**Pro : Gewelddadige games moeten verboden worden**

Call of Duty, Battlefield, Grand Theft Auto en Assassin's Creed! Dit zijn computerspellen waar mijn neefjes van veertien jaar zich mee bezighouden, dag in dag uit. Deze games bevatten naar mijn mening realistische vormen van geweld. De afgelopen decennia zijn kinderen steeds meer videospelletjes gaan spelen. Geconcentreerd kijken ze naar het scherm en proberen zij zoveel mogelijk burgers en andere spelers uit te schakelen.

Jongeren kunnen geïnspireerd worden door deze games, waarin ze tal van moorddadige voorbeelden krijgen in een nagebouwde realiteit. De kranten staan vol met jonge, dolgedraaide schutters die worden geïnspireerd door gewelddadige videogames. Een voorbeeld hiervan is het schietaccident op 25 augustus 2013 in de Amerikaanse staat Louisiana. Een achtjarige jongen heeft zijn oma, die televisie zat te kijken, doodgeschoten. Enkele ogenblikken voor deze daad heeft plaatsgevonden, had de jongen nog Grand Theft Auto hebben gespeeld. In dit spel kan de speler onschuldige burgers doden. Gewelddadige games gaan ook gepaard met een gameverslaving. Wat een tijden! Het aantal mensen met een gameverslaving stijgt, voornamelijk bij jongeren en jongvolwassenen. Volgens het Nederlands Jeugdinstituut houdt zo een 60 procent van de twaalf- tot en met zestienjarigen zich dagelijks bezig met gamespelletjes. Een gameverslaving lijkt op een gokverslaving. Men is zo bezig met het gamen dat andere aspecten van het leven genegeerd worden. Dit wordt ook 'compulsief gamen' genoemd. Compulsief gamen leidt onder andere tot verstoring van relaties en het slecht functioneren op school of werk. Tot slot als er geen verbod is, zullen gamesontwikkelaars het spel steeds aantrekkelijker en realistischer maken. Dat maakt het voor een speler interessant om nieuwe uitdagingen aan te gaan. Zolang er nieuwe ideeën op de markt blijven komen, blijven de spelers opgewonden en bevinden ze zich in een vicieuze cirkel.

Er zijn games die ook leiden tot enkele positieve elementen. Volgens drie onderzoekers van de Amerikaanse universiteit van Rochester kunnen mensen leren om de juiste beslissing sneller te nemen indien ze snelle actiegames spelen. Het zou namelijk de computervaardigheid, het spelinzicht en het reactievermogen van kinderen verbeteren. Dit geldt wel echter alleen voor personen die minstens één keer in de maand een actiespel spelen. Het spelen van games kan ervoor zorgen dat je in de moderne maatschappij kan functioneren, want we kunnen er niet omheen dat tegenwoordig alles via de computer gaat. Anderzijds kan het sociale leven hier ook onder lijden. Te veel tijd spenderen aan gamen alleen is niet gezond voor de fysieke en mentale gezondheid. Online gamen kan je sociale leven verzwakken.

Iedereen is het eens met het feit dat weerzinwekkende videospellen gekoppeld worden met asociaal en risicovol gedrag, zoals het nadoen van bepaalde karakters. De omgeving waarin je opgroeit, kan dit gedrag versterken. Het spelen van GTA of Battlefield is zeker niet de enige belangrijke factor voor de verschrikkelijke schietaccidenten, maar we mogen dit ook niet onderschatten. Zolang jongeren de scheiding tussen fictie en realiteit niet kunnen inzien, worden ze blootgesteld aan gevaarlijke invloeden. Ik vind dat de gameverslavingen de toekomst van jonge potentiële informatici ondermijnen en zolang deze games verder gefabriceerd worden, komt er geen einde aan de vicieuze cirkel. Eén gewelddadige virtuele game kan voor duizenden gewelddadigers op de wereld zorgen.