

VIDEOGAMES NADER BEKEKEN

OVER DE POSITIEVE EN NEGATIEVE EFFECTEN OP JONGE MENSEN



Zijn games slecht of heb je er juist voordelen aan? Wij zijn Marijn en Mark zitten in 4 VWO op het d'Oultremontcollege in Drunen en wij hebben een onderzoek gedaan naar de negatieve en positieve aspecten van games (Praktische Opdracht voor het vak Levensbeschouwing).

We hebben onderzocht welke positieve en negatieve invloeden video-gamen heeft. Ook hebben wij gekeken of deze invloeden veranderen naarmate een persoon meer tijd besteed aan games. Zo hebben wij de resultaten onderverdeeld in de volgende groepen: de personen die niet gamen, de personen die 5 uur per week of minder gamen en de personen die 6 uur per week gamen of meer.

We hebben negen aspecten onderzocht waar het gamen invloed op kan hebben: je vocabulaire Engelse taal, je reactievermogen, je geduld, je probleemoplossend vermogen, je ruimtelijk inzicht, je creativiteit, je agressiviteit, je zichtvermogen, problemen met schoolprestaties, slaapproblemen, problemen met familierelaties en geldproblemen. Om deze aspecten te onderzoeken hebben wij het onderzoek in twee delen gesplitst. Een deel bestond uit een enquête en het andere deel betrof verschillende testjes die we hebben uitgevoerd. In de enquête vroegen wij de mensen hoeveel ze ergens last van hadden op een schaal van 1 tot 4, ook vroegen wij hoeveel tijd zij besteden aan het spelen van videospellen.

Resultaten van de enquête

Uit de enquête is gebleken dat er weinig verschil zit tussen het agressielevel van gamers en niet-gamers. Ook qua zichtproblemen was er nauwelijks verschil tussen de gamers en niet-gamers. Bij beide groepen kwamen er weinig zichtproblemen voor. Ook zat er nauwelijks verschil tussen de hoeveelheid slaapproblemen bij de gemiddelde gamers en de niet-gamers, wel zagen we een verhoging van slaapproblemen bij de frequente gamers; dit laatste wekt nauwelijks verbazing, aangezien dit ook de personen zijn die meer moeite hebben met stoppen.

Gelukkig kwamen mensen met familieproblemen nauwelijks voor, ook was hier geen verschil te onderscheiden tussen de gamers en de niet-gamers. Wel had bij alle groepen eenzelfde aantal mensen last van schoolproblemen. Bij geldproblemen zagen we een duidelijk verschil tussen de gamers en niet-gamers. De gamers hadden veel meer geldproblemen. Dit komt volgens ons omdat games en game-accessoires relatief veel geld kosten en gamers vaak bereid zijn om grote hoeveelheden geld uit te geven aan deze zaken.

Uitkomsten van de testjes

Bij de eerste test hebben wij gekeken naar het geduld van de deelnemers. Hierbij hebben we eerst gekeken naar het geduld-niveau dat deze personen van zichzelf al hebben. Uit deze test bleek dat het geduld zeker positief beïnvloed wordt door te gamen. Het verschil was niet al te groot, maar er was wel een zichtbaar verschil aanwezig.

Bij het tweede testje zijn we gaan kijken naar de woordenschat Engelse taal van deelnemers. Hierbij was er een nogal groot verschil tussen de verschillende groepen. De conclusie luidt dat het gamen je Engelse woordenschat sterk positief beïnvloedt.

Bij de laatste test zijn wij gaan kijken naar drie factoren: je probleemoplossend vermogen, je ruimtelijk inzicht en je creativiteit. Dit is getest aan de hand van verschillende puzzels.

De resultaten die hieruit kwamen waren dat alle drie de aspecten positief beïnvloed worden door het gamen. Het verschil was relatief niet groot maar wel aanwezig.

Al met al is uit ons onderzoek gebleken dat games voornamelijk een positief effect kunnen hebben op de mensen die ze spelen, maar soms ook voor wat problemen kunnen zorgen voornamelijk wat betreft geld en slaap.

We zijn door dit onderzoek met een andere blik naar gamen gaan kijken. Zo zien wij nu nog vaker de positieve effecten van gamen en weten we beter welke problemen zouden kunnen ontstaan en die we moeten proberen te vermijden.

Nieuw onderzoek

Aan de hand van onze onderzoeksresultaten zouden wij de verschillen in de Engelse vaardigheden van gamers en niet gamers nog wat verder willen onderzoeken. Dit willen we nog wat verder onderzoeken omdat de resultaten nogal verrassend waren aangezien er een heel groot gat van bijna het dubbele zit tussen niet-gamers en gemiddelde gamers. Dit vinden wij nogal verrassend en bijna niet te geloven om welke reden we dit graag nog een keer wat uitgebreider willen gaan onderzoeken.

De volgende keer zouden we dan verschillende testjes Engelse taal willen gaan doen in plaats van een testje. Dus bijvoorbeeld niet alleen woordenschat, maar ook andere onderdelen zoals grammatica en leesvaardigheid bijvoorbeeld. Hiermee verwachten we, aangezien dat onderzoek wat gevarieerder is, dat de mensen met goeie scores op de vorige test op deze test misschien wat minder zullen scoren en dat mensen die deze test wat minder scoorden bij de volgende test misschien hoger zullen scoren. Want de mensen die goed zijn in woordenschat zullen in andere onderdelen misschien slechter zijn. En mensen die niet goed zijn in woordenschat zullen misschien in andere onderdelen beter zijn.

Evaluatie

Marijn

Ik vind dat we ons onderzoek een goede inhoud hebben gegeven aangezien we heel veel verschillende deelvragen konden maken. Wel vind ik het jammer dat we daardoor eigenlijk nergens te diep op in konden gaan, want dan zou ten eerste ons verslag te lang worden en daar hadden we ook niet genoeg tijd voor.

Ik vind dat ons proces iets minder was en dat komt dan vooral door de planning, aangezien we nu vaak heel lang achter elkaar aan het verslag moesten werken om het af te krijgen, terwijl we beter vaker heel even hadden kunnen werken. Deze lange periodes hebben we wel heel efficiënt gewerkt aangezien we allebei meestal heel goed geconcentreerd waren. Ook willen we samen nog een vervolgonderzoek doen (zie nieuw onderzoek).

Mark

Ik heb dit een erg leuk onderzoek gevonden omdat het ging over een onderwerp wat ik zelf ook echt interessant vind. Ik denk dat we er goed aan hebben gedaan om het aantal deelvragen te behandelen wat we nu hebben gedaan omdat onze hoofdvraag een vraag is die erg globaal gesteld is en een vraag die dus niet makkelijk met een antwoord beantwoord kan worden.

Ik vond het proces van werken erg fijn omdat ik vaak moeite heb met het beginnen aan iets vond ik het zeer prettig om vaak lang aan een stuk te werken en zo ook veel gedaan te krijgen. We hadden tijdens het werken goede concentratie en als we lang aan het werk waren, waren we ook erg gefocust. Wij willen later samen ook nog een vervolgonderzoek doen.

We zijn door dit onderzoek met een andere blik naar gamen gaan kijken. Zo zien wij nu nog vaker de positieve effecten van gamen en weten we beter welke problemen zouden kunnen ontstaan en die we moeten proberen te vermijden.

Marijn Kouwenberg en Mark Schouten, leerlingen d'Oultremontcollege Drunen, vwo-4.