

Lezende kinderen dankzij games!

Ja, echt!

Half vijf 's middags. Bij ons in huis is dat een zéér belangrijk tijdstip. Althans, voor mijn zoon Dexter (11) en dochter Kiki (8). Want ... dan is the game on. Ik bedoel natuurlijk: dan mag er een uur gegamed worden. Er wordt zelden zo scherp op de tijd gelet als op dat moment. Fortnite, Minecraft, Roblox, ze zijn allemaal favoriet. En ik maar denken: hoe zorg ik voor dezelfde mate van geestdrift voor het lezen van een boek? Deze week verscheen een artikel in de krant dat mij moed gaf.

Van mij hebben ze de liefhebberij voor het gamen niet. Ik verdenk mezelf er eerlijk gezegd van dat ik te traag ben voor het spelen van games. Een voorbeeld. Kiki drukt me een controller in de hand en zegt:

'Kom, we gaan de varkens voeren. Als je dat doet, krijgen ze vanzelf baby's.'

De logica ontgaat me, want voor zover ik weet, krijg je van eten geen kinderen. We bevinden ons nog geen minuut later in de game Minecraft in de door henzelf gefabriceerde boerderij. Eerst krijg ik een rondleiding.

'Kijk mam, hier is de woonkamer... en hier wonen onze kippen.'

Rrroetsj... Ik zie wat gekleurde blokken in een draaikolk over het scherm bewegen. Ik probeer er kippen in te herkennen.

'En hier ...'

Ineens staat het beeld stil. Ik zie een bruin vierkant met daarin roze blokken: de varkens!

'... hier zijn ze. Kom mam, je moet me wel volgen. Ik heb voer gepakt.'

Behendig voert Kiki de roze blokken. Even later stijgen er hartjes op uit het varkenshok.

'Ze vinden het lekker!' roep ik.

Kiki lacht.

'Haha, nee, nu maken ze baby's.'

Aha, dus zó gaat dat, denk ik. Intrigerend. Ik leg de controller neer en zeg dat ik thee ga halen. Maar eigenlijk ben ik duizelig van de draaiende blokken. Mijn brein kan dit niet aan.

Tot zover de anekdote. Om weer terug te komen op mijn bedenking: hoe krijg ik ze net zo enthousiast voor het lezen van een boek als voor het produceren van digitale biggetjes? Mijn hart maakte een sprongetje toen ik deze week in de krant de volgende kop las: Verhalen in games zet jongeren aan tot meer lezen (NRC, 23 september 2021). Onderzoekers hebben aan tweehonderd jongeren tussen 15 en 18 jaar in het kader van leesbevordering twee literaire verhalen laten lezen. En wat blijkt? Veertig procent van de jongeren wil meer gaan lezen. Ook boeken! Nou ja!

Ronald Giphart en Margje Woodrow schreven verhalen bij een game, genaamd Assassin's Creed Valhalla. Die game ken ik niet, wat gezien de doelgroep kan kloppen (young adult). De schrijvers schreven verhalen in de historische context van het spel en koppelden nieuwe personages aan bekenden uit de game. De directeur van het CPNB, de stichting die het Nederlandstalige boek promoot, is een groot voorstander van het onderzoeken van het succes van leesbevorderingsexperimenten. Ze gelooft niet dat ze met de uitkomsten van het hier beschreven onderzoek de heilige graal hebben ontdekt, maar ze noemt de uitkomsten van het onderzoek 'positiever dan veel andere initiatieven'.

In het kader van 'If you can't beat them, join them' vind ik dit een opmerkelijke en hoopgevende ontwikkeling. Verhalen hebben duidelijk niets aan interesse ingeboet. Ze passen zich gewoon aan een nieuwe generatie aan. Ook in een geschreven vorm. Nu is het aan ons als ouders en opvoeders om ons aan te passen aan deze nieuwe bron van verhalen. Dat kunnen we. Ik weet het zeker. Het zal nog een heleboel digitale biggetjes gaan duren, maar ik denk dat ik mijn brein wel kan trainen. Alles voor een lezende nieuwe generatie.

Diana Jonkman

Hoofdredacteur Diaplus