

# **Het schoolplein** Na Pokémon Go kinderen in de ban van Fortnite

**Leven** C18-19

# Voor school nog snel een potje **Fortnite**

**FORTNITE** Het schoolplein is in de ban van Fortnite, een schietgame waarin je tegen je vrienden kunt spelen. Dat is verslavend, maar is het erg? Amelie (11): „Het ziet er best kinderlijk uit.”

Door onze medewerker **Doortje Smithuijsen** Foto **Bram Budel**

**O**range Justice, Groove Jam. Tilted Towers, Wailing Woods. Wie deze termen niets zegt, heeft vermoedelijk geen kinderen in de basisschoolleeftijd. Het zijn dansjes en locaties uit het spel *Fortnite*: een gratis videospelletje dat op dit moment zo'n beetje iedereen tussen de zeven en dertien jaar bezig houdt.

Nog nauwelijks bijgekomen van *Pokemon Go* en de fidget spinners, zien ouders alweer de volgende megahype op zich afkomen. Een schietspel, dit keer. En daarmee ontstaan vragen. Wil je je kind wel een schietspel laten spelen? En wat als de hele klas het nou speelt? En wanneer moet je je nou echt zorgen gaan maken over gameverslaving?

Doel van het spel Fortnite, legt de Haagse Amelie (11) uit, is simpelweg zo veel mogelijk mensen doodschieten. Populairste spelvorm is battle royale: honderd spelers nemen het tegen elkaar op op een eiland. „Het leuke is dat je met een duo kan spelen, of een squad van vijf of een team van twintig. Je spreekt dan met je vrienden online af, in het spel”, zegt Amelie. „En via de microfoon hoor je elkaars stemmen.”

Je kan met zijn allen een fort bouwen om je te beschermen, en samen proberen zo veel mogelijk mensen dood te schieten. Ja, er wordt geschoten in Fortnite, „maar het is heus niet zo gewelddadig”, zegt Amelie. „Het ziet er best kinderlijk uit.” Wie wordt doodgeschoten, verdwijnt in het niets: van bloedvergieten is geen sprake.

Spelers kunnen zichzelf onderscheiden door hun uitdossing en met dansjes. „Op school doen we die dansjes ook”, vertelt Amelie. „De dab, de floss, de electroshuffle.” Dat maakt Fortnite extra leuk. „Het zorgt voor gezelligheid op school.”

## Op bijna elk apparaat

Fortnite lijkt zich bewust te richten op een zo groot mogelijk publiek. Niet alleen is het gratis te downloaden, het kan ook gespeeld worden op ongeveer elk appa-

„Twee jaar geleden was iedereen zogenaamd Pokemon Go verslaafd, daar hoor je nu niemand meer over

raat: Playstation, Xbox, pc, iPhone - alleen Android ontbreekt nog. Wereldwijd zijn er zo'n 125 miljoen spelers, waaronder bijzonder veel jonge kinderen, zowel jongens als meisjes. Sommigen van hen zullen Fortnite kennen van horen zeggen in de klas, maar waarschijnlijker nog van YouTube. Online circuleren duizenden filmpjes van internationale vloggers die het spel spelen.

„Mijn zoontje had al veel video's van het spel gezien, toen hij in de klas hoorde dat vriendjes het speelden”, vertelt Madelon van Veen (35) uit Alkmaar. Toen was het thuis wel even overleggen. „Mijn zoon is acht, en ik vind hem eigenlijk nog te jong voor schietspelletjes. Maar ja, als de hele klas ineens zo'n spelletje speelt, wil jij ook niet die ene ouder zijn die nee zegt.”

Van Veen besloot het spel toe te staan tijdens het vaste uur schermtijd van haar zoon. „En hij mag het alleen spelen als ik ook in de kamer ben”, zegt ze. „Het is toch een online spel; ik wil weten of er geen rare berichten worden verzonden.”



Jesper van Veen (8) speelt Fortnite op de Xbox in de woonkamer, thuis in Alkmaar.

Maaik Verbeek (36) uit Zwolle is door Fortnite voor het eerst gaan nadenken over restricties op het gamen van haar zevenjarige zoon. „Hiervoor speelde hij ook weleens *Fifa* of *Minecraft*, maar daar was hij niet de hele dag mee bezig.” Met Fortnite was dat anders: haar zoon wilde 's ochtends voor school al een potje spelen, en was de hele dag chagrijnig als hij een spelletje moest afbreken. „We kregen hem 's avonds gewoon niet meer aan tafel.” Zijn andere speelgoed raakte hij niet meer aan.

## Elke dag één uur

Inmiddels heeft Verbeek een regel ingesteld: haar zoon mag elke dag om vijf uur één uur Fortnite spelen. „En daar leeft hij dan helemaal naartoe”, vertelt ze. „Als hij 's ochtends opstaat heeft hij het al over zijn uurtje Fortnite aan het einde van de dag. En als hij na school naar de opvang gaat, zegt hij: haal je me wel op tijd op, zodat ik om vijf uur voor de Playstation kan zitten?”

Online circuleren tal van gratis spelletjes: hoe komt het dat juist dit spel zo aanslaat? Waarschijnlijk omdat het goed inspeelt op de drie basisbehoeften van een gamer, zegt gedragswetenschapper Jeroen Lemmens, die aan de Universiteit van Amsterdam onderzoek doet naar games en gameverslaving. „Allereerst de behoefte aan competentie: bevestigd worden in je kunnen”, zegt Lemmens. „Dat gebeurt bij Fortnite heel duidelijk: als je het goed doet, stijgt je in de ranking.” Daarnaast is er de behoefte aan autonomie. „Ook die wordt heel goed bevredigd in Fortnite. Je kan als speler eigenlijk doen wat je wil: zelf kiezen waar je begint op het eiland, of je meteen in de aanval wil of eerst een fort wil bouwen.”

Ook belangrijk voor het succes van een game is dat spelers verwantschap voelen met elkaar. Lemmens: „Bij Fortnite speel je niet zomaar tegen je computer, maar samen met mensen die je kent.”

Het verdienmodel van Fortnite zit in de accessoires die spelers kunnen kopen.

Wapens, variërend van een puntige zuurstok tot een pikhouweel, geïmagineerde dansjes of een nieuwe uiterlijke verschijning - van een skelet genaamd Skull Trooper tot een roze beertje dat Cuddle Team Leader heet. Bij Van Veen thuis is het kopen van dat soort digitale hebbedingetjes niet bespreekbaar. „Soms vindt mijn zoon dat lastig. Er zijn klasgenootjes die wel allerlei outfits kopen, en dat wil hij dan ook.” Verbeek heeft wel een keer toegestaan dat haar zoon iets kocht met haar creditcard, een andere keer kocht hij iets van zijn eigen geld. „Maar nu proberen we het te beperken, anders geeft hij zijn hele zakgeld eraan uit.”

De term 'gameverslaving' komt al snel op bij dit soort rages: als je kind nog nauwelijks naar beneden wil komen om te eten, denk je als ouder al snel dat het misgaat. Maar is er dan echt sprake van verslaving? Waarschijnlijk niet, zegt Regina van den Eijnden. Zij is hoofddocent aan de faculteit Sociale Wetenschappen van de Universiteit Utrecht en doet veel onder-

zoek naar gameverslaving onder jongeren. „De criteria die we daarbij hanteren, zijn bijvoorbeeld of de schoolprestaties eronder lijden, of de slaap, of relaties in het echte leven.” Vooralsnog is er bij de meeste Fortnite-spelers nog niet veel reden tot paniek, denkt Van den Eijnden. De afgelopen maanden deed ze onderzoek onder 2.000 jongens die Fortnite speelden, en wat haar opviel: de jongeren zeiden dat ze zich gameverslaafd voelden. „Maar dat wil nog niet zeggen dat dat echt zo is.”

Bovendien waaien dit soort hypes ook vaak weer over. „Twee jaar geleden was iedereen zogenaamd Pokemon Go verslaafd, maar daar hoor je nu niemand meer over.”

## Tips voor ouders

Zijn er tips voor ouders over hoe om te gaan met het gamen van je kind? Jan Willem Poot vertelt dat het „vooral belangrijk is dat het contact met je kind goed blijft.” Poot is oprichter van Yes We Can Clinics - een kliniek gericht op jongeren tussen de 13 en 23 jaar met verslavingen en gedragsproblemen. „Blijf elke dag vragen hoe het was op school, of er dingen zijn waar hij of zij over wil praten.” Geslotenheid is vaak een eerste signaal van gameverslaving: kinderen gaan sociaal contact vermijden, vluchten in het spelletje.

Vandaar dat het belangrijk is dat kinderen hobby's hebben, zegt Poot. „Als ouder kan je eisen dat ze elke dag een uur naar buiten gaan. Sporten of spelen.” Mocht je kind het lastig vinden te bedenken wat hij buiten kan doen, ga dan zelf mee, zegt Poot. „Wissen, of voetballen in het park.” Een kind dat door buitenspelen vroeg leert om sociaal te zijn, loopt minder de kans zichzelf te isoleren in een verslaving.

Ondertussen blijft het spel zich maar vernieuwen: volgende maand komt het nieuwe seizoen uit. Hoe dat eruit gaat zien, is nog niet bekend, maar Amelie heeft al gehoord dat het een piratenthema gaat hebben. „Iets met de Vliegende Hollander.” Dat belooft wat.

