

Elf jaar. Elf!

Samen met 200 miljoen anderen speelt een Canadese jongen het online rollenspel *Runescape*. Hij wil zijn medespelers van virtueel goud beroven. Hij ontwikkelt een programma, waarmee spelers gratis goud kunnen krijgen. Gebruikers voeren hun gegevens in, die worden doorgespeeld naar de jongen.

Hoe oud hij is? Elf jaar. Elf!

Wat te doen met dit jochie? Eerst hem en zijn ouders vermanend toespreken. Daarna haal ik hem naar Nederland om hem aan beleidsmakers uit te laten leggen wat de waarde is van online games. Dit laat zien welke competenties je kan opdoen met games als *Runescape*.

De laatste dagen is er veel aandacht voor de digitale geletterdheid van de Nederlandse jeugd. De KNAW waarschuwt: „Het vaardig hanteren van communicatiemiddelen [bij jonge mensen] is volstrekt onvoldoende”. Voor het hoger onderwijs geldt hetzelfde, blijkt uit het proefschrift dat Frans Jacobs afgelopen week verdedigde.

Met ministers die denken dat Wordfeud een studentenvereniging is, is het geen wonder dat het onderwijs flink achterloopt. Het 11-jarige Canadese jochie lukt het om gegevens te stelen, omdat hij te maken heeft met een mediaongeleterd publiek. Omgekeerd, als je je als elfjarige kan handhaven in *Runescape* dan zit het wel goed met je mediageletterdheid.

Laat docenten en jongeren op (hoge)scholen en universiteiten games spelen als *Runescape*, *EVE Online* of *Minecraft*. De ICT-vaardigheden die je leert bij het spelen van deze games zijn relevanter dan ooit. Gênant dat een elfjarige Canadees dit moet komen uitleggen.