

Bijlage 1

Nieuwe begrippen ontwikkeld voor het virtuele milieu, door Martine Delfos

Avatarisme: Het zich verliezen en verslaafd raken aan een virtuele identiteit. Gebaseerd op het begrip avatar. In de hindoeïstische filosofie betekent avatar het incarneren of verschijnen van een (abstracte) god op de wereld in de persoon van een levend wezen. In het VM is het als het ware omgekeerd, een levend wezen kan zich als een god presenteren in het VM.

Ego-explosie: Een toestand waarin mensen geen realistisch zelfbeeld meer hebben en het ego buitensporige proporties aangenomen heeft. Een typisch risico van het VM, zeker in combinatie met een opvoeding die ego-gericht is. Door excessief gamen van jongs af aan ontstaat een scheefgroei van het ego, omdat het gamen het ego vormt op basis van een extreem beloningssysteem.

Game-anorexia: Het verdringen van eten en het afnemen van het hongergevoel als gevolg van excessief gamen.

Gamefrenzy/spelkolder: Een te sterke fascinatie voor games die het sociaal functioneren van het kind negatief kan beïnvloeden en opvoedkundige interventie noodzakelijk maakt.

Gamepsychose: Het verlies aan contact met de werkelijkheid van het RL, als gevolg van een excessief geïsoleerd bestaan in het VM met gaming. Niet hetzelfde als een reguliere psychose, waarbij het contact met de werkelijkheid verstoord is door denkstoornissen, maar een contactverlies door een fundamentele vorming vanuit het VM.

Groepsouderschap: Het met een aantal ouders samen structureel een deel van de opvoeding samen delen. Door met betrekking tot een aantal onderwerpen als groep ouders op te treden, voelt de individuele ouder zich sterker en beschikt over een collectief aan kennis en ervaring in plaats van afhankelijk te zijn van het individuele perspectief.

Vierde milieu: De opvoedingsruimte was verdeeld in drie milieus: het eerste milieu het gezin, het tweede de school en het derde milieu de wereld daarbuiten. Uit het derde milieu heeft zich een factor losgemaakt die zo omvangrijk is, dat deze een eigen status verdient en het vierde milieu genoemd kan worden: het virtuele milieu.

Virtueel steno/snelheidstaal: Een taal die minder tekens bij het typen nodig heeft, bijvoorbeeld een =1. Geen grammaticale taal, maar een snelheidstaal.

Virtueelcodes: Gedragscodes voor het omgaan met elkaar in het virtuele milieu. De normen en waarden uit het RL kunnen niet allemaal vertaald worden naar het VM. Er zijn fundamenteel andere mechanismen werkzaam, waardoor ook nieuwe normen nodig zijn.

Er moeten virtueelcodes ontwikkeld worden, omdat het VM de morele ontwikkeling van kinderen en jongeren vormt.

Virtuele milieu: Onder het virtuele milieu wordt de fictieve wereld verstaan, gecreëerd door media met een beeldscherm, waarin men zich passief (met name televisie, video en cd/dvd) of actief en interactief (met name internet, computer, mobieltje, iPad, Wii, gaming enzovoorts) beweegt.

Virtuele verwaarlozing/virtual neglect: Het tekort aan aandacht en opvoeding geven aan kinderen in het VM.