



## Onderzoek: Gamen

**Publicatiedatum: 17-1-2014**

### **Over dit onderzoek**

Het 1V Jongerenpanel, onderdeel van EenVandaag, bestaat uit 6000 jongeren van 12 t/m 24 jaar. Aan dit online onderzoek, gehouden van 14 t/m 17 januari 2014, deden 1914 jongeren mee. Onder hen waren 1419 gamers (= jongeren die aangeven minstens wekelijks te gamen). De uitslag van de peiling is na weging representatief voor drie variabelen, namelijk leeftijd, geslacht en spreiding over het land.

### **Meer informatie**

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Eva van Mossevelde: [eva.van.mossevelde@eenvandaag.nl](mailto:eva.van.mossevelde@eenvandaag.nl) en 035-6715809.

## Samenvatting

---

### JONGEREN TEGEN VERBOD OP GEWELDDADIGE GAMES

**Eén op de drie gamers (35%) voelt zich wel eens agressief of opgefokt na het spelen van een game. En een vijfde (19%) houdt soms een rotgevoel over aan iets heftigs in een game. Toch zijn jongeren (83%) tegen een algeheel verbod op gewelddadige games. Dat blijkt uit onderzoek van EenVandaag onder 1900 jongeren, van wie er 1400 zeker wekelijks gamen.**

Gewelddadige games hebben nu, net als films, een adviesleeftijd (16+ of 18+). Ruim de helft van de gamers (61%) speelde wel eens een game waarvoor ze eigenlijk te jong waren. Een derde (36%) heeft wel eens geprobeerd deze games te kopen op minderjarige leeftijd, en dat lukt bijna altijd. Om een identiteitsbewijs wordt volgens 73 procent nooit gevraagd. En zelfs al zou de controle strenger zijn, ondervangt dit slechts een deel van het probleem: veel jongeren downloaden hun games of lenen die van anderen.

#### **Dan ook horrorfilms verbieden?**

Veel jongeren wijzen er op dat een causaal verband tussen gewelddadige games en agressief gedrag nog altijd ter discussie staat. Ook vragen ze zich af waar de grens getrokken wordt als zulke games verboden worden. Zoals een jongere het verwoordt: "Totale betutteling, je kan alles wel gaan verbieden. Mogen ze ook de Bijbel, Thora en Koran verbieden voor hun gewelddadige passages. Of boeken als Vijftig tinten grijs en horrorfilms."

#### **Tijdbegrenzer slecht plan**

Ook een tijdbegrenzer op games vinden zes op de tien jongeren (60%) een slecht plan. Een vaak genoemd argument, in de woorden van een gamer: "Zelf zou ik het ontzettend frustrerend vinden als een spel er na twee uur mee stopt als het net heel spannend is. Dan worden mensen juist agressief." Ook denken jongeren dat gamers het systeem zullen omzeilen, bijvoorbeeld door tussendoor een andere game te spelen. Bovendien vinden ze dat de verantwoordelijkheid bij de gamer en zijn ouders ligt. De thuiswonende gamers zeggen echter in grote meerderheid (89%) dat ze geen afspraken hebben met hun ouders over het aantal uur dat ze mogen gamen.

#### **Gamen ten koste van school en slaap**

Gamers ervaren zowel nadelen als voordelen van het spelen. Bij tweederde (64%) gaat het gamen wel eens ten koste van school of studie en bij een derde (35%) ten koste van de nachtrust. Eén op de vijf gamers (20%) noemt zichzelf ook daadwerkelijk -een beetje- verslaafd. Aan de andere kant: één op de drie gamers (31%) heeft beter leren samenwerken en driekwart (72%) heeft beter Engels leren spreken door het spelen van computerspellen.

## Onderzoeksuitslag

---

Candy Crush, WordFeud of Angry Birds. World of Warcraft en Tomb Raider. Games zijn er in vele soorten en maten.

**Game jij regelmatig?** Met regelmatig bedoelen we zeker wekelijks. Ook als je wel eens een spelletje speelt via een app op je smartphone kan je 'ja' invullen.

Ja	77%
Nee, maar vroeger wel	13%
Nee, en vroeger ook niet	10%
Weet niet / geen mening	0%

*De volgende vragen zijn uitsluitend gesteld aan de jongeren die aangaven regelmatig te gamen.*

### **Speel jij wel eens games via apps of sociale media?**

Je kunt meerdere antwoorden aankruisen.

Ja, via apps	78%
Ja, via sociale media	27%
Nee	18%
Weet niet	0%

### **Op welk apparaat game jij meestal?**

Je kunt meerdere antwoorden aankruisen.

Computer of laptop	68%
Smartphone	63%
Tablet	27%
Console / spelcomputer	46%
Handheld / portable console	13%
Anders	2%

### **Welke type games speel jij?**

Je kunt meerdere antwoorden aankruisen

Puzzle games	51%
Building games	49%
Action/adventure games	43%
Platform games	35%
First person shooters	35%
Role playing games	31%
Strategy games	30%
Racing games	29%
Sport games	26%
MMO's	17%
Survival horror games	13%
Fighting games	8%
Anders	9%
Weet niet / geen mening	1%

### **Hoeveel uur game jij gemiddeld per week?**

0 – 5 uur	45%
6 – 10 uur	23%
11 – 15 uur	13%
16 – 20 uur	8%
20 – 30 uur	6%
Meer dan 30 uur	4%
Weet niet	2%

**Vind je zelf dat je te veel gamet?**

Nee	79%
Ja, iets te veel	19%
Ja, veel te veel	2%
Weet niet	0%

**Vind jij jezelf gameverslaafd?**

Ja	3%
Een beetje	17%
Nee	80%
Weet ik niet	0%

**Stelling: 'Ik zou per direct kunnen stoppen met het spelen van games.'**

Eens	76%
Oneens	20%
Weet niet	5%

*De volgende vragen zijn weer aan alle jongeren gesteld:*

**Wanneer vind jij dat iemand gameverslaafd is? Als hij/zij:**

0-5 uur per week gamet	0%
6-10 uur per week gamet	4%
11-15 uur per week gamet	14%
16-20 uur per week gamet	21%
20-30 uur per week gamet	20%
Meer dan 30 uur per week gamet	28%
Weet niet / geen mening	14%

**Stelling: 'De negatieve kanten van gamen worden te veel benadrukt.'**

Eens	65%
Oneens	27%
Weet niet / geen mening	8%

**Stelling: 'Gamen is eerder goed dan slecht voor de persoonlijke ontwikkeling.'**

Eens	38%
Oneens	40%
Weet niet / geen mening	22%

*De volgende vragen zijn uitsluitend gesteld aan gamers.*

Gamen kan positieve en negatieve effecten hebben.

**Welke van onderstaande positieve en negatieve gevolgen heeft gamen wel eens voor jou (gehad)?**

Je kunt meerdere antwoorden geven.

Beter Engels leren spreken	72%
Minder tijd aan school/studie/werk besteden	64%
Contact met mensen over de hele wereld	45%
Minder slapen	35%
Beter leren samenwerken	31%
Vrienden minder vaak in het echt zien	13%
Vaker onenigheid thuis	12%
Vaker hoofdpijn	10%
Ongezonder eten (snoepen, maaltijden overslaan)	10%
Geen van bovenstaande	9%
Anders	11%

**Heb je wel eens een rotgevoel gekregen van iets heftigs in een game?**

Ja	19%
Nee	79%
Weet ik niet	2%

**Ben je wel eens agressief of opgefokt geworden van het spelen van een game?**

Ja	35%
Nee	63%
Weet ik niet	2%

*De volgende vraag is weer aan alle jongeren gesteld:*

Net als voor films is voor sommige games een adviesleeftijd ingesteld. Als er grof geweld of seks in voorkomt kan de adviesleeftijd 16+ of 18+ zijn.

**Stelling: 'Het is gemakkelijk om aan 16+ of 18+ games te komen als je nog geen 16 of 18 jaar bent.'** Beantwoord deze vraag ook als je nooit gamet of meerderjarig bent.

Vul gerust 'weet niet' in.

Eens	71%
Oneens	4%
Weet ik niet	25%

*De volgende vraag is uitsluitend gesteld aan gamers.*

**Speel(de) jij zelf games waar je eigenlijk nog niet oud genoeg voor bent/was volgens de adviesleeftijd?**

Ja	61%
Nee	34%
Weet ik niet	5%

*De volgende vraag is uitsluitend gesteld aan de 875 gamers die in de vorige vraag aangeven wel eens games te spelen waarvoor ze eigenlijk te jong zijn/waren.*

**Hoe kwam je aan die game(s)?**

Je kunt meerdere antwoorden aankruisen

Gekocht in (online) winkel	65%
Geleend van vrienden/kennissen/gezinsleden	41%
Ik speelde bij iemand anders	40%
Illegaal gedownload	27%
Legaal gedownload	22%
Geen mening	1%
Anders	19%

*De volgende vraag is alleen gesteld aan 870 jongeren die wel eens een 16+ of 18+ game hebben gekocht.*

**Is er wel eens gevraagd om je identiteitskaart als je een 16+ of 18+ game ging kopen?**

Ja	22%
Nee	73%
Weet ik niet	5%

*De volgende vraag is uitsluitend gesteld aan gamers.*

**Heb je wel eens een 16+ of 18+ game proberen te kopen toen je daar eigenlijk nog te jong voor was?**

Ja	36%
Nee	39%
Weet ik niet	5%

*De volgende vraag is uitsluitend gesteld aan 600 jongeren die in de vorige vraag aangeven dat ze wel eens een 16+ of 18+ game probeerden te kopen toen ze daar eigenlijk nog te jong voor waren.*

**Is dit toen ook gelukt?**

Ja, het is me altijd / soms gelukt	90%
Nee, het is me nooit gelukt	10%
Weet niet / geen mening	0%

*De volgende vragen zijn weer aan alle jongeren gesteld:*

Sommige onderzoeken tonen aan dat er een verband is tussen gewelddadige games en agressie. Andere onderzoeken tonen juist aan dat gewelddadige games positieve effecten hebben, zoals betere reactietijd en ruimtelijk inzicht.

**Stelling: 'Het kabinet zou gewelddadige games moeten verbieden voor alle leeftijden.'**

Eens	11%
Oneens	83%
Geen mening	6%

Veel gamers zitten uren achter elkaar te spelen. Sommige mensen vinden daarom dat er een tijdbegrenzer op games moet zitten: spelers die twee uur non-stop spelen moeten een uur offline.

**Vind jij een verplichte tijdbegrenzer op games een goed of een slecht plan?**

Goed plan 31%  
Slecht plan 60%  
Geen mening 9%

*De volgende vragen zijn gesteld aan 1160 thuiswonende gamers.*

**Stelling: 'Ik game meer dan mijn ouders weten.'**

Eens 19%  
Oneens 75%  
Geen mening 6%

**Heb je afspraken met je ouders over hoeveel uur je mag gamen?**

Ja 10%  
Nee 89%  
Geen mening 1%

**Stelling: 'Ik heb regelmatig ruzie met mijn ouders over de tijd die ik aan gamen besteed.'**

Eens 6%  
Oneens 92%  
Geen mening 2%