeren gedurende een half jaar werden gevolgd. "De belangrijkste conclusie is dat we gemerkt hebben dat games op zich niet per se verslavend zijn. Het zijn jongeren die sociaal minder vaardig zijn, minder zelfvertrouwen hebben en eenzaam zijn die verslaafd raken."

<sup>29</sup> [http://www.jellinek.nl/behandeling/alle\\_behandelingen/jongeren](http://www.jellinek.nl/behandeling/alle_behandelingen/jongeren)

<sup>30</sup> <http://www.jellinek.nl/>

een kind met workaholic ouders, of die zijn vader of moeder of beiden zelf veel ziet gamen, veel achter de pc ziet zitten, of een andere hobby op fanatieke manier ziet uitoefenen gaan denken dat die intense ouderlijke inzet en tijdsbesteding eigenlijk voor elk activiteit, hobby en spel geldt dat je speelt. Dus geldt het ook voor het gamen. Ouders die zelf geen halt weten “vertellen” hun kinderen een boodschap, n.l.: *het is heel gewoon dat je op deze manier doet wat je doet, ook gamen!* Is het dan vreemd dat kinderen die kritiek of verboden op (lang) gamen krijgen, of geconfronteerd worden met tijdsloten op de PC hun ouders en hun adviezen en verboden op dit punt niet begrijpen?

**Het ouderlijk voorbeeld en het ouderlijk mee-doen is in de opvoeding van groot belang. Daarom: houdt contact en ken je eigen kinderen, praat met hen en geef ze tijd en aandacht, oriënteer je op de games die er bestaan onderzoek hun kenmerken, vorm je er een mening over<sup>31</sup> én: speel met hen<sup>32</sup>!**

---

Drs. Martin Valenkamp is opvoedkundige en wijsgeer. Was docent ethiek aan de Vrije Universiteit en opvoedkunde aan de Hogeschool INHolland, locatie Amsterdam (zie: [www.valenkamp.com](http://www.valenkamp.com)).

Deze notitie is geschreven voor de Verkiezing Speelgoed van het Jaar 2010

Amsterdam, 3 november 2010

---

<sup>31</sup> <http://www.gamenmetkinderen.nl/>

<sup>32</sup> Iemand die het belang van samen met je kinderen gamen al snel in de gaten had is Andrew S. Bub. Bub staat op Internet bekend als *Gamerdad*. Gamerdad gamet enthousiast met zijn kinderen en vertelt daarover op zijn eigen website. Die site bestaat de site ruim 2 jaar en is uitgegroeid tot een informatieve verzamelplek voor ouders die gamen met hun kinderen. Met artikelen, besprekingen van games, columns van andere ouders en een forum.