

FACTCHECKER

Door JAN JAGERS, illustratie STEVE MICHIELS

‘Videospelletjes op het werk kunnen je productiever maken’

Metro

→ONWAAR
→GROTENDEELS ONWAAR
→GROTENDEELS WAAR
→WAAR

Soms schiet je werk niet op, lezen we onlangs in *Metro*. ‘Gelukkig zijn er enkele simpele trucjes die ervoor zorgen dat jij binnenkort barst van de creativiteit.’ Bewegen en stoppen met snacks, lezen we. En opmerkelijker: ‘Videospelletjes hebben een positief effect op je concentratievermogen. Een studie aan de Brigham Young University toonde eind januari aan dat 45 minuten spelplezier ervoor kunnen zorgen dat werknemers maar liefst 20 procent productiever zijn. De hoofdonderzoeker, Greg Anderson, stelt daarom voor dat werkgevers niet investeren in teambuilding, maar gewoon een Xbox of PlayStation aanschaffen. Goedkoper, effectiever en plezier verzekerd.’

Is gamen inderdaad

de ideale break?

Andersons suggestie staat in het persbericht over het onderzoek in het vakblad *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*. Het betrof een ‘laboratorium-experiment’ met studenten, zo blijkt.

Ruim 350 proefpersonen, ingedeeld in 80 teams, speelden op de computer het geocachspel *Findamine*. Wil je winnen, dan vereist het spel samenwerking binnen je team. Na het eerste rondje werden de teams ingedeeld in drie groepen: de eerste groep van teams hield zich drie kwartier bezig met een teamvideospel, de tweede met ‘stil huiswerk’, de derde met een bespreking van hun geocachresultaten. Daarna volgde de

aan traditionele teambuildingactiviteiten’, lezen we in de studie.

De studie is degelijk, zegt Jeroen Camps, die organisatiepsychologie doceert aan de Thomas More Hogeschool. ‘Maar of het teamgame ook in een echte organisatie werkt, is nog maar de vraag. Die telt ook werknemers die niet graag gamen, bijvoorbeeld.’

Wat deze studie niet aantoonde, beklemtonen drie academici, is dat individueel gamen op het werk je productiviteit bevordert.

niet’, zegt De Gieter. ‘Maar microbreaks zijn per definitie kort. Enkele minuten. Een videospelletje duurt al snel een kwartier of langer. Dat is geen korte pauze meer.’

Toch is de claim niet onzinnig, zegt professor Steven Poelmans van de Antwerp Management School. ‘Switchen tussen activiteiten houdt ons brein fris. Het ontlast de prefrontale cortex, die op volle toeren draait wanneer we ons concentreren. Individuele videospelletjes kunnen een nuttige en leuke pauze zijn. Maar als ze te intens zijn of te lang duren, worden we achteraf net minder productief.’



CONCLUSIE

Het artikel in *Metro* is misleidend. Het wekt de indruk dat individueel gamen 20 procent productiviteitswinst oplevert, terwijl het ~~aan~~ gehaalde onderzoek over gamen in teambuilding gaat.

tweede ronde van 25 minuten *Findamine*. Wat bleek? De ploegen die in de tussentijd het teamvideospel hadden gespeeld, ‘lieten een productiviteitsverbetering van 20 procent optekenen in vergelijking met teams die deelnamen

‘Korte pauzes of microbreaks waarin je even iets anders doet, hebben wel degelijk effect’, zegt professor arbeidspsychologie Sara De Gieter (VUB). ‘Even babbelen met een collega, koffie drinken, pingpongen.’ Of gamen? ‘Waarom

• Op Knack.be/Factchecker vindt u links naar de onderzoeken en andere bronnen die voor dit artikel zijn gebruikt.

• Krasse uitspraak, straf cijfer of dito feit in de actualiteit gezien? Stuur uw vraag met exacte bronvermelding van het citaat naar factchecker@knack.be