

U Play 2, 14 november 2007

Nieuwe Sociale Netwerken

Evelien De Pauw
Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid



EXPERTISECENTRUM
MAATSCHAPPELIJKE VEILIGHEID

KATHO
KATHOLIEKE HOOGESCHOOL VAN NUTTIJLKAARREN
ROEIROEIJEN 1000

1. Games als veilig laboratorium (Jansz)

- Onzekere samenleving... zoeken naar veilige kicks
- Aantrekkingskracht van games:
 - Competitie
 - Uitdagingen op het juiste niveau
 - Mogelijkheden tot actieve controle
 - Escapisme
 - Identiteitsvorming: 'introjectie'
 - Sociale karakter

=> Games als sociaal kapitaal

EXPERTISECENTRUM
MAATSCHAPPELIJKE VEILIGHEID

KATHO
KATHOLIEKE HOOGESCHOOL VAN NUTTIJLKAARREN
ROEIROEIJEN 1000

2. Waar gamen jongeren?

- 'Reële' omgevingen:
 - Thuis
 - Console: multiplayer optie
 - 'Alone together' : online
 - Op een LAN (Local Area Network)
 - Bij vrienden
 - Party games: Nintendo Wii, dansspelletjes
 - Home LAN
 - Game store: Game Mania, Outpost
 - Op school

EXPERTISECENTRUM
MAATSCHAPPELIJKE VEILIGHEID

KATHO
KATHOLIEKE HOOGESCHOOL VAN NUTTIJLKAARREN
ROEIROEIJEN 1000

2. Waar gamen jongeren?

- 'Virtuele' of online omgevingen
- Soorten online games:
 - Casual games
 - FPS (First Person Shooters)
 - MMORPG's (Massive Multiplayer Online Role Playing Games)
 - Virtuele gemeenschappen (vb. Second Life, The Sims)
 - Geld- en kansspelen
 - Online videogames

EXPERTISECENTRUM
MAATSCHAPPELIJKE VEILIGHEID

KATHO
KATHOLIEKE HOOGESCHOOL VAN NUTTIJLKAARREN
ROEIROEIJEN 1000

3. Online gamers

- Wie speelt er?
 - Casual games: 52% van de online gamers
 - FPS: hoofdzakelijk jongeren tussen 15 en 19 jaar, meest populaire gamegenre !
 - MMOG's: gemiddelde leeftijd: 23 jaar, hoofdzakelijk mannen, 60% ouder van 19 jaar...
 - Virtuele gemeenschappen/Simulatie
 - Second Life: voornamelijk mensen tussen de 25 en 40 jaar; de helft vrouwen...
 - The Sims: populair bij meisjes

4. Sociale dynamieken in online communities

- Vorming van guild/clan
 - Zowel mensen die men kent als 'in game' vrienden
 - Sociale druk die ontstaat
- Echte vrienden?
 - Voor sommige wel/anderen niet
 - Afhankelijk van eigen perceptie
- Verandering in sociale leven?
 - Voor de helft is het spelen van online games een verrijking van sociale leven
 - 1/4 meldt dat sociale leven veranderd is

5. Gevaren van online gaming

- Eigen aan online games
 - Virtuele eigendom
 - Online cheating
 - Toevoegen van gamecontent
- Grijs zone: cybercrime, cyberhate, cyberpesten, seksuele misbruiken,...
- Online gokken
- Verslaving

6. Verschillende initiatieven

- PEGI-online
 - Code of conduct
 - Initiële rating
 - Moderator en controle nieuwe content
 - Gedragscodes
- Wet op de kansspelen
- Richtlijnen voor organisatie LAN
- Sensibilisering rond veilig internet

7. Aanbevelingen

- Bewustwording over net-generatie
 - Lifestyle
 - Voor- en nadelen
- Online communities: beschermende maatregelen
 - Vereenvoudigde gebruikersvoorwaarden
 - Verplichte moderatorfunctie en klachtenbord
- Duidelijke regelgeving rond LAN

8. Concluderend

- Games maken deel uit van de mainstream cultuur en hebben een sociale functie
 - ...in 'first life': LAN, party games,...
 - ... in 'second life'... 'Alone together', 'Online'
 - Als deel van de net-generatie
- Niet zonder gevaar...