



COMPUTERSPELLEN IN HET GEZIN

Onderzoek uitgevoerd door het NIZW / dr. Peter Nikken
in opdracht van het NICAM en het PCOJ



N I C A M
Dossier 1

Colofon

Uitgever

Nederlands Instituut voor de Classificatie van
Audiovisuele Media (NICAM)
Postbus 322
1200 AH Hilversum

Inlichtingen

035 6460860
info@nicam.cc
www.kijkwijzer.nl

Druk

Drukkerij Imprimio b.v. Bussum

Ontwerp en opmaak

Jan Pieter Ekker

Beeld omslag

Tombrailer

Copyright

NICAM/PCOJ/Peter Nikken, NIZW
Bronvermelding is verplicht. Verveelvuldiging voor eigen
of intern gebruik is toegestaan.

Hilversum 2003

ISBN 90-77392-01-7

Het onderzoek waarvan hier rapport wordt uitgebracht, maakt deel uit van het meerjarenprogramma jeugdonderzoek rond het thema 'sociale desintegratie' dat de Stichting Jeugd-informatie Nederland (SjN) van 1998 tot 2002 heeft aangestuurd. Dit programma is tot stand gebracht op basis van adviezen van het Programmeringscollege Onderzoek Jeugd (PCOJ). De uitvoering van dit programma is gesubsidieerd door het ministerie van VWS.

SjN is begin 2002 gefuseerd met het Nederlands Instituut voor Zorg en Welzijn (NIZW) tot het nieuwe centrum NIZW Jeugd.

COMPUTERSPELLEN IN HET GEZIN

Onderzoeksopdracht van het Programmeringscollege Onderzoek Jeugd (PCOJ) aan het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM) uitgevoerd door het Expertisecentrum Jeugd en Media / NIZW Jeugd

Auteur

dr. Peter Nikken

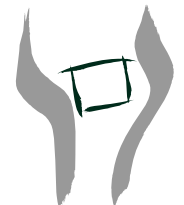
Begeleidingscommissie

Drs. Gert van den Berg (secretaris PCOJ)

Dr. Jeroen Jansz (UvA)

Drs. Margo de Waal (NICAM)

Drs. Annemarie Walker (zelfst. kindersoftware publicist)



N I C A M
Dossier 1

NICAM Dossiers

Met de uitgave van dit rapport over de rol en plaats van computerspellen – games – in de Nederlandse samenleving start het NICAM een nieuwe publicatiereeks onder de naam *NICAM Dossiers*.

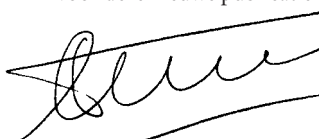
Op deze wijze wil het NICAM nieuw onderzoek en academische artikelen uit binnen- en buitenland met betrekking tot de invloeden van media op kinderen onder de aandacht brengen.

Het verzamelen en toegankelijk maken van kennis en nieuwe inzichten over de rol en invloed van audiovisuele media is belangrijk voor de ontwikkeling en toepassing van Kijkwijzer. En natuurlijk voor allen die bij Kijkwijzer betrokken zijn.

De eerste uitgave van *NICAM Dossiers* geeft de resultaten van een recent onderzoek onder ouders en kinderen weer. Het onderzoek werd uitgevoerd door bureau Intomart en gaat in op de plaats die games inmiddels in het gezin innemen, de wensen van ouders wat betreft classificatie en voorlichting, en de effecten zoals die door ouders worden ervaren. Het onderzoek werd mede geïnspireerd door het voornemen één Europees classificatiesysteem voor computerspellen te ontwikkelen.

Dit breed gedragen initiatief krijgt in de loop van 2003 daadwerkelijk gestalte onder de naam *PEGI, Pan-European Game Information*. Het NICAM was bij de ontwikkeling van *PEGI* betrokken en is verantwoordelijk voor de introductie en uitvoering van het project, onder auspiciën van de internationale game brancheorganisatie ISFE.

Dit onderzoek naar een nog nieuwe mediavorm leek ons een goede start voor deze nieuwe publicatiereeks.



Wim Bekkers,
directeur NICAM.

Inhoud

Voorwoord	4
Samenvatting	4
1 Inleiding	6
2 Opzet van het onderzoek	
2.1 Methode en steekproef	8
2.1 Vragenlijst	9
3 Ouders	
3.1 Gebruik en bezit van games	10
3.2 Ouderlijke opvattingen over computerspelletjes	12
3.3 Mogelijke schadelijkheid van games	15
3.4 Ouderlijke begeleiding van kinderen bij het ‘gamen’	16
4 Kinderen	
4.1 Computergebruik en bezit	19
4.2 Ideeën over games	20
4.3 Behoeftte aan informatie over schadelijkheid	21
4.4 Kinderen over ouderlijke computerspellenbegeleiding	22
5 Vergelijking van ouders en kinderen	
5.1 Overeenkomsten	24
5.2 Verschillen tussen ouders en kinderen	26
6 Conclusies	
6.1 ‘Gamen’ is een belangrijk onderdeel van het kinderleven	27
6.2 Een genuanceerd beeld over de invloeden van games	28
6.3 Problemen met ‘gamen’	28
6.4 Begeleiding beperkt	29
Literatuur	31
Vragenlijst	32
Noten	39
PCOJ-publicaties	42

Voorwoord

Kinderen worden opgevoed door alles en iedereen die met hen te maken krijgt. Het gaat dan natuurlijk in de eerste plaats om de ouders en het gezin waarin een kind opgroeit. Later komen daar de leeftijdgenoten bij en de school. Maar de wereld van het kind is de afgelopen halve eeuw groter geworden: er zijn veel meer factoren die van invloed zijn op kinderen en die dus opvoedend werken. De televisie is daar een sprekend voorbeeld van. Het is algemeen aanvaard dat televisie kijken effect heeft op kinderen. Inmiddels bestaat er dan ook een indrukwekkende hoeveelheid onderzoek naar de heilzame, schadelijke of juist educatieve werking van televisie op kinderen.

De televisie is echter alweer vijftig jaar oud. Van meer recente datum zijn de computerspelletjes. Uit het onderzoek dat hier gepresenteerd wordt, blijkt dat veel kinderen geregeld computerspelletjes spelen. In die zin is het een gegeven dat deze spelletjes deel uitmaken van hun dagelijkse leefwereld. Over het effect daarvan weten we echter nog niet veel. Omdat het zo'n recent fenomeen betreft, is er nog weinig afgerond onderzoek beschikbaar en al helemaal niet in Nederland. Het is niet eens bekend hoeveel kinderen computerspelletjes spelen, hoe vaak ze dat doen en met wie.

Dat was voor het Programmeringscollege Onderzoek Jeugd (PCOJ) voldoende reden om de aanzet te geven tot een verkennend onderzoek. In de periode 1998 – 2001 heeft het PCOJ, in het kader van het programma 'Sociale desintegratie', een groot aantal onderzoeken op gang gebracht waarin de relatie tussen jeugdigen en hun omgeving centraal staat. Zie daarvoor de lijst met rapportages achter in dit rapport. Het gaat daarbij steeds om de invloed die omgevingsfactoren uitoefenen op het ingroeien van kinderen en jongeren in de samenleving. Het PCOJ stelt in zijn onderzoeksprogramma dan ook dat computerspelletjes een omgevingsfactor vormen die niet over het hoofd kan worden gezien. Daarom is in samenwerking met het NICAM en met de Sectie Kind en Media van de

Stichting Jeuginformatie Nederland (inmiddels samengegaan met NIZW Jeugd) het onderzoek opgezet waarvan hier verslag wordt gedaan.

Hier staat voor het eerst gerapporteerd wat Nederlandse kinderen én hun ouders zeggen over het gebruik en bezit van computerspelletjes, over wat ze daarvan denken en over hun behoefte aan informatie over de mogelijk nadelige effecten. De gegevens die hier verzameld zijn, vormen een eerste onderbouwing van de stelling dat computerspelletjes een factor van belang zijn in het leven van kinderen en jongeren. Om de effecten daarvan te kunnen inschatten, is meer onderzoek nodig.

Dit onderzoek is begeleid door een commissie bestaande uit drs. Gert van den Berg (NIZW Jeugd), dr. Jeroen Jansz (Universiteit van Amsterdam), drs. Margo de Waal (NICAM) en drs. Annemarie Walker (zelfstandig publicist over kindersoftware). Daarvoor dank ik hen.

Peter Lankhorst,
voorzitter Programmeringscollege Onderzoek Jeugd.

Samenvatting

Hieronder staan de belangrijkste resultaten uit het onderzoek. De gegevens zijn in het voorjaar van 2002 door onderzoeksbureau *Intomart* verzameld via een internetpanel (765 ouders en 536 kinderen van acht tot achttien jaar).

Bezit en gebruik

- Kinderen spelen de computerspelletjes hoofdzakelijk thuis. Bijna alle kinderen (96%) spelen op de pc, bijna de helft (45%) ook vaak op de spelcomputer en 39% op de Gameboy.
- Ouders schatten dat hun kinderen ongeveer anderhalf uur per dag bezig zijn met het spelen van computerspelletjes.
- In lagere en gemiddeld opgeleide gezinnen wordt volgens de ouders aanzienlijk langer gespeeld (circa twee uur) dan in academisch opgeleide gezinnen (gemiddeld een uur per dag).
- Jongens besteden per dag veel meer tijd aan computerspelletjes en spelen ook vaker dan meisjes. De verschillen zijn het grootst voor jonge adolescenten van 16 tot 18 jaar.
- Kleuters besteden de minste tijd aan computerspelletjes (gemiddeld een uur) en pubers en mannelijke jonge adolescenten de meeste tijd (gemiddeld twee en een half uur).
- De spelcomputer wordt vooral door jongens en in lager opgeleide gezinnen gebruikt. De Gameboy wordt vooral gebruikt door jongens en door kinderen van zeven tot vijftien jaar.
- De spellen waar kinderen mee spelen worden meestal (61%) door de ouders aangeschaft. Ouders van kinderen tot twaalf jaar en academisch opgeleide ouders regelen het meest de spelen voor hun kinderen.

Ideeën over effecten van computerspellen

- Bijna een op de vijf ouders (17%) heeft zorgen over de tijd die hun kinderen doorbrengen met computerspellen. Het huiswerk en (buiten) spelen met andere kinderen zijn zowel bij de ouders als de kinderen de meest genoemde activiteiten die door het overmatig gamen te weinig aan bod komen.
- Ouders die zich zorgen maken over de tijd die kinderen aan gamen besteden hebben recht van spreken, want hun kinderen spelen aanzienlijk langer (bijna drie uur per dag) dan kinderen van ouders zonder zorgen.
- In het algemeen hebben ouders een genuanceerd idee over de invloed van games. Ouders houden zowel positieve effecten (op kennis en op emoties) voor mogelijk, als negatieve effecten (op de gezondheid, de sociale omgang en op gedrag of houding).
- Ouders zijn het meest overtuigd van de positieve leereffecten van spelletjes en het minst van de negatieve invloeden op gedrag en houding.
- Er zijn maar weinig kinderen die vinden dat hun gedrag door games beïnvloed worden. Grof taalgebruik uiten en druk worden na een spel komen volgens kinderen nog het meest voor.

Behoeftte aan informatie over mogelijke schadelijkheid van spellen

- Een groot deel van de ouders (78%) wil graag weten of een computerspel schadelijk kan zijn voor kinderen en vanaf welke leeftijd zo'n spel gespeeld kan worden. Kinderen hebben veel minder behoefte aan informatie over de mogelijke schadelijkheid van games.
- Ouders willen vooral geïnformeerd worden over het voorkomen van (grof, realistisch) geweld in spelletjes, gevolgd door informatie over alcohol en drugs en over grof taalgebruik.
- Informatie over de mogelijke schadelijkheid van games is het meest van belang voor ouders van jongere kinderen.

Ouderlijke bemoeienissen met het spelgedrag van hun kinderen

- Een aanzienlijk deel van de ouders (bijna 40%) beaamt dat hun kinderen meer verstand hebben van het spelen van games dan zichzelf. Academisch opgeleide ouders zijn het minst overtuigd van hun kennis van games, lager opgeleide ouders denken het vaakst dat zij voldoende kennis van hebben
- Ouders oefenen in meer of mindere mate drie soorten media-opvoedingsgedrag uit: de restrictieve begeleiding (spellen verbieden of in de gaten houden), de evaluatieve begeleiding (spelinhouden met kinderen bespreken) en de algemene begeleiding (samen spelen). Deze drie typen begeleiding worden ook door kinderen herkend.
- De meest voorkomende manier van media-opvoeding bij het omgaan met computerspellen is de restrictieve begeleiding (bijna de helft van de ouders treedt vaak restrictief op), de minst voorkomende vorm van begeleiding is de algemene (ongeveer een op de vijf ouders doet dat vaak).
- Ouders oefenen alle begeleidingsvormen vaker uit bij jongere kinderen en de restrictieve begeleiding vaker bij meisjes.
- In lager opgeleide gezinnen komen alle drie begeleidingsvormen het vaakst voor.
- Ouders die menen dat computerspelletjes kinderen kunnen beïnvloeden (zowel in positieve als negatieve zin) zijn meer geneigd om hun kinderen restrictief, evaluatief en algemeen te begeleiden bij de omgang met computerspellen.

1. Inleiding

1.1 Computerspellen in het gezin

Computerspelletjes hebben de laatste jaren een zeer grote vlucht genomen en vormen een belangrijk onderdeel van de mediawereld van de jeugd¹. Kinderen kunnen de elektronische spelletjes, oftewel 'games', op allerlei systemen spelen. Games zijn in de eerste plaats via de pc te spelen; zowel vanaf sites op internet als lokaal vanaf cd-roms en eventueel diskettes. In de tweede plaats kunnen spellen gespeeld worden via spelcomputers die op de televisie zijn aangesloten; dergelijke spelconsoles zijn bijvoorbeeld de *Playstation 1* en *PS 2*, de *Nintendo 64*, de *Game-cube* en de *X-cube*. Ten slotte, kunnen spellen gespeeld worden op draagbare handcomputers, zoals de *Gameboy Color* en *Advance*. Tegelijk met de grotere bereikbaarheid van spelsystemen voor kinderen zijn de games zelf in de afgelopen jaren in technische zin ook aanzienlijk verbeterd. De spelmogelijkheden zijn sterk gegroeid en de kwaliteit van beeld en geluid van recente spellen is vele malen beter dan die van vroegere computerspellen.

Onderzoeksopdracht

Mede omdat computerspelletjes zo'n belangrijk onderdeel van de vrije tijdsbesteding van kinderen vormen heeft het *Programmeringscollege Onderzoek Jeugd* (PCOJ) besloten onderzoek te laten verrichten naar de rol die games innemen in het leven van kinderen, en in het bijzonder naar de rol die elektronische spelletjes kunnen hebben bij de zogenoemde sociale integratie of desintegratie van kinderen. Spellens kunnen een bijdrage leveren tot het positief opgroeien van de jeugd. Maar de mate waarin kinderen problemen ondervinden bij hun ontwikkeling en opvoeding kan ook samenhangen met voor kinderen ongeschikte media-inhouden, zoals verheerlijkende beelden van geweld, seks, en drugs en alcohol. Voor de traditionele media biedt het NICAM (*Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media*) sinds begin 2001 als hulp bij de mediaopvoeding 'Kijkwijzer'. Dit informatiesysteem adviseert ouders over mogelijk problematische media-inhouden en informeert opvoeders welke televisieprogramma's, video's of bioscoopfilms beter niet door kinderen onder een

bepaalde leeftijd bekeken kunnen worden². In de loop van 2003 zal het NICAM ook zorgdragen voor informatie over de mogelijke schadelijkheid voor kinderen van verschillende leeftijden van computerspelletjes. De informatievoorziening die vergelijkbaar is met het bestaande *Kijkwijzer*-systeem kan bijdragen tot het tegengaan van sociale desintegratie van kinderen. Het NICAM heeft daarom van het PCOJ de opdracht gekregen onderzoek naar computerspellen in het leven van kinderen te laten uitvoeren. Het onderzoek is uitgevoerd door het *Expertisecentrum Jeugd en Media*, onderdeel van NIZW Jeugd. De data zijn verzameld door onderzoeksbureau *Intomart*.

Bestaand games-onderzoek in het kort

Net als bij televisie is het meeste wetenschappelijke onderzoek naar 'kinderen en games' gericht op het beantwoorden van de vraag of kinderen door computerspellen agressief kunnen worden en of het 'gamen' hun normbesef kan ondermijnen. Het onderzoek naar de invloed van computerspellen is echter nog niet zo ver ontwikkeld als de studies naar televisiegeweld en kinderen. Niettemin wijst het onderzoek er wel op dat het spelen van bepaalde computerspelletjes voor sommige kinderen niet zonder risico is. Met andere woorden, sommige (gewelddadige) games kunnen ertoe bijdragen dat bepaalde kinderen makkelijker gaan denken over geweld of makkelijker overgaan tot agressief gedrag³.

Tegelijkertijd is er ook enige evidentie dat computerspelletjes een positieve bijdrage kunnen leveren aan het opgroeien van kinderen⁴. Mogelijk wordt bij sommige kinderen de oog-hand coördinatie verbeterd en wordt de creativiteit en fantasie en het strategisch denkvermogen gestimuleerd wanneer zij vaker bepaalde computerspelletjes spelen. Ook is er mogelijk een positief effect op het sociaal welbevinden van bepaalde spellen onder bepaalde omstandigheden. Kinderen die computerspelletjes spelen zijn mogelijk meer ontspannen en genezen daardoor misschien sneller bij ernstige ziektes. Ook is er enige steun voor de idee dat kinderen door de computerspelletjes beter leren omgaan met leeftijdgenootjes.

Onderzoeksvragen

Toen de computerspellen enige decennia geleden hun opmars maakten, werd niet alleen thuis gespeeld, maar vooral ook in speelhallen of arcades buitenshuis. Met de komst van spelcomputers en van de multimedia-pc in het afgelopen decennium is het spelen van computerspelletjes bij uitstek een huiselijke vorm van vermaak geworden. Echter, hoe er door kinderen thuis met computerspelletjes wordt omgegaan en hoe ouders daar invloed op uitoefenen of kunnen uitoefenen is nauwelijks onderzocht. Dit in tegenstelling tot de omgang met de televisie, waar de mogelijke ouderlijke inmenging wel uitvoerig is vastgesteld⁵. Het hier gerapporteerde onderzoek wil daarom inzicht geven in de tijd die kinderen in Nederland aan computerspelletjes besteden, hoe zij en hun ouders aankijken tegen de mogelijke voor- en nadelen van het 'gamen', en hoe en in welke mate ouders betrokken zijn bij het spelgedrag van hun kinderen. Omdat het gebruik van computerspellen en de visie daarop kan samenhangen met een aantal gezinsfactoren is aan de ouders en kinderen niet alleen hun leeftijd en geslacht gevraagd, maar is ook gevraagd naar de schoolprestaties van de kinderen en hun sportbeoefening, en naar het opleidingsniveau van de ouders en de gezinsgrootte. De in dit onderzoeksverslag genoemde verschillen tussen groepen en verbanden tussen onderzochte variabelen zijn alle significant.

2. Opzet van het onderzoek

2.1 Methode en steekproef

In het voorjaar van 2002 heeft onderzoeksbureau *Intomart* via een vragenlijst die is voorgelegd aan een internetpanel de gegevens verzameld van ouders met kinderen tussen de vier en achttien jaar. De steekproef is getrokken uit een grote representatieve database ($N =$ circa 23.000) van personen die hebben aangegeven mee te willen werken aan onderzoek. Er is gekozen voor een afname van de vragenlijst via internet, omdat dit een efficiënte en betrouwbare manier is om grote groepen respondenten te ondervragen naar hun opvattingen over zaken als media en opvoeding. De aanwezigheid van een pc met internetaansluiting in Nederlandse huishoudens is tamelijk hoog, waardoor een representatieve steekproef van de Nederlandse bevolking mogelijk is. Bovendien is voorafgaand aan het onderzoek een telefonisch vooronderzoek gehouden om te controleren of gezinnen met een internetaansluiting wezenlijk afwijken van gezinnen zonder internet als het gaat om de hoofdvragen van het onderzoek. Hoewel kinderen in gezinnen zonder internet wat vaker op de spelcomputer en de Gameboy spelen, waren de verschillen in ouderlijke opvattingen en media-opvoedingsgedrag acceptabel klein.

Voor het gemak gaat de hier gerapporteerde hoofdstudie over ouders van 4-7 jarige, 8-12 jarige, 13-15 jarige, en 16-18 jarige kinderen. Deze indeling sluit nauw aan bij de leeftijden die momenteel door *Kijkwijzer* worden gehanteerd. Indien een van de kinderen van de ondervraagde ouders tussen de acht en achttien jaar was, is dit kind ook verzocht een vragenlijst te beantwoorden. In totaal zijn 1.115 gezinnen aselekt benaderd. Hiervan hebben 229 ouders (21%) van een of meerdere kinderen jonger dan acht jaar een volledig ingevulde oudervragenlijst teruggestuurd. Daarnaast hebben nog eens 536 paren van ouders en kinderen ouder dan acht jaar (48%) de op hen gerichte vragenlijsten ingevuld. De non respons bedroeg aldus 350 gezinnen (31%).

De steekproef van 765 ouders is als volgt te omschrijven:

- 52% is vader;
- de gemiddelde leeftijd (variërend van 18 tot 65 jaar) bedraagt bijna 40 jaar;
- 26% van de ouders heeft een lage opleiding (lagere school, VMBO) gevolgd, 26% een middelbare opleiding (MAVO, MBO), 39% een hogere opleiding (HAVO/VWO, HBO) en 7% een wetenschappelijke opleiding (universitaire studie);
- 12% is ouder van één kind, 57% van twee kinderen en 23% van drie kinderen.

De steekproef van 536 kinderen heeft de navolgende kenmerken:

- 59% is jongen;
- de gemiddelde leeftijd (variërend van 8 tot 18 jaar) is twaalf jaar en zes maanden;
- een derde van de kinderen doet niet aan sport; 24% zit op een teamsport (bijv. voetbal), 35% beoefent een niet-gewelddadige solo-sport (bijv. turnen of zwemmen) en 8% doet aan een solo vechtsport (bijvoorbeeld karate of judo).
- 67% van de kinderen heeft meestal goede rapportcijfers op school; 30% doet het gemiddeld goed en 3% haalt meestal onvoldoendes.

2.2 Vragenlijst

De via internet verspreide vragenlijst bestond uit twee delen; een set vragen voor ouders en een set vragen voor kinderen van acht tot achttien jaar. De tweede set vragen is alleen aangeboden wanneer ouders daarvoor hadden aangegeven dat zij de vragen over games zouden beantwoorden met een kind in die leeftijdsgroep in gedachten. De meeste vragen waren gesloten en konden door het aanklikken van een keuzemogelijkheid worden beantwoord. In sommige gevallen is de ouders of de kinderen een open vraag voorgelegd. De op die open vragen gegeven antwoorden zijn later gehercodeerd en gegroepeerd tot bepaalde categorieën.

De vragen in de vragenlijsten hebben alle betrekking op de vier thema's van het onderzoek. Achtereenvolgens is zowel de ouders als de kinderen gevraagd naar:

- 1 gegevens over het gebruik en bezit van games en accessoires,
- 2 visies op de mogelijke effecten van het spelen van games,
- 3 de behoefte aan informatie over computerspellen, en ten slotte
- 4 de wijze waarop en de mate waarin ouders het spelen van hun kinderen begeleiden.

Sommige vragen in de ouderlijst zijn identiek aan de vragen in de kindlijst, hetgeen een directe vergelijking tussen ouders en kinderen mogelijk maakt. De via internet voorgelegde vragenlijsten zijn achterin dit rapport in de bijlage opgenomen.

In de navolgende hoofdstukken wordt eerst besproken hoe ouders tegen de vier onderzoeksvragen aankijken. Vervolgens worden de gegevens van het onderzoek onder de kinderen gerapporteerd, gevolgd door een vergelijking van de kinderopvattingen met de visies van de ouders.

3. Ouders

3.1 Gebruik en bezit van games

Volgens de ouders spelen bijna alle kinderen wel eens computerspelletjes; slechts 1% van de ouders zegt dat hun kinderen nooit ‘gamen’. Nagenoeg alle ouders (95%) zeggen dat hun kinderen de spelletjes meestal thuis spelen. Slechts een klein deel van hen (3%) zegt dat hun kind het meest bij vrienden of vriendinnen speelt.

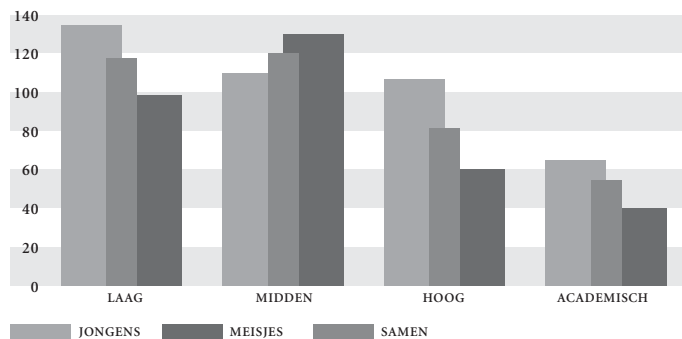
TABEL 3.1 VERDELING VAN DE OUDERS MET KINDEREN VAN 4-18 JAAR NAAR GEMIDDELDE COMPUTERSPEELTIJD VAN HUN KINDEREN PER DAG.

Speelduur van het kind	% ouders
Half uur of minder	26
Half tot een uur	22
Een tot anderhalf uur	20
Anderhalf tot twee uur	10
Twee tot twee en een half uur	9
Twee en een half uur of meer	12

Speeltijd

Gemiddeld besteden de kinderen volgens hun ouders per dag ruim anderhalf uur (103 minuten) aan computerspelletjes. Zoals Tabel 3.1 toont is er een grote variantie in de gemiddelde tijdbesteding. Ongeveer een kwart van de ouders schat dat hun kind per dag maximaal een half uur speelt en een op de vijf ouders zegt dat hun kinderen per dag een half tot één uur speelt. Twee uur of meer per dag zich vermaken achter een computerscherm komt echter ook bij een op de vijf kinderen voor, terwijl een klein deel van alle kinderen (5%) omschreven kan worden als echte computerfreak; gemiddeld besteden zij volgens hun ouders per dag meer dan vijf uur aan het spelen van ‘games’.

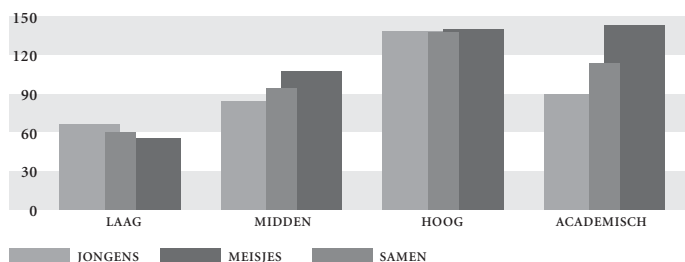
FIGUUR 3.1 TIJD DIE KINDEREN VAN OUDERS MET VERSCHILLENDE OPLEIDINGSNIVEAUS PER DAG AAN HET SPELEN VAN COMPUTERSPELLEN BESTEDEN (IN MINUTEN).



Er zijn grote verschillen in de door ouders van verschillende opleidingsniveaus opgegeven speeltijd (Figuur 3.1). Bij ouders met een universitaire opleiding spelen de kinderen het kortst per dag gemiddeld 57 minuten. Kinderen van ouders met een hogere opleiding besteden aan het spelen van games wat meer tijd, terwijl kinderen in gemiddeld en lager opgeleide gezinnen nog langer spelen: per dag respectievelijk 123 en 119 minuten. De figuur laat ook zien dat met uitzondering van gemiddeld opgeleide gezinnen, jongens aanzienlijk langer ‘gamen’ dan meisjes. Het verschil tussen jongens en meisjes is het grootst in lager (VMBO) en hoger (HAVO, HBO) opgeleide gezinnen: die jongens spelen per dag respectievelijk 35 en 47 minuten meer dan meisjes.

Tussen kleine en grotere gezinnen zijn geen verschillen in de tijd die kinderen aan spelletjes besteden. De tijd die kinderen volgens hun ouders met games doorbrengen hangt wel sterk samen met de leeftijd van de kinderen. Zoals Figuur 3.2 laat zien spelen de jongste kinderen per dag gemiddeld bijna een uur. Maar daarna neemt de gemiddelde speelduur zowel voor jongens als meisjes sterk toe. Kinderen in de leeftijdsgroep 12-15 jaar spelen volgens hun ouders het langst van alle kinderen: gemiddeld bijna twee en een half uur per dag. Daarna besteden kinderen weer minder tijd aan games. De figuur laat wederom zien dat jongens langer spelen dan meisjes; d.w.z. bij de 7-11 jarige kinderen en bij de jonge adolescenten van zestien jaar en ouder besteden jongens volgens hun ouders significant meer tijd aan spelletjes dan meisjes.

FIGUUR 3.2 GEMIDDELDE TIJD DIE KINDEREN VAN VERSCHILLENDE LEEFTIJDEN VOLGENS HUN OUDERS AAN COMPUTERSPELEN BESTEDEN (IN MINUTEN).



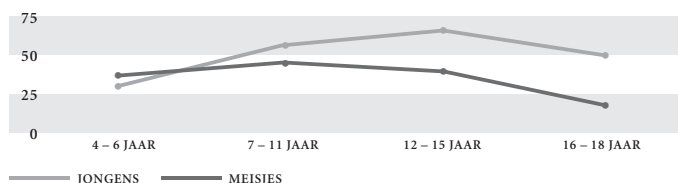
Apparatuur

Computerspelletjes kunnen op verschillende soorten apparatuur gespeeld worden. Als we afgaan op de antwoorden van de ouders spelen bijna alle kinderen veelvuldig spelletjes op de pc (96% van ouders noemde de pc). Daarnaast blijkt 45% van de kinderen ook vaak op een spelcomputer te spelen en speelt circa 39% van de kinderen regelmatig op een Gameboy. Bijna een kwart van alle kinderen (23%) heeft thuis de beschikking over alledrie de soorten apparatuur en speelt daar vaak op.

De Gameboy wordt het meest gebruikt door kinderen in de leeftijdsgroepen 7-11 en 12-15 jaar. Jongens spelen volgens hun ouders vaker op de Gameboy dan meisjes (43% van de jongens speelt daar vaak op en 34% van de meisjes). Dat sekseverschil geldt voor alle vier de leeftijdsgroepen en voor alle onderscheiden opleidingsniveaus.

De spelcomputer die aangesloten wordt op een televisietoestel, wordt significant vaak gebruikt door kinderen van ouders met een laag opleidingsniveau, terwijl kinderen van hoog of academisch opgeleide ouders daar relatief weinig op spelen⁶. Verder maken jongens er meer gebruik van (52% speelt er vaak op) dan meisjes (36%) en is er een tendens dat kinderen met veel broertjes of zusjes vaker op de spelcomputer spelen. De spelcomputer wordt net als de Gameboy het meest gebruikt door kinderen in de leeftijdsgroepen 7-11 en 12-15 jaar. Daarnaast spelen ook jongeren ouder dan zestien jaar nog redelijk vaak met een spelcomputer. Het verschil in spelen op een spelcomputer tussen jongens en meisjes begint in de leeftijdsgroep 8-11 jaar en wordt groter naarmate de kinderen ouder worden (zie Figuur 3.3). Jongens tussen de twaalf en vijftien jaar spelen het meest op de spelcomputer, meisjes ouder dan zestien het minst.

FIGUUR 3.3 PERCENTAGE JONGENS EN MEISJES DAT IN VIER LEEFTIJDGROEPEN REGELMATIG COMPUTERSPELEN SPEELT OP EEN SPELCOMPUTER.



Wie regelt de spelletjes

De aanschaf van de computerspelletjes voor kinderen wordt meestal (61%) door de ouders geregeld, gevolgd door de kinderen zelf (32%). Leeftijdgenootjes (broers en zussen of vriendjes) zijn daar maar voor een klein deel (6%) verantwoordelijk voor.

De aanschaf van computerspelletjes is leeftijdgenoten (zie Tabel 3.2). Voor kinderen tot circa zeven jaar bepalen de ouders volledig welke games gespeeld kunnen worden, terwijl voor kinderen tot 12 jaar een zeer groot deel van de ouders dat nog doet. Van pubers tot 15 jaar en de oudere kinderen regelt de meerderheid zelf met welke games ze spelen. Bij de oudste leeftijdsgroep wordt de keuze van de games voor een groot deel ook bepaald door leeftijdgenoten.

TABEL 3.2 WIE REGELT VOLGENS DE OUDERS MEESTAL DE SPELLETJES WAAR KINDEREN MEE KUNNEN SPELEN, VERDEELD NAAR LEEFTIJDEN VAN DE KINDEREN.

<i>Leeftijd</i>	<i>Kind zelf</i>	<i>Leeftijdgenoten</i>	<i>Ouders</i>
4 – 6 jaar	1%	0%	97%
7 – 11 jaar	12%	4%	80%
12 – 15 jaar	54%	7%	38%
16 – 18 jaar	72%	14%	13%

Het in huis halen van de spellen wijkt in gezinnen met verschillende opleidingsniveaus niet wezenlijk van elkaar af. Zoals Tabel 3.3 laat zien, kopen of huren alleen de ouders die een academische opleiding hebben gevolgd vaker dan gemiddeld de games voor hun kinderen en doen hun kinderen dat minder vaak zelf. De aanschaf van spellen in kleinere en grotere gezinnen wordt in gezinnen met drie of meer kinderen iets vaker geregeld door leeftijdgenoten en wat minder door de ouders.

TABEL 3.3 WIE REGELT MEESTAL DE SPELLETJES WAAR KINDEREN MEE KUNNEN SPELEN, VERDEELD NAAR VERSCHILLENDE OPLEIDINGSNIVEAUS.

<i>Opleidingsniveau</i>	<i>Kind zelf</i>	<i>Leeftijdgenoten</i>	<i>Ouders</i>
Laag	39%	4%	55%
Gemiddeld	29%	6%	64%
Hoog	31%	8%	59%
Academisch	17%	8%	72%

3.2 Ouderlijke opvattingen over computerspelletjes

Van de ouders heeft een groot deel (83%) geen zorgen over de tijd die hun kinderen besteden aan het ‘gamen’. De andere ouders (17%) zijn wel bezorgd en vinden dat hun kinderen door de computerspelletjes te weinig tijd besteden aan andere belangrijke bezigheden. Ouders die zich zorgen maken over de tijd die hun kinderen met het ‘gamen’ kwijt zijn hebben ook recht van spreken, want hun kinderen spelen aanzienlijk langer (gem. 175 minuten per dag) dan kinderen van ouders die niet klagen over het spelgedrag (gem. 88 minuten)⁷.

Activiteiten die in het gedrang komen

Aan de ouders die vinden dat kinderen hun tijd verdoen met computerspellen is gevraagd aan welke (maximaal twee) activiteiten hun kinderen dan meer tijd zouden moeten besteden. In totaal is 255 maal een activiteit genoemd die door het ‘gamen’ in het gedrang komt. Het meest ging het om (met andere kinderen) buiten spelen (31%), gevolgd door huiswerk maken (30%), lezen (12%) en sporten (10%). Wat minder vaak werden activiteiten genoemd als huishoudelijke taken (7%), fantasiespel (6%), en muziek en creativiteit (3%).

Ouderlijke opvattingen over effecten van gamen

Naast de vraag naar de zorg van ouders over welke activiteiten door de tijd besteed aan het spelen van games in het gedrang komen, is hen gevraagd hoe zij over een dertigtal mogelijke effecten van computerspelletjes op

kinderen denken. Ouders konden het met deze positieve en negatieve effecten eens of oneens zijn of het oordeel in het midden laten. Via een analyse zijn de effecten geordend tot vijf typen: kenniseffecten (positief), gezondheidseffecten (negatief), emotionele effecten (positief), effecten op de sociale omgang (negatief) en effecten op gedrag en houding (negatief)⁸. De mate waarin ouders het met deze effecten eens of oneens zijn is weergegeven in Tabel 3.4.

Zoals Tabel 3.4 laat zien zijn ouders sterk de mening toegedaan dat computerspelletjes een verrijking zijn voor de cognitieve ontwikkeling van kinderen. Gemiddeld genomen zijn ouders het meest van zulke positieve effecten overtuigd en daarmee beduidend meer dan van de negatieve effecten op de fysieke gezondheid van kinderen. Van die negatieve gezondheidseffecten zijn ouders in het algemeen weer iets meer overtuigd dan van de positieve effecten op de emoties van kinderen. Van de negatieve effecten van games op de sociale omgang en op het gedrag en de houding van kinderen, ten slotte, zijn ouders gemiddeld het minst overtuigd.

De tabel laat echter ook zien dat er binnen de verschillende soorten effecten aanzienlijke verschillen zijn. Bij de negatieve gedrags- en houdingseffecten verwachten maar weinig ouders (4 tot 10%) dat spelletjes het seksueel experimenteelgedrag en het gebruik van verdovende middelen bij kinderen versterken. Effecten op normen en waarden, grof taalgebruik en agressief gedrag houdt een grote groep ouders (circa 40%) wel mogelijk.

Overigens blijkt dat ouders die overtuigd zijn van een van de drie negatieve effecten ook meer in de andere twee negatieve effecten geloven. Bovendien verwachten deze ouders dan ook minder snel dat computerspelletjes een positieve invloed kunnen hebben. Andersom geldt dit ook. Ouders die vooral in de positieve effecten van games geloven, menen minder snel dat spellen ook een negatieve invloed kunnen hebben⁹.

Verschillen tussen ouders

Niet alle ouders zijn even sterk overtuigd van alle mogelijke effecten van games. De mate waarin ouders zorgen hebben over effecten van computerspellen of vinden dat hun kinderen voordeel hebben van computerspellen hangt samen met kenmerken van de kinderen en van de ouders zelf. Zo zijn ouders die zich zorgen maken over de (lange) tijd die hun kinderen met spelen doorbrengen, in het algemeen minder geneigd de positieve effecten te onderkennen en juist meer de negatieve effecten.

Positieve leereffecten

De positieve leereffecten van spelletjes op kinderen worden het meest benadrukt door ouders van kinderen die graag spelen, die frequent op de Gameboy spelen of die frequent op een spelcomputer spelen. De positieve kenniseffecten worden ook meer benadrukt door ouders van jongere kinderen en van dochters en worden, ten slotte, het minst onderkend door laag opgeleide ouders.

TABEL 3.4 MATE WAARIN OUDERS HET MET VIJF SOORTEN EFFECTEN VAN COMPUTERSPELLETJES 'EENS' OF 'ONEENS' ZIJN.

Type effecten	% eens	% niet eens
<i>Positief op kennis en vaardigheden</i>		
oog-hand coördinatie oefenen	76	5
talen leren	75	7
denkvermogen trainen	74	6
concentratie verbeteren	65	7
woordenschat vergroten	55	14
vergroten van algemene ontwikkeling	55	12
nieuwsgierigheid bevredigen	48	14
leren over de natuur	44	20

Type effecten	% eens	% niet eens
<i>Negatief op fysieke gezondheid</i>		
pijn in gewrichten krijgen	59	11
last krijgen van duizeligheid en hoofdpijn	34	24
<i>Positief op emotioneel welbevinden</i>		
zich uitleven	65	10
fantasie vergroten	63	11
tot rust komen	23	33
leren emoties te beheersen	13	39
<i>Negatief op sociale omgang</i>		
te weinig met andere kinderen omgaan	48	25
niet beter met anderen leren omgaan	42	10
geïsoleerd raken van andere kinderen	37	32
<i>Negatief op gedrag en houding</i>		
gewelddadig worden	43	22
imiteren van grof taalgebruik	41	29
verkeerd idee van wat mag krijgen	39	25
schuttingtaal leren	38	31
druk of hyperactief worden	34	27
verkeerd beeld van erotiek krijgen	30	33
geweld gewoon vinden om problemen op te lossen	30	37
verkeerd beeld van mannen en vrouwen krijgen	29	35
op jonge leeftijd aan seks beginnen	10	58
verdovende middelen gaan proberen	4	71

Positieve emotionele effecten

De positieve effecten van het spelen van games op de kinderlijke emoties, zoals zich uitleven en het bevorderen van de fantasie, worden het meest benadrukt door ouders van kinderen die graag spelletjes spelen en door de wat jongere ouders.

Negatieve gezondheidseffecten

Ouders van meisjes geloven vaker dat computerspellen een negatieve invloed kunnen hebben op de fysieke gezondheid van kinderen dan ouders van jongens. Die invloed wordt ook het meest onderschreven door ouders van adolescenten en het minst door ouders van kleuters. Verder geloven hoger (HAVO, HBO) opgeleide ouders het meest dat computerspellen slecht kunnen zijn voor de gezondheid van hun kinderen, terwijl academisch en gemiddeld (MAVO, MBO) opgeleide ouders dat het minst geloven.

Negatieve effecten op sociale omgang

Ouders van kinderen die erg graag spelletjes spelen en van kinderen die frequent op de spelcomputer spelen zijn het meest overtuigd van de negatieve effecten op de sociale omgang van kinderen met leeftijdgenootjes. Daarnaast wordt deze mening vaak gehuldigd door ouders van kleinere gezinnen en door hoger opgeleide ouders. Lager en gemiddeld opgeleide ouders geloven minder vaak dat spelletjes een negatieve invloed kunnen hebben op de sociale omgang van kinderen.

Negatieve effecten op gedrag en houding

Kinderen die graag spelletjes spelen en kinderen die in kleinere gezinnen opgroeien, ten slotte, hebben vaker ouders die zich zorgen maken over de negatieve effecten op hun houding en gedrag. Die zorgen worden beduidend minder vaak geuit door ouders van kinderen die frequent op de Gameboy spelen. Ouders van pubers (12-15 jaar) geloven ook het minst dat het gedrag en de houding van kinderen beïnvloed kunnen worden door het spelen van games, terwijl ouders van de oudste kinderen (16-18 jarigen) die invloed het meest vrezen.

3.3 Mogelijke schadelijkheid van games

De ouders is gevraagd hoe noodzakelijk zij het vinden om geïnformeerd te worden over de mogelijke schadelijkheid van games voor kinderen en hoe zij daarover geïnformeerd willen worden.

Behoeftte aan informatie en een leeftijdsaanwijzing

Een ruime meerderheid van de ouders (78%) wil graag weten of spelletjes hun kinderen nadelig kunnen beïnvloeden. Een klein deel (15%) vond die informatie niet nodig, terwijl 7% er geen mening over had. Een zeer groot deel van de ouders (77%) wil ook specifiek weten vanaf welke leeftijd een spel gespeeld kan worden als zij informatie krijgen over de mogelijke schadelijkheid van games. Een zeer klein deel van de ouders (8%) had geen behoefte aan leeftijdsaanwijzingen op spellen, terwijl 15% daar geen mening over had.

Tussen ouders van jongens en meisjes zijn geen verschillen aangetroffen in de mate waarin zij geïnformeerd willen worden over de mogelijke schadelijkheid van games voor hun kinderen en over de leeftijdsaanwijzingen bij de spellen. De leeftijd van de kinderen speelt daarentegen wel een heel grote rol. Ouders van kinderen tot zes jaar en van kinderen tot twaalf jaar vinden het zeer belangrijk om over de schadelijkheid van spellen en de minimum speelleeftijd geïnformeerd te worden. Ouders van pubers vinden het iets minder noodzakelijk om informatie te krijgen over de schadelijkheid en de leeftijd, terwijl ouders van kinderen tussen de zestien en achttien jaar daar nog minder behoefte aan hebben¹⁰.

Tussen ouders van verschillende opleidingsniveaus zijn eveneens verschillen aangetroffen voor de mate waarin zij over de mogelijke schadelijkheid en de leeftijdsclassificatie van een spel geïnformeerd willen worden. Zo vinden ouders met een lage opleiding het minder dan alle andere ouders noodzakelijk om te weten of een spel schadelijk kan zijn en welke minimum leeftijd een kind bereikt moet hebben om het spel te mogen spelen¹¹.

Informatie over mogelijk schadelijke inhoud

Aan de ouders is voor verschillende soorten inhoud van computerspellen nagegaan in hoeverre zij daarover geïnformeerd willen worden. De ouders hebben voor elk soort schadelijke inhoud aangegeven of ze de informatie daarover heel belangrijk, gemiddeld belangrijk of onbelangrijk vinden. De vragen hadden betrekking op vijf soorten problematische spelinhouden, te weten: hard en realistisch geweld, fantasiegeweld, alcohol en drugs, grof taalgebruik en scènes met bloot¹².

TABEL 3.5 MATE WAARIN OUDERS INFORMATIE OVER MOGELIJK SCHADELIJKE INHOUDEN VAN COMPUTERSPELLEN BELANGRIJK OF ONBELANGRIJK VINDEN.

<i>Spelinhoud</i>	<i>Erg belang- rijk</i>	<i>On- belang- rijk</i>
<i>Realistisch geweld</i>		
verkrachtingen en aanrandingen	97	1
folteren mishandelen realistische personages	93	1
verminkingen	91	1
<i>Alcohol en drugs</i>		
gebruik van verdovende middelen	83	3
overmatig gebruik alcohol	78	3
<i>Grof taalgebruik</i>		
Scheldwoorden, schuttingtaal of vloeken	72	3
grof taalgebruik	71	3
<i>Fantasie geweld</i>		
bloederige scènes in fantasiespel	75	3
geweld van fantasiefiguren	59	6
<i>Bloot</i>		
naakte personages	37	14
naakte personen met billen borsten	35	16

Ouders willen voor het uitvoeren van de mediaopvoeding vooral gewaarschuwd worden voor hard en realistisch geweld als dat in computerspelletjes voorkomt. Iets minder vaak willen ouders informatie over alcohol en drugs, gevolgd door informatie over grof taalgebruik en over fantasiegeweld. Het minst belangrijk vinden ouders het om op de hoogte te zijn van het voorkomen van bloot in computerspellen.

De mate waarin ouders geïnformeerd willen worden over mogelijk schadelijke inhouden van computerspellen hangt zowel samen met de leeftijd van de kinderen als met het opleidingsniveau van de ouders en met het geslacht van de kinderen¹³. Zo hebben ouders van jongens beduidend minder behoefte aan informatie over de mogelijke schadelijkheid van fantasiegeweld, alcohol en drugs, bloot en, in mindere mate, grof taalgebruik dan ouders van meisjes. Verder willen ouders van kinderen tot twaalf jaar veel vaker informatie over alle mogelijke schadelijke inhouden dan ouders van pubers, terwijl ouders van jonge adolescenten daar de minste behoefte aan hebben. Ouders met een academische opleiding, tenslotte, hebben meer dan alle andere ouders behoefte aan informatie over de schadelijkheid van grof taalgebruik, bloot, alcohol en drugs en, in iets mindere mate, fantasiegeweld.

Wijze van informeren

In de loop van 2003 zullen ouders via pictogrammen geïnformeerd worden over de mogelijke schadelijkheid van games voor jeugdige spelers. Deze zg. PEGI-informatie die voor Nederland wordt gecoördineerd door het NICAM zal vergelijkbaar zijn aan *Kijkwijzer*. Afgaand op de antwoorden van de ouders kan die informatie het best via de verpakking van de spellen gegeven worden. Bijna alle ouders (97%) vinden dat een geschikte plaats voor informatie over mogelijke schadelijkheid. Drie op de vier ouders zijn van mening dat een schadelijkheidsaanduiding ook goed geplaatst zou kunnen worden in het boekje dat bij een game hoort, terwijl ongeveer twee op de drie ouders informatie over de mogelijke schadelijkheid voor jongere spelers aan zou willen treffen op de cd-rom of spelcasette zelf, of op het beeldscherm als het spel begint.

3.4 Ouderlijke begeleiding van hun kinderen bij het gamen

Ouderlijke ervaring met computerspellen

Computerspellen zijn een betrekkelijk nieuw fenomeen, tenminste in vergelijking tot het algemeen ingeburgerde medium televisie. Een vrij groot gedeelte van de ouders (21%) geeft aan dat zij zelden of nooit computerspelletjes spelen; 52% van de ouders doet dat soms en de rest (27%) speelt vaak zelf. In het algemeen heerst dan ook de opvatting dat kinderen vaak meer inzicht hebben in games en de omgang daarmee. Die opvatting wordt ook door een groot deel van de ouders (39%) beaamd. Een op de vijf ouders (21%) zegt daarnaast dat hun kinderen vaak aan hen uitleggen hoe je het best een computerspel kunt spelen om te winnen. Een kwart van de ouders (26%) vindt daarentegen dat het zelden of nooit voorkomt dat hun kind meer verstand heeft van wat er in computerspellen gebeurt en iets meer ouders (27%) krijgen zelden of nooit uitleg van hun kinderen hoe het best gespeeld kan worden om te winnen.

De mate waarin ouders zelf ervaring hebben met computerspelletjes hangt sterk samen met de leeftijd en het geslacht van hun kinderen en met het opleidingsniveau van de ouders. Zo spelen ouders met een lage of een gemiddelde opleiding zelf beduidend vaker dan ouders met een hoge opleiding, terwijl academisch opgeleide ouders het minst vaak zelf spelen. Bovendien spelen ouders van meisjes en van jongere kinderen significant vaker zelf dan ouders van jongens en van oudere kinderen.

Ouders met een lagere opleiding zeggen het meest dat zij vaak uitleg krijgen van hun kinderen hoe ze het best een spel kunnen winnen, terwijl hoger en academisch opgeleide ouders dat het minst vaak van hun kinderen te horen krijgen. Ouders van kinderen tussen de zeven en elf en tussen de twaalf en vijftien jaar horen eveneens vaker dan ouders van kleuters en van jonge adolescenten wat de beste spelstrategie is om een game te kunnen winnen. Ouders van jongens en van pubers en jong adolescenten

vinden ook vaker dat hun kinderen meer verstand hebben van computerspellen dan de ouders zelf. Ouders van meisjes en ouders van kleuters zijn daarentegen het minst geneigd aan te geven dat hun kinderen meer van computerspelletjes afweten.

Mediabegeleiding van ouders

Als ouders en kinderen van elkaar verschillen in gebruik en kennis van games, is het de vraag of ouders bij het uitoefenen van de mediaopvoeding hun kinderen voldoende (kunnen) begeleiden in de omgang met computerspelletjes. Aan ouders is daarom gevraagd in welke mate (vaak, soms of nooit) zij het spelgedrag van hun kinderen op verschillende manieren begeleiden. Afgaand op de antwoorden van de ouders zijn er drie manieren¹⁴ waarop ouders zich in meer of mindere mate bemoeien met het game-gedrag van hun kinderen (zie Tabel 3.6). In de eerste plaats begeleiden ouders het spelgedrag van hun kinderen op 'restrictieve' wijze. Dat wil zeggen dat ouders het kinderlijke spelgedrag aan banden kunnen leggen door o.a. in de gaten te houden welke spellen gespeeld worden, spellen te verbieden en door kinderen toestemming te laten vragen. Deze vorm van begeleiding komt het meest voor. In de tweede plaats begeleiden ouders het computerspelgedrag van hun kinderen op een 'evaluatieve' manier. Deze evaluatieve begeleiding houdt o.a. in dat ouders hun kinderen wijzen op de goede en slechte dingen die in spelletjes voorkomen. De evaluatieve vorm van begeleiden komt relatief vaak voor, maar er zijn ook veel ouders die hun kinderen nooit evaluatief begeleiden bij de omgang met computerspellen. In de laatste plaats kunnen ouders hun kinderen op een wat meer 'algemene' wijze begeleiden bij het spelen van games, namelijk door bewust of onbewust met de kinderen samen te spelen, het spelen aan te moedigen en door met de kinderen over computerspellen te praten. Zoals Tabel 3.6 laat zien komt de algemene begeleiding volgens ouders het minst vaak voor.

De mate waarin ouders hun kinderen begeleiden bij het omgaan met games hangt vooral samen met de leeftijd van de kinderen. Daarnaast zijn er verschillen in de mediaopvoeding van jongens en meisjes en tussen ouders van verschillende opleidingsniveaus¹⁵. Alledrie de vormen van computerspelbegeleiding worden door ouders aanzienlijk vaker toegepast bij jonge kinderen tot zeven jaar of tot twaalf jaar dan bij pubers en bij oudere kinderen. De evaluatieve begeleiding wordt daarnaast significant minder vaak toegepast door academisch opgeleide ouders. De laag en middelbaar opgeleide ouders leggen hun kinderen het meest uit dat computerspellen maar fantasie zijn of dat er goede en slechte dingen in voorkomen. Ouders van meisjes, ten slotte, zijn meer dan ouders van jongens geneigd om hun kinderen op algemene wijze te begeleiden bij het spelen van games en om restricties op te leggen.

Determinanten van de mediabegeleiding

De mate waarin ouders hun kinderen zeggen te begeleiden bij de omgang met computerspellen hangt ook samen met de mate waarin ouders positieve en negatieve effecten aan de games toeschrijven, hoewel die verbanden niet al te sterk zijn¹⁶. Ouders die menen dat computerspelletjes het gedrag en de houding van kinderen in negatieve zin kunnen beïnvloeden zijn meer geneigd om alledrie de vormen van mediabegeleiding toe te passen dan ouders die zich minder zorgen maken over de gedrags- en houdingseffecten. Ouders met zorgen over de effecten op gedrag en houding stellen dus meer grenzen aan het spelgedrag, bespreken de inhoud van games vaker, en spelen vaker met hun kinderen samen.

Ouders die menen dat games een positieve invloed hebben op de kennis van kinderen zijn ook meer geneigd zowel de algemene computerspelbegeleiding als de restrictieve begeleiding toe te passen dan ouders die die mening niet zijn toegedaan. Door gericht met de kinderen samen te spelen en door het spelgedrag van de kinderen in de gaten te houden trachten deze ouders dus vooral de positieve kenniseffecten te versterken.

Ouders, ten slotte, die geen negatief effect vrezten op de sociale omgang van kinderen met leeftijdgenoten, oefenen iets vaker de evaluatieve begeleiding uit dan ouders die zich wel zorgen maken over te weinig omgang met leeftijdgenoten.

TABEL 3.6 PERCENTAGE OUDERS DIE VAAK OF NOOIT HUN KINDEREN RESTRICTIEF, EVALUATIEF, OF IN HET ALGEMEEN BEGELEIDEN BIJ DE ONGANG MET COMPUTERSPELLEN.

<i>Mediabegeleiding</i>	<i>% vaak</i>	<i>% nooit</i>
<i>Restrictief</i>		
letten op de geschiktheid van een spel	63	15
in de gaten houden welk spel gespeeld wordt	56	11
de inhoudsbeschrijving vooraf lezen	55	18
kinderen toestemming laten vragen	46	29
bepaalde spellen verbieden	13	42
<i>Evaluatief</i>		
vertellen dat spellen fantasie zijn	38	25
wijzen op slechte dingen in een spel	31	23
wijzen op goede dingen in een spel	25	33
zoeken naar informatie over spellen	26	34
<i>Algemeen</i>		
praten over spellen die gespeeld worden	28	14
uitleg geven over wat in spel gebeurt	26	30
samen spelen	13	28
samen spelen omdat kind dat wil	12	28
samen spelen omdat ouder dat wil	13	35
kind aanmoedigen te spelen	20	43

4. Kinderen

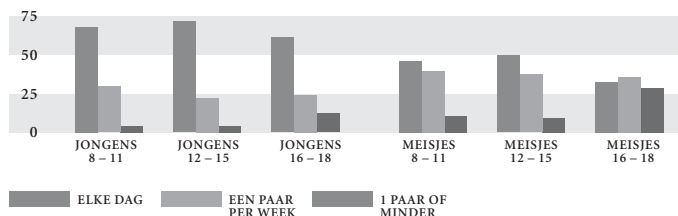
4.1 Computergebruik en bezit

Van de 536 kinderen van acht tot achttien jaar zegt een meerderheid (59%) dat zij (bijna) elke dag computerspelletjes spelen, een op de drie kinderen (31%) speelt enkele keren per week en 10% van de kinderen speelt één keer per week of minder. Bijna alle kinderen (95%) spelen de spelletjes thuis; 3% zegt vooral bij vriendjes te spelen.

Kinderen vinden 'gamen' ook een leuke bezigheid: 41% doet dat 'graag' en 56% doet dat 'heel graag'. Slechts 3% van de kinderen van acht tot achttien jaar speelt 'niet zo graag'. Jongens spelen ook met meer plezier dan meisjes. Verder beleven de kinderen naarmate zij ouder worden beduidend meer plezier aan het spelen van 'games'.

Zoals Figuur 4.1 laat zien zeggen jongens aanzienlijk vaker te spelen dan meisjes. In alledrie de leeftijdsgroepen spelen de meeste jongens elke dag en zijn er maar weinig jongens die één keer of minder per week 'gamen'. Bij de meisjes zijn er in alle drie de leeftijdsgroepen ongeveer evenveel meisjes die elke dag spelen als meisjes die een paar keer per week spelen. Bovendien is er vooral onder de meisjes van zestien jaar en ouder een relatief grote groep die slechts zelden speelt. Tussen kinderen van ouders met verschillende opleidingsniveaus zijn geen verschillen aangetroffen in de mate waarin zij graag spelen en het aantal keren dat zij per week spelen. Er zijn ook geen verschillen tussen kinderen die verschillende soorten sport beoefenen, die wel of niet met plezier naar school gaan en kinderen die het goed of minder goed op school doen¹⁷.

FIGUUR 4.1 PERCENTAGE KINDEREN DAT 'ELKE DAG', 'EEN PAAR KEER PER WEEK' OF 'ÉÉN DAG IN DE WEEK OF MINDER' COMPUTERSPELLETJES SPEELT.



Apparatuur

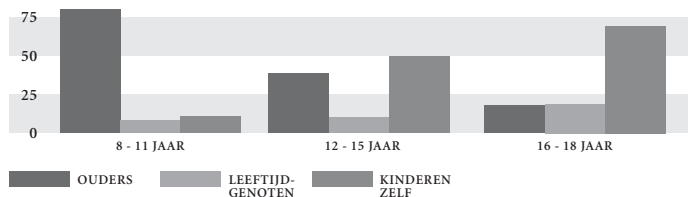
De kinderen spelen het meest computerspellen op de pc: 91% van de kinderen zegt dat zij daar vaak op spelen. Daarnaast zegt een deel van de kinderen (38%) ook vaak spelletjes op de Gameboy te spelen en speelt een iets groter deel (43%) vaak op een spelcomputer die aangesloten wordt op een televisie.

Jongens zeggen beduidend vaker op de Gameboy en op de spelcomputer te spelen dan meisjes. Verder wordt de Gameboy vaker door jongere dan door oudere kinderen gebruikt en wordt de spelcomputer significant vaker door kinderen van lager opgeleide ouders dan door kinderen van hoger of academisch opgeleide ouders benut¹⁸.

Aanschaf van spellen

De meerderheid van de kinderen zegt dat de games die zij spelen door hun ouders gekocht, gehuurd of anderszins geregeld worden. Daarnaast zorgt ongeveer een derde van de kinderen zelf voor de games die ze spelen, terwijl een klein deel de spelletjes laat regelen door leeftijdgenoten. De aanschaf van games verschilt echter wel aanzienlijk voor jongens en meisjes en zoals Figuur 4.2 laat zien voor kinderen van verschillende leeftijden.

FIGUUR 4.2 PERSONEN DIE MEESTAL DE GAMES KOPEN, DOWNLOADEN OF HUREN VOOR KINDEREN VAN VERSCHILLENDE LEEFTIJDEN IN PERCENTAGES.



Als kinderen ouder worden neemt het aandeel van de ouders in het regelen van spelletjes heel snel af. Voor 82% van de kinderen van acht tot twaalf jaar worden de spelletjes nog geregeld door de ouders, maar bij de jong adolescenten ligt dat percentage op 17%. Van die leeftijdsgroep regelt twee derde de spellen meestal zelf en laat een op de zes kinderen de games door leeftijdgenoten aanschaffen.

Jongens zeggen veel actiever te zijn in het zelf regelen van spelletjes dan meisjes; 45% van hen zorgt meestal zelf voor de games die ze spelen. Van de meisjes regelt 24% zelf de games en zegt 64% dat de spelletjes door de ouders aangeschaft worden.

4.2 Ideeën over games

Zorgen over de tijdbesteding

Een klein deel (11%) van de kinderen van acht tot achttien jaar zegt dat zij 'zeer regelmatig' van hun ouders horen dat ze te lang gamen, 53% van de kinderen hoort dat 'soms' en 36% hoort het 'nooit'. De ouderlijke zorgen gelden vooral het spelgedrag van jongens, kinderen die vaker per week spelen en kinderen die vaker op de Gameboy spelen. Zij worden op dit punt significant vaker door hun ouders terecht gewezen. Kinderen die relatief slechte cijfers op school halen krijgen ook vaker van hun ouders te horen dat ze minder lang zouden moeten gamen¹⁹. Tussen kinderen van verschillende leeftijden, kinderen van ouders met verschillende opleidingsniveaus en kinderen die vaak of niet vaak op een spelcomputer spelen zijn geen significante verschillen.

Afgaand op de door kinderen genoemde activiteiten die volgens hun ouders in het gedrang komen, gaat het 'gamen' vooral ten koste van het huiswerk maken: 39% van de 402 door kinderen genoemde bezigheden had primair betrekking op leren, huiswerk en school. Verder noemen kinderen vaak als eerste dat ze volgens hun ouders te weinig buiten spelen (32%). Minder vaak gaven kinderen aan dat 'gamen' ten koste gaat van lezen (8%), omgaan met leeftijdgenoten (6%), sporten (5%), traditioneel spelgedrag en huishoudelijke taken (beide 4%) en, ten slotte, hobby's en muziek maken (2%).

Effecten van games

Aan de kinderen is voor vier effecten vastgesteld in hoeverre zij zich laten beïnvloeden door games. Gevraagd is of zij wel eens bang worden tijdens of na het spelen, of ze er druk en opgewonden van worden, of ze er kwaad en vechtlustig door worden, en in welke mate ze grof taalgebruik overnemen uit de spellen.

TABEL 4.1 PERCENTAGES KINDEREN DIE ZEGGEN 'VAAK', 'SOMS' OF 'NOOIT' BEPAALDE EFFECTEN VAN COMPUTERSPELLETJES TE ONDERVINDEN.

<i>Effect</i>	<i>vaak</i>	<i>soms</i>	<i>nooit</i>
Gaan vloeken of schelden	6	45	49
Druk of onrustig worden	1	30	69
Kwaad of vechtlustig worden	2	24	74
Bang worden	0	15	85

Kinderen vinden in het algemeen niet dat zij zich sterk door computergames laten beïnvloeden (zie Tabel 4.1). Van de kinderen van acht tot achttien jaar zegt een heel klein deel dat ze 'vaak' gaan vloeken of schelden en bijna de helft zegt dat dat 'soms' gebeurt. Druk of onrustig worden komt bij bijna een derde van de kinderen wel eens voor. De andere kinderen zeggen dat dat 'nooit' gebeurt. Boos of vechtlustig worden bij of na het spelen overkomt ongeveer een op de vier kinderen wel eens. Drie kwart van de kinderen meent dat ze 'nooit' agressief worden als gevolg van het spelen van games. Er zijn, ten slotte, geen kinderen die 'vaak' bang worden bij of na het spelen van computerspelletjes, terwijl een klein deel dat 'soms' is en de meerderheid 'nooit'.

Verschillen in effecten tussen kinderen

De kinderen die aangeven wel eens bang te worden bij of na het spelen van computerspelletjes zijn in het algemeen jonger dan de kinderen die zeggen er nooit bang van te worden. Jongere kinderen worden in de regel ook eerder druk of onrustig van het spelen van games dan oudere kinderen. Kwaad of vechtlustig worden, druk worden en vloeken of grove taal uitslaan na het spelen van computerspelletjes treden daarnaast ook eerder op bij kinderen uit lager opgeleide gezinnen dan bij kinderen van hoger opgeleide ouders en bij kinderen die het minder goed op school doen. Ten slotte, zeggen kinderen die lagere rapportcijfers halen en jongens vaker dat ze na het spelen vechtlustig worden of dat ze gaan vloeken²⁰.

Kinderen die vaak op een Gameboy of op een spelcomputer spelen verschillen eveneens in de mate waarin zij beïnvloed worden van kinderen die niet vaak op die apparaten spelen²¹. Zo zeggen de fervente spelers van spelcomputers vaker dat ze kwaad worden en gaan vloeken bij het spelen en worden enthousiaste Gameboy'ers eerder druk of onrustig na het spelen van games. Voor een deel hangen deze verschillen samen met de demografische kenmerken van de spelers (het gaat relatief vaak om jongens en kinderen uit lager opgeleide gezinnen). Wanneer echter gecontroleerd wordt voor verschillende demografische kenmerken, blijkt dat veelvuldig spelen toch nog negatief samenhangt met de mate waarin kinderen zeggen kwaad te worden en te gaan vloeken²².

4.3 Behoeftte aan informatie over schadelijkheid

Net als aan de ouders is ook aan de kinderen gevraagd of zij willen weten of computerspelletjes schadelijk kunnen zijn voor kinderen en hoe zij daarover geïnformeerd willen worden. In het algemeen vinden kinderen het niet heel noodzakelijk om informatie te krijgen over de mogelijke schadelijke effecten van games (zie Tabel 4.3). Slechts een op de tien kinderen vindt het wel belangrijk, terwijl vijf op de tien het niet belangrijk vinden. Informatie over een gepaste leeftijdsgrens wordt door 38% van de kinderen op prijs gesteld, terwijl 14% het niet noodzakelijk vindt daarover geïnformeerd te worden. Voor de andere kinderen maakt die informatie niet uit. De meest behoefte hebben kinderen aan informatie over welke slechte dingen er in een spel voor komen. De helft van de acht tot achttien jarigen zegt dat ze die informatie belangrijk vinden. De andere kinderen maakt het niet uit of heeft daar geen behoefte aan.

TABEL 4.3 PERCENTAGE KINDEREN DAT BEHOEFTE HEEFT AAN INFORMATIE OVER DE MOGELIJKE SCHADELIJKHEID VAN COMPUTERSPELLEN.

	<i>Belang- rijk</i>	<i>maakt niet uit</i>	<i>onbe- langrijk</i>
Weten of spel schadelijk is	11	40	49
Weten vanaf welke leeftijd	38	48	14
Weten wat er schadelijk is	51	34	15

Verschillen tussen kinderen

Kinderen uit gezinnen van verschillende opleidingsniveaus en kinderen die verschillen in het gebruik van de Gameboy of de spelcomputer verschillen niet van elkaar in hun behoefte aan informatie over de schadelijkheid van spelletjes. Kinderen van acht tot twaalf jaar vinden alle drie de soorten informatie wel veel belangrijker dan oudere kinderen, terwijl meisjes het ook belangrijker dan jongens vinden om te weten of een spel schadelijk kan zijn en vanaf welke leeftijd het pas gespeeld mag worden. Bovendien vinden kinderen die het goed doen op school het belangrijker om geïnformeerd te worden over de schadelijkheid en de gepaste leeftijd²³.

Geëigende plaats voor schadelijkheidsinformatie

De meeste kinderen (90%) vinden dat de informatie over mogelijk schadelijke effecten op de doos van het spel hoort te staan, terwijl daarnaast een groot deel (65%) van de kinderen die informatie ook in het begeleidend boekje wil aantreffen. Voor informatie over een gepaste leeftijd en de schadelijkheid van een game op het beeldscherm voordat het spel gaat beginnen, is ook nog een grote groep kinderen in: 57% meent dat daar een advies op z'n plek is. Informatie over de schadelijkheid op de cd-rom of spelcassette zelf wenst 45% van de kinderen.

4.4 Kinderen over ouderlijke computerspellenbegeleiding

Volgens een vrij groot deel van de kinderen (56%) spelen hun ouders 'af en toe' een computerspelletje, terwijl een kwart van de kinderen (24%) zegt dat hun ouders 'vaak' spelen. Kinderen voelen zich echter wel superieur aan hun ouders. Slechts 10% van de kinderen meent dat zij minstens evenveel verstand hebben van wat er zich in de spellen afspeelt als hun ouders, terwijl 55% van de kinderen meent dat zij vaak meer kennis dan hun ouders hebben. Vooral jongens zijn deze mening toegedaan. Het is bovendien de vraag of ouders hun kinderen kunnen bijhouden bij de moderne elektronische spellen, want maar één op de vijf kinderen legt hun ouders vaak uit hoe ze het best een spel kunnen spelen. De helft van de kinderen (53%) doet dat wel eens en een kwart van hen (26%) nooit. Voor zover de kinderen aan hun ouders uitleg geven, komt dat iets vaker voor bij jongere dan bij oudere kinderen²⁴.

Ook drie typen mediabegeleiding

Aan de kinderen is ook gevraagd in welke mate (vaak, soms of nooit) zij door hun ouders begeleid worden bij het omgaan met games. Tabel 4.5 laat voor drie soorten begeleiding²⁵ zien hoe vaak de ouders dat volgens de kinderen doen. Uit de tabel blijkt dat kinderen bij hun omgang met computerspelletjes nog het meest op restrictieve wijze begeleid worden door hun ouders. Ongeveer een derde van de kinderen zegt dat hun ouders vaak de geschiktheid van de spellen bepalen en dat de kinderen toestemming moeten hebben voordat ze mogen spelen. Tegelijkertijd geven iets meer kinderen aan dat hun ouders nooit restrictief optreden. Evaluatieve begeleidingsvormen, waarbij ouders de inhoud van spelletjes met hun kinderen bespreken komen minder vaak voor als de restrictieve. Volgens een groot deel van de kinderen (30 tot 48%) wijzen ouders hen nooit op de inhoud van games. De algemene ouderlijke begeleiding, die vooral bestaat uit samen spelen, komt volgens de kinderen maar heel weinig voor: slechts 7% van de kinderen zegt dat zij vaak samen met hun ouders spelen, terwijl 36 tot 62% van de kinderen aangeeft dat zij nooit samen spelen.

Verschillen tussen kinderen

De mate waarin kinderen door hun ouders begeleid worden bij het spelen van computerspelletjes hangt voor alles samen met de leeftijd van de kinderen. De jongere kinderen worden significant vaker restrictief, evaluatief en algemeen begeleid bij het gamen dan de oudere kinderen. Kinderen uit gezinnen met een lagere opleiding zeggen eveneens vaker dat hun ouders alle drie de begeleidingstypen uitoefenen dan kinderen van hoger opgeleide ouders. Meisjes, ten slotte, geven vaker dan jongens aan dat zij restrictief begeleid worden door hun ouders bij het spelen van games, terwijl kinderen die minder goede cijfers op school halen het minst vaak restrictief begeleid worden²⁶. Kinderen die vaker dan andere kinderen op een Gameboy of op een spelcomputer spelen worden niet significant vaker of minder vaak door hun ouders begeleid bij het spelen.

TABEL 4.4 PERCENTAGES KINDEREN DIE EEN BEPAALDE VORM VAN BEGELEIDING DOOR HUN OUDERS BIJ HET OMGAAN MET COMPUTERSPELLETJES 'VAAK' OF 'NOOIT' ERVAREN.

<i>Mediabegeleiding</i>	<i>% vaak</i>	<i>% nooit</i>
<i>Restrictief</i>		
de inhoudsbeschrijving vooraf lezen	37	32
letten op de geschiktheid van een spel	29	36
kinderen toestemming laten vragen	28	44
<i>Evaluatief</i>		
wijzen op slechte dingen in een spel	19	34
vertellen dat spellen fantasie zijn	18	40
praten over spellen die gespeeld worden	12	30
wijzen op goede dingen in een spel	9	48
<i>Algemeen</i>		
samen spelen	7	36
samen spelen omdat kind dat wil	5	38
-samen spelen omdat ouder dat wil	3	62

5. Vergelijking van ouders en kinderen

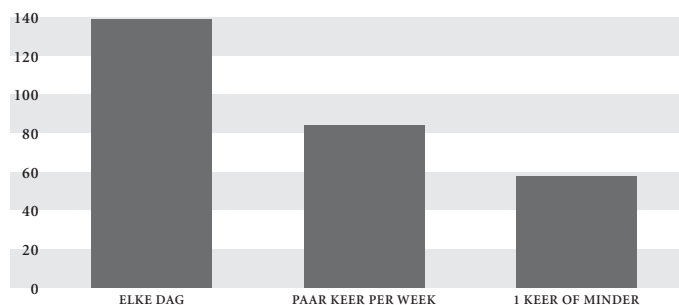
De rol die games in het leven van kinderen innemen wordt blijkens de hiervoor gerapporteerde resultaten in het algemeen voor een groot deel door ouders van kinderen van vier tot achttien jaar en kinderen van acht tot achttien jaar hetzelfde ingeschat. Er zijn echter ook verschillen. In deze paragraaf worden de antwoorden van de kinderen op een aantal punten nog eens nader vergeleken met de antwoorden van hun ouders.

5.1 Overeenkomsten

Apparatuur en aanschaf van spellen

Waar het gaat om de mate waarin kinderen op verschillende apparaten spelletjes spelen, stemmen ouders en hun kinderen zeer sterk (Gameboy en spelcomputer) tot sterk (pc) overeen. Bovendien blijkt er ook een zeer hoge overeenstemming te zijn tussen kinderen en hun ouders op het punt van wie de spelletjes meestal regelt. Als de games in de meeste gevallen door de ouders worden aangeschaft geven zowel kinderen als hun ouders dat aan. Als kinderen meestal zelf de games verzorgen is dat ook zowel door de ouders als door hun kinderen opgegeven²⁷. Aangenomen mag worden dat ouders van basisschoolkinderen dus redelijk goed zicht hebben op het ‘gamen’ van hun kroost, tenminste waar het het soort apparatuur en de specifieke spellen betreft waarmee hun kinderen zich vermaken. Bij pubers en jonge adolescenten zullen ouders minder inzicht hebben in de games waar kinderen zich mee vermaken, omdat zij zich dan nog nauwelijks bemoeien met de aanschaf van die spellen.

FIGUUR 5.1 GEMIDDELDE SPEELDUUR IN MINUTEN PER DAG VOLGENS DE OUDERS VOOR KINDEREN DIE NAAR EIGEN ZEGGEN ‘ELKE DAG’, ‘EEN PAAR KEER PER WEEK’, OF ‘EEN KEER OF MINDER PER WEEK’ SPELEN.



Tijdbesteding

Figuur 5.1 laat zien hoeveel tijd kinderen, die naar eigen zeggen vaak of minder vaak spelen, volgens hun ouders per dag aan computerspelletjes besteden. De figuur maakt duidelijk dat ouders een goed idee hebben van het computerspelgedrag, want de 314 kinderen die zelf zeggen elke dag te spelen, spelen volgens hun ouders ook het langst per dag. De 53 kinderen die zelf zeggen dat ze maar één keer per week of nog minder computerspelletjes spelen, doen dat volgens hun ouders gemiddeld per dag ook het minst lang.

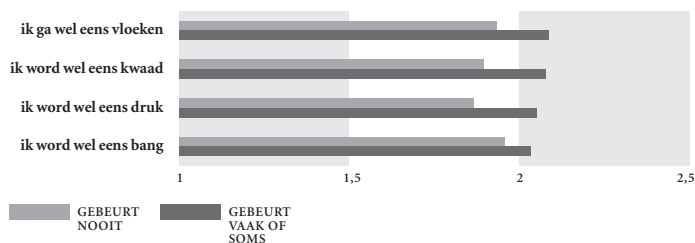
Zorgen over de tijdbesteding

Ook op het punt van de zorgen die ouders hebben over de tijd die kinderen kwijt zijn met het gamen verschillen ouders en kinderen niet wezenlijk. Als kinderen aangeven dat hun ouders regelmatig klagen over de duur van hun spelgedrag zijn de ouders ook meer geneigd te zeggen dat zij klachten hebben²⁸. Afgaand op het soort activiteiten die in het gedrang komen blijken de zorgen van ouders inderdaad bij de kinderen aan te komen. Zowel de ouders als de kinderen noemen relatief vaak dat het huiswerk en het buiten spelen te weinig aan bod komen als gevolg van het te lang spelen van spelletjes. Traditioneel spelgedrag, hobby's en muziek worden zowel door de kinderen als door de ouders het minst vaak genoemd als bedreigde tijdsbestedingen.

Effecten van computerspelletjes

De mate waarin ouders geloven in de mogelijkheid van negatieve gedragseffecten bij kinderen als gevolg van het spelen van games hangt, zoals ook Figuur 5.2 laat zien, samen met de mate waarin kinderen zeggen door spelletjes beïnvloed te worden²⁹. Ouders waarvan kinderen aangeven dat ze gaan vloeken, onrustig worden of vechtlustig worden zijn meer overtuigd van de mogelijkheid dat het spelen van spelletjes tot negatieve gedragseffecten leidt dan ouders van kinderen die zeggen nooit beïnvloed te worden. Ouders van kinderen die zeggen onrustig te worden van games menen eveneens vaker dat het spelen van spelletjes een negatief effect heeft op de sociale omgang van kinderen. Mogelijk herkennen ouders de door kinderen gerapporteerde gedragseffecten in de dagelijkse opvoedpraktijk en versterkt dat hun overtuiging van de mogelijke gedragseffecten.

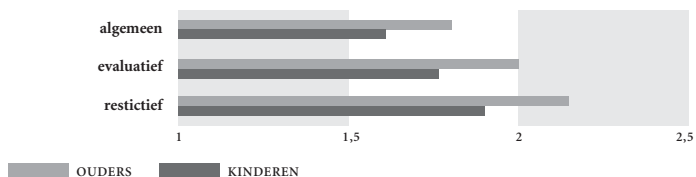
FIGUUR 5.2 MATE WAARIN OUDERS VAN KINDEREN, DIE VOOR VIER GEDRAGINGEN ZEGGEN 'NIET' OF 'WEL' BEÏNVLOED TE WORDEN, GELOVEN IN GEDRAGEN EN HOUDINGSEFFECTEN VAN SPELLETJES (1 = NIET OVERTUIGD VAN EFFECTEN; 3 = WEL OVERTUIGD).



Begeleiding bij het spelen

Zoals Figuur 5.3 duidelijk maakt, verschillen ouders en kinderen significant van elkaar als het gaat om de frequentie waarmee kinderen worden begeleid bij het omgaan met computerspelletjes. Ouders zeggen veel vaker dat zij alle drie de begeleidingsvormen toepassen dan dat hun kinderen die begeleiding ervaren³⁰. Het verschil in de ervaren mediabegeleiding komt echter alleen tot uitdrukking in de absoluut ervaren frequentie van de algemene, evaluatieve en restrictieve begeleiding. In relatieve zin stemmen ouders en kinderen namelijk wel met elkaar overeen. Ten eerste, omdat zij beide dezelfde drie soorten begeleiding (restrictief, evaluatief en algemeen) onderscheiden. Ten tweede, omdat ouders en kinderen beide ervaren dat de restrictieve begeleiding het vaakst wordt toegepast en de algemene begeleiding het minst vaak. En ten slotte, omdat er binnen de ouder-kind paren een zeer grote overeenstemming is over de frequentie waarmee elk van de begeleidingsactiviteiten wordt toegepast. Dat wil zeggen, kinderen die zeggen vaker volgens een methode begeleid te worden, hebben ook ouders die vaker zeggen die begeleidingsvorm toe te passen. Kinderen die zeggen weinig van een bepaalde begeleidingsvorm te ervaren, hebben ouders die minder aan die mediabegeleiding doen³¹.

FIGUUR 5.3 GEMIDDELDE FREQUENTIE WAARMEE KINDEREN BIJ HET SPELEN VAN COMPUTERSPELLEN BEGELEID WORDEN VOLGENS DE KINDEREN ZELF EN VOLGENS HUN OUDERS (1 = NOOIT; 3 = VAAK).



5.2 Verschillen tussen ouders en kinderen

Behoeftte aan informatie

Een van de wezenlijke verschillen tussen ouders en kinderen is de mate waarin zij geïnformeerd willen worden over de mogelijke schadelijkheid van spelletjes voor kinderen. In het algemeen vindt de meerderheid van de ouders die informatie heel belangrijk, terwijl een meerderheid van de kinderen zegt dat het hen niet uitmaakt of dat ze dat onbelangrijke informatie vinden. Eenzelfde onderscheid geldt voor informatie over een toepasselijke leeftijdsgrens bij computerspelletjes. Ook daarover willen veel meer ouders dan kinderen geïnformeerd worden³². Wel is het zo dat ouders die meer belang hechten aan informatie over de schadelijkheid en over een leeftijdsclassificatie vaker kinderen hebben die die informatie ook belangrijk vinden³³.

Jongens en meisjes

Een tweede onderscheid tussen kinderen en ouders is de mate waarin jongens en meisjes hun tijd besteden aan computerspelletjes. Ouders hebben daar een wat andere inschatting van dan de kinderen zelf. Van de laatsten zeggen de jongens namelijk veel vaker dan de meisjes dat ze elke dag gamen. Maar dit verschil in de aan spelletjes bestede tijd is voor de ouders van dochters en zonen lang niet zo evident, althans niet voor kinderen van acht tot vijftien jaar. Volgens de ouders van kleuters, basisschool kinderen en pubers is de gemiddelde dagelijkse tijdbesteding aan games voor jongens en meisjes nagenoeg gelijk.

6. Conclusies

Het hier gerapporteerde onderzoek gaat in op de rol die de moderne elektronische media, en in het bijzonder games, in het leven van kinderen en jongeren in Nederland spelen. Gekeken is naar de tijd die kinderen volgens hun ouders aan games besteden, hoe kinderen en ouders aankijken tegen vermeende effecten van spelletjes, in hoeverre ouders en kinderen geïnformeerd willen worden over mogelijk schadelijke effecten van games, en in hoeverre ouders hun kinderen helpen bij het omgaan met games.

6.1 'Gamen' is een belangrijk onderdeel van het kinderleven

Een belangrijke bevinding van het onderzoek is dat kinderen nogal wat tijd doorbrengen met computerspellen, althans volgens hun ouders. In vergelijking met eerder tijdbestedingsonderzoek is er sprake van een enorme groei: in 1997 en 2000 brachten kinderen in Nederland volgens door hen bijgehouden dagboekjes per dag gemiddeld slechts een half uur door met games en of de computer³⁴. Anno 2002 schatten de ouders de gemiddelde tijdsbesteding aan spelletjes op anderhalf uur. Of anderhalf uur per dag 'gamen' veel of niet veel is, is een normatief oordeel. Het tekent echter wel het enorme belang dat de moderne media hebben voor de opgroeiende jeugd, of op z'n minst dat ouders dat belang in de dagelijkse opvoedpraktijk ervaren. In dit onderzoek is niet nagevraagd in hoeverre kinderen naast het 'gamen' ook nog televisie of video kijken en gebruik maken van andere vormen van media-communicatie zoals sms'en, chatten en surfen op het internet. Ook is niet nagevraagd met welke games kinderen die anderhalf uur per dag doorbrengen. Vervolgonderzoek met een gericht instrumentarium zal daar inzicht in moeten geven.

Het opmerkelijke verschil tussen de hier gevonden speeltijd van anderhalf uur en de vijf jaar geleden gerapporteerde speeltijd van een half uur kan wellicht deels verklaard worden doordat ouders het spelgedrag van hun kinderen overschatten. Mogelijk ook kan het zo zijn dat de steekproef die via internet is bereikt voor een deel uit zeer fervente computerspelers

bestaat en dat gezinnen met minder fervente spelers de vragenlijst niet hebben ingevuld en teruggestuurd.

Anderzijds is wel mogelijk dat kinderen tegenwoordig beduidend meer tijd doorbrengen met games dan een paar jaar geleden. In heel recent Nederlands onderzoek onder scholieren wordt geconstateerd dat "kinderen (vooral jongens) bijna dagelijks spelen en dan niet een kwartiertje of een uurtje, maar zo lang mogelijk" (p. 74)³⁵. In Amerikaans onderzoek van het eind van de vorige eeuw varieert de gemiddelde speeltijd van kinderen bovendien al van 46 minuten (dagboek-methode) tot ruim één uur per dag (inschatting van ouders)³⁶. Een andere aanwijzing voor een groeiend belang van games in het leven van kinderen is de constatering dat de game-industrie momenteel een van de snelst groeiende markten is. Ook zijn de meer 'harde' gegevens over het bezit en gebruik van pc en spelcomputers in het huidige onderzoek wel in lijn met recente SCP-gegevens³⁷. Volgens die cijfers is de verspreiding van de pc onder gezinnen met kinderen in de laatste jaren nagenoeg voltooid en heeft een ruime meerderheid toegang tot het internet. Bovendien blijkt dat een groot deel van de kinderen de pc vooral benut voor spelletjes en dat veel kinderen ook nog een spelcomputer hebben waarmee ze 'gamen'.

Het 'gamen' is vooral in gezinnen met lager en met gemiddeld opgeleide ouders een belangrijk onderdeel van de dag. Bovendien vormt het spelen van computerspellen vooral voor oudere kinderen en de jongens een belangrijke vorm van vrijetijdsbesteding. Dat in lager opgeleide gezinnen langer wordt gespeeld dan in andere gezinnen en dat (oudere) jongens langer spelen dan meisjes kan meerdere oorzaken hebben. Ten eerste wordt er in lager opgeleide huishoudens naast de pc vaker op de spelcomputer gespeeld. Als de pc bijvoorbeeld door de ouders gebruikt moet worden kunnen de kinderen voor hun vermaak uitwijken naar de spelcomputer. Bovendien kunnen de kinderen die spelcomputer aansluiten op een eigen televisietoestel op de speel- of slaapkamer waardoor ouders minder

controle hebben over het spelgedrag. Ten slotte is het ook mogelijk dat kinderen uit lager opgeleide gezinnen en jongens het meest spellen prefereren die het best op de spelcomputer gespeeld kunnen worden. Mogelijk vergen games voor spelcomputers een langere speelduur dan spellen die op de pc gespeeld kunnen worden.

6.2 Een genuanceerd beeld over de invloeden van games

Het onderzoek laat in de tweede plaats zien dat ouders een tamelijk genuanceerd idee huldigen over de mogelijke effecten die games kunnen hebben op kinderen. Ouders onderscheiden positieve effecten van computerspelletjes op de cognitieve en emotionele ontwikkeling van kinderen en tegelijkertijd negatieve effecten op het gedrag, de sociale omgang en de fysieke gezondheid van kinderen. Opvallend hierbij is bovendien dat ouders de positieve leereffecten van computerspelletjes veel sterker onderschrijven dan de negatieve invloeden op gedrag en houding. Deze bevinding wijkt sterk af van de algemene opvatting die in het publieke debat over games gevoerd wordt; namelijk dat computerspellen vooral met negatieve effecten op kinderen gepaard gaan. Wel is het zo dat er binnen de set van negatieve gedrags- en houdingseffecten een grote variantie in de meningen bestaat. Zo worden enkele negatieve gedragingen (zoals gewelddadig worden, grof taalgebruik uiten en verkeerde normen aannemen) wel door een relatief grote groep ouders verwacht als gevolg van het 'gamen'. Negatieve effecten op de houding (bijvoorbeeld het beeld van erotiek of mannen en vrouwen) en effecten op gedrag dat meestal pas in de adolescentiefase speelt (verdovende middelen of seks) worden juist niet onderschreven door de meeste ouders.

Ideeën over positieve effecten van games op de kennis en vaardigheden van kinderen komen het meest voor bij ouders van jongere kinderen, hetgeen samen kan hangen met het soort spellen dat voor die leeftijdsgroep wordt geproduceerd. De meeste spellen voor jongere kinderen zijn educatief van aard. De ouders van jongere kinderen geloven daarnaast het meest

dat de spellen een gunstige invloed hebben op de emoties van kinderen, hetgeen de idee ondersteunt dat leren via de computer ook leuk kan zijn. Dat spellen de sociale omgang met andere kinderen in de weg zit neemt een middenpositie in als het gaat om de mate waarin ouders het ermee eens zijn. Een deel van de ouders (vooral van veel en graag spelende kinderen) onderschrijft dit effect, maar in lager opgeleide gezinnen (waar ook veel gespeeld wordt) vinden ouders juist minder vaak dat kinderen geïsoleerd raken van hun leeftijdgenoten. Mogelijk wisselen kinderen in de lagere opleidingsniveaus vaker spelervaringen met elkaar uit en spelen zij ook vaker met of tegen elkaar. Wellicht gebeurt dat vaker met de spelcomputers dan met de pc en vormen games op de spelcomputer veel meer een basis voor een intensievere sociale omgang.

De ouderlijke opvattingen over negatieve effecten hangen, ten slotte, samen met het gedrag en de houding van de kinderen in het gezin. Hoewel de verbanden niet uitzonderlijk groot zijn, hebben kinderen die aangegeven dat hun gedrag in negatieve zin wordt beïnvloed door de games, in de regel ouders die die invloeden sterker onderschrijven. Mogelijk worden de opvattingen van de ouders over de effecten van games niet alleen bepaald door het publieke debat, maar ook door wat ouders bij hun kinderen zien gebeuren als die spelletjes spelen.

6.3 Problemen met 'gamen'

Het rapport leidt in de derde plaats tot de conclusie dat een aanzienlijk deel van de kinderen volgens hun ouders veel meer tijd besteedt aan het spelen van games dan het gemiddelde van anderhalf uur per dag. Ongeveer een op de vijf kinderen speelt meer dan twee uur per dag en een klein deel van de kinderen speelt per dag zelfs meer dan vijf uur. De veelspelers zijn vooral te vinden onder kinderen uit lager of gemiddeld opgeleide gezinnen, vaker onder jongens dan meisjes en meestal onder kinderen in de leeftijdsgroep van twaalf tot vijftien jaar.

Ouders die zich zorgen maken over het lange spelen hebben ook recht van spreken, want hun kinderen spelen per dag ongeveer twee keer zo lang als kinderen van ouders die geen problemen hebben met de dagelijkse speeltijd. Maar hoewel ouders van veelspelers er zich relatief vaak zorgen over maken dat het huiswerk te weinig aan bod komt en het erop lijkt dat die zorgen wel bij de kinderen overkomen, leidt het niet tot ander gedrag. Juist de veelspelers doen het op school ten opzichte van andere kinderen wat minder goed. Zij zeggen ook vaker dan niet fervente spelers dat zij regelmatig vloeken of kwaad worden na het spelen.

Eerder onderzoek heeft er ook al op gewezen dat kinderen die het op jonge leeftijd minder goed op school doen een negatief zelfbeeld kunnen krijgen van hun academische mogelijkheden en daarom hun plezier gaan zoeken in de media, waaronder (agressieve) games³⁸. Het hier gerapporteerde onderzoek ondersteunt deze veronderstelling. De sociale desintegratie van jeugdigen lijkt dus het meest te spelen onder de kinderen die extreem veel tijd besteden aan het spelen van games. Vervolgonderzoek naar de specifieke rol van games voor zulke veelspelers (welke games ze prefereren, hoe zij die games ervaren en hoe zij er hun sociale relaties door laten beïnvloeden) moet daar nader inzicht in geven.

6.4 Behoeftte aan informatie over games

Het onderzoek maakt in de vierde plaats duidelijk dat ouders van basisschool kinderen wel een redelijk goed beeld lijken te hebben van de games en spelsystemen waar hun kinderen zich mee vermaken. Ouders zijn echter veel meer dan kinderen geïnteresseerd in de mogelijke schadelijkheid van games. Veel meer ouders dan kinderen willen weten of de spellen wel goed voor hun kinderen zijn en vanaf welke leeftijd die spellen pas gespeeld kunnen worden. Productinformatie over de mogelijke schadelijkheid van mediaproducties is in de eerste plaats bedoeld voor de opvoeders als ondersteuning bij de mediaopvoeding. Naast het reeds bestaande systeem van *Kijkwijzer* zal informatie over de mogelijke schadelijke effec-

ten van games op kinderen en over een gepaste leeftijd dus een belangrijke functie gaan vervullen. Uit het onderzoek blijkt dat ouders bovenal geïnteresseerd zijn in informatie over realistisch ogend en fantasie geweld, over verslavende genotsmiddelen en over grof taalgebruik. In de praktijk zal de informatie waarschijnlijk vooral op het geweldsaspect van toepassing zijn, omdat het de vraag is in hoeverre games alcohol en drugs of grof taalgebruik bevatten.

Uit het onderzoek komt naar voren dat vooral de kinderen die het op school wat minder goed doen minder geïnteresseerd zijn in de mogelijk negatieve effecten van spellen. Omdat juist die kinderen wat ontvankelijker lijken te zijn voor de negatieve invloeden die spellen kunnen hebben, is het raadzaam om informatie over de mogelijke schadelijkheid van games nadrukkelijk op deze groep spelers af te stemmen. Bij de introductie van de classificatie van games die door het NICAM zal worden beheerd kan bijvoorbeeld gedacht worden aan specifieke pr-campagnes via jeugdbladen, jeugdzenders op televisie en aan lesprojecten in het basis en middelbaar onderwijs.

6.5 Begeleiding beperkt

Het onderzoek maakt in de laatste plaats duidelijk dat ouders eigenlijk slechts in beperkte mate hun kinderen begeleiden bij het omgaan met computerspellen. Ouders en kinderen verschillen daarbij overigens alleen van elkaar van mening als het gaat om de absoluut ervaren frequentie waarmee ouders aan mediabegeleiding doen. Het is aannemelijk dat kinderen de ouderlijke inmenging wat hebben onderschat, terwijl ouders die bemoeienis enigszins hebben overschat.

Dat de restrictieve begeleiding als meest voorkomende wordt ervaren, komt wellicht door de explicieteitheid van die begeleidingsvorm. Voor kinderen is het overduidelijk als ouders een verbod uitvaardigen over een bepaald spel of de geschiktheid ervan controleren. Het is wellicht zowel

voor ouders als voor kinderen lastiger om het praten over de kwaliteit van spelletjes of het aanmoedigen tot spelen aan te merken als een bewuste opvoedingsactiviteit. Bovendien, is het 'gamen' anders dan tv kijken veel meer een bezigheid die door kinderen of jongeren in hun eigen leefwereld wordt beoefend. Als ouders minder kennis hebben van de inhoud en mogelijkheden van games, is het ook niet verwonderlijk dat zij zich weinig uitlaten over de kwaliteit ervan of dat zij vaak met hun kinderen samen spelen. Mogelijk zijn lager opgeleide ouders daarom meer actief in het begeleiden van het game-gedrag van hun kinderen.

In het algemeen hangt de mate waarin ouders aan spelbegeleiding doen vooral samen met de leeftijd van de kinderen en slechts beperkt met de ideeën die ouders hebben over mogelijke positieve of negatieve effecten van het games. De mate waarin ouders van mening zijn dat spelletjes een schadelijke invloed kunnen hebben op het gedrag van kinderen bepaalt dus maar voor een klein deel of ouders hun kinderen restrictief, evaluatief of algemeen begeleiden. Zo ook wordt de mate waarin ouders de algemene en de evaluatieve begeleiding toepassen maar voor een klein deel ingegeven door de verwachtingen van ouders over positieve kenniseffecten of door hun zorgen over de sociale contacten met andere kinderen. Dit hoeft echter niet te betekenen dat ouders niet geïnformeerd hoeven te worden over de mogelijke risico's en voordelen van het spelen van games. Er zijn immers geen redenen te bedenken die het rechtvaardigen de omgang van kinderen met computerspellen thuis op z'n beloop te laten. Juist omdat games een steeds belangrijker onderdeel van het opgroeien van kinderen vormen is elke vorm van ondersteuning bij de media-opvoeding gewenst. Zo kunnen ouders en professionele opvoeders via ouderavonden over kind en media aangespoord worden informatie uit te wisselen over computerspellen en over media-opvoeding.

Daarnaast kunnen ouders via opvoedingsbladen, tv-gidsen en opvoedprogramma's gestimuleerd worden games een bewuste plek te geven in de opvoeding. Internet-initiatieven als *Ouders Online* en het recent wegens geldgebrek gestopte *Maki.nl* zijn daarom essentieel voor een goede informatie-uitwisseling over de rol die games hebben in het gezin.

Literatuur

Anderson, C. & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytical review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 5, 353-359.

Bensley, L. & Van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, 29, 244-257.

Bryant, J., & Bryant, J. (2001). *Television and the American Family*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates

Funk, J., German, J., & Buchmann, D. (1997). Children and the electronic games in the United States. *Trends in Communication*, 2, 111-125.

Gentile, D., & Walsh, D. (2002). A normative study of family media habits. *Applied Developmental Psychology*, 23, 157-178.

Haan, J. de, & Huysmans, F. (2002). *Van huis uit digitaal. Verwerving van digitale vaardigheden tussen thuismilieu en school*. Den Haag: Sociaal en Cultureel Planbureau.

Huysmans, F., & Haan, J. de. (2003). Media en ict. In: E. Zeijl (Red.). *Rapportage Jeugd 2002*. Den Haag: Sociaal en Cultureel Planbureau.

Livingstone, S., & Bovill, M. (eds.). (2002). *Children and their changing media environment: A European comparative study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Roe, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13, 2, 181-200.

Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression? A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409-431.

Stanger, J., & Gridina, N. (1999). *Media in the home. The fourth annual survey of parents and children*. Washington: The Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania.

Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children's and adolescent's development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 22, 1, 7-30.

Tellegen, S., Alink, L., & Welp, P. (2002). *De attractie van boek en computerspel: Een onderzoek onder scholieren*. Amsterdam: Stichting Lezen.

Valkenburg, P., Beentjes, H., Nikken, P., & Tan, E. (2001). De Kijkwijzer als classificatiesysteem voor audiovisuele producten: Een verantwoording. *Tijdschrift voor Communicatiewetenschap*, 29, 4, 329-354.

Voort, T. van der, Beentjes, H., Bovill, M., Gaskell, G., Koolstra, C., Livingstone, S., & Marseille, N. (1998). Young people's ownership and uses of new and old forms of media in Britain and the Netherlands. *European Journal of Communication*, 13, 4, 457-477.

Wright, J., Huston, A., Vandewater, E., Bickham, D., Scantlin, R., Kotler, J., Caplovic, A., Lee, J., Hofferth, S., & Finkelstein, J. (2001). American children's use of electronic media in 1997: A national survey. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 22, 1, 31-47.

Vragenlijst PCOJ NICAM-onderzoek computerspellen Versie 9 april 2002

In screeningslijst (of indien niet aanwezig aan het einde van de lijst):

Persoonlijke gegevens

- geslacht ouder (m/v) (is bekend, wordt op gequoteerd)
- leeftijd ouder (is bekend, wordt op gequoteerd)
- opleidingsniveau ouder (is bekend, wordt op gequoteerd)
- nationaliteit ouder / allochtoon-autochtoon / geboorteland??
 - > vraag naar einde van de lijst
- sinds wanneer woonachtig in Nederland
 - > naar einde van de lijst

Oudervragenlijst

Graag willen wij u enkele vragen stellen over het gebruik van computerspellen door kinderen. Voor het onderzoek zijn wij geïnteresseerd in de meningen van ouders die één of meer thuiswonende kinderen hebben in de leeftijd tussen 4 en 18 jaar.

1. Wonen er bij u thuis één of meer kinderen tussen de 8 en 18 jaar?
 - ja (ga door naar vraag 2 en genereer kindervragenlijst aan het eind)
 - nee (ga door naar vraag 3)
2. Welk kind tussen de 8 en 18 jaar, is vanaf vandaag het eerst jarig en bereid om ook enige vragen over computerspellen te beantwoorden? Het gaat hier om het kind waarvoor u kortgeleden aangegeven heeft dat hij/zij aan dit onderzoek mee wil werken.
 - Naam ...
 - Leeftijd ...
 - Jongen /meisje ...
3. Wonen er bij u thuis één of meer kinderen tussen de 4 en 7 jaar?
 - ja
 - nee

Wij verzoeken u om bij het beantwoorden van onderstaande vragen steeds het kind (*prog. 4-7 of 8-18 jaar*) dat het eerste jarig is in gedachten te houden.

4. Hoeveel broers of zussen heeft uw kind?

Mediagebruik kind

5. Speelt uw kind wel eens een computer- of videospel?
 - ja
 - nee (ga door naar vraag 14)
6. Met welk apparaat speelt uw kind meestal de computer- of videospellen? (meerdere antwoorden mogelijk!)
 - de Game boy
 - een spelcomputer via de televisie (bijv. Sega, Nintendo, Atari, Sony Playstation)
 - een gewone computer (zoals een PC met muis of toetsenbord)
 - een draagbare computer (laptop of notebook)
 - anders (bijv. Vega, los spelcomputertje, Tamagotchi, WAP, GSM)
7. Hoe graag speelt uw kind computerspellen? Is dit
 - heel erg graag
 - graag
 - niet zo graag
8. Hoe lang speelt uw kind gemiddeld op een doordeweekse dag computerspellen?
... uur ... minuten (programmering: omrekenen naar totaal aantal minuten)

9. Wie regelt (dus koopt, huurt, kopieert of down-loadt) *meestal* de computerspellen waar uw kind mee speelt?

- kind zelf
- broers of zussen
- vrienden of vriendinnen
- ouders
- iemand anders: ...

10. Waar speelt uw kind meestal de computerspellen?

- thuis
- op school
- bibliotheek
- bij vrienden of vriendinnen
- op straat
- in de auto of trein

11. Vindt u dat door computerspellen uw kind te weinig tijd besteedt aan andere bezigheden?

- ja
- nee (ga door naar vraag 13)

12. Aan welke bezigheden besteedt uw kind dan te weinig tijd?

U kunt maximaal 2 bezigheden noteren.

13. Er volgen nu een aantal uitspraken over kinderen en computerspellen.

Als u nu denkt aan kinderen in het algemeen (dus NIET uw eigen kind), wat vindt U dan van elk van deze uitspraken?

Bent u het daarmee

- Eens
- Enigszins eens
- Niet eens

Door computerspellen kunnen kinderen ... (*prog: uitspraken rouleren*)

- bang worden
- problemen krijgen met in slaap vallen
- druk of hyperactief worden
- gewelddadig worden
- gaan denken dat het gewoon is problemen met geweld op te lossen
- een verkeerd idee krijgen van wat mag en niet mag
- een vertekend beeld krijgen van hoe mannen en vrouwen zich moeten gedragen
- gaan denken dat het gewoon is om op jonge leeftijd aan seks te doen
- een verkeerd beeld krijgen van erotiek
- grof taalgebruik imiteren
- schuttingtaal of vloekwoorden gaan gebruiken
- alcohol of verdovende middelen uit gaan proberen
- geïsoleerd raken van andere kinderen
- te weinig met andere kinderen omgaan
- last krijgen van duizeligheid of hoofdpijn
- pijn krijgen in hun duim, pols of elleboog
- hun algemene ontwikkeling vergroten
- leren over de natuur
- hun nieuwsgierigheid bevredigen
- hun fantasie vergroten
- hun woordenschat vergroten
- andere talen leren
- beter leren omgaan met anderen
- hun vriendenkring uitbreiden
- hun emoties leren beheersen
- hun concentratie verbeteren
- hun oog-hand coördinatie oefenen
- hun denkvermogen trainen
- tot rust komen
- zich uitleven

Informatie

14. Niet alle computerspellen zijn geschikt voor kinderen. Sommige spellen zijn eigenlijk alleen voor volwassenen, of voor oudere kinderen. Kunt u een of twee dingen van een computerspel noemen, die naar uw idee een erg slechte invloed kunnen hebben op kinderen?

15. Hoe noodzakelijk is het voor u om te WETEN of een computerspel voor uw kind schadelijk kan zijn? die informatie heb ik echt niet nodig

- maakt me niet uit
- dat wil ik (graag) weten

(prog: na vraag 15 kan niet teruggegaan worden naar vraag 14, deze vraag dan blokkeren)

16. Hieronder staan verschillende zaken die in computerspellen voor kunnen komen. Als u wilt beplene of uw kind een computerspel mag spelen, in welke mate vindt u dan de onderstaande kenmerken belangrijk? U kunt voor elk item antwoorden met

- Erg belangrijk
- Niet zo belangrijk
- Onbelangrijk.

Hoe belangrijk vindt u het om te weten of in een computerspel de volgende kenmerken voorkomen?

(prog: rouleren)

- naakte personen, maar NIET in een erotische of pornografische context
- naakte personen, waarvan alleen billen of borsten te zien zijn
- naakte personen, die duidelijk aan seks doen
- grof taalgebruik
- scheldwoorden, schuttingtaal of vloeken
- gebruik van verdovende middelen, zoals marihuana, xtc of cocaïne

- overmatig gebruik van alcohol
- geweld van fantasiefiguren
- geweld van realistische personages
- bloederige scènes in een fantasie-spel
- bloederige scènes in een realistisch spel
- verminkingen
- verkrachting en of aanranding
- folteren en of mishandelen van fantasiefiguren
- folteren en of mishandelen van realistische personages

17. Als u wilt weten of UW kind een computerspel mag spelen, wilt u dan WETEN vanaf welke LEEFTIJD een computerspel door kinderen gespeeld mag worden?

- Dat hoeft ik echt niet te weten
- Dat maakt me niet uit
- Dat wil ik (graag) weten

18. In de toekomst kunt u bij een computerspel op verschillende manieren over de schadelijkheid van dat spel voor kinderen worden geïnformeerd. Wilt u de schadelijkheid van een computerspel weten door informatie....

- op de doos van het spel (ja /nee)
- op het boekje bij het spel (ja /nee)
- op de CD-rom of spelcassette van het spel (ja /nee)
- op het beeldscherm voordat het spel gaat beginnen (ja /nee)

19. Tot slot willen wij nog graag weten hoe u en uw kind thuis omgaan met computerspellen.

Wilt u bij onderstaande vragen steeds aangeven hoe vaak u dat doet:

- Vaak
- Af en toe
- Zelden of nooit

Hoe vaak ... (prog: rouleren)

- speelt u SAMEN met uw kind een computerspel?
- speelt u samen met uw kind een computerspel, omdat UW KIND daarom vraagt?
- speelt u met uw kind samen een computerspel, omdat U dat belangrijk vindt?
- houdt u in de gaten WELK computerspel uw kind aan het spelen is?
- PRAAT u met uw kind over de computerspellen die hij/zij speelt?
- LET u erop of een computerspel dat uw kind aan het spelen is, voor hem/haar geschikt is?
- speelt uw kind een computerspel dat hij/zij VAN U nog niet zou mogen spelen?
- speelt uw kind een computerspel waar hij/zij eigenlijk nog te jong voor is?
- VERBIEDT u uw kind bepaalde computerspellen te spelen?
- vraagt uw kind toestemming om een computerspel te mogen spelen?
- wijst u erop dat er SLECHTE DINGEN in computerspellen kunnen voorkomen?
- wijst u erop dat er GOEDE DINGEN in computerspellen kunnen voorkomen?
- geeft u aan uw kind UITLEG over wat er in een computerspel gebeurt?
- LEGT u aan uw kind UIT hoe hij/zij het best een computerspel kan spelen?
- vertelt u dat computerspellen maar FANTASIE zijn?
- MOEDIGT u uw kind AAN bepaalde computerspellen te spelen?
- leest u de INHOUDSBESCHRIJVING als uw kind een nieuw computerspel gaat spelen?
- zoekt u naar INFORMATIE OVER computerspellen voor kinderen?
- speelt u ZELF wel eens een computerspel?
- krijgt u van uw kind uitleg over hoe je het best een computerspel

kan winnen?

- heeft uw kind meer verstand van wat er in een computerspellen gebeurt dan u?

Ter verificering nog enkele vragen over uzelf.

Wat is uw leeftijd

Wat is uw hoogstgenoten opleiding

Bent u man/vrouw

Wat is uw geboorteland? (indien niet Nederland, volgende vraag ook)

Sinds welk jaar woont u in Nederland?

Dit waren de vragen die wij u als ouder wilden stellen.

Hartelijk dank voor uw medewerking.

Kindervragenlijst

Wij willen graag weten hoe kinderen tussen de 8 en 18 jaar omgaan met video- en computerspelletjes. Jouw vader of moeder heeft daar al verschillende vragen over beantwoord, maar nu zijn we ook benieuwd wat jij ervan vindt. Het is de bedoeling dat je steeds het antwoord kiest, dat het best bij jou past. Bij sommige vragen kun je meer dan 1 antwoord kiezen - als dat kan, staat het bij die vraag.

1. Hoe vaak speel je wel eens computer- of videospellen? Is dit
 - (bijna) elke dag
 - om de dag
 - 2 of 3x per week
 - 1x per week
 - minder dan 1x per week
 - nooit
2. Met wat voor apparaat speel je meestal de computer- of videospellen? (je mag meerdere antwoorden geven)
 - een Game boy
 - een spelcomputer via de televisie (zoals Sega, Nintendo, Atari, Sony Playstation)
 - een gewone computer (zoals een PC met een muis of een toetsenbord)
 - een draagbare computer (laptop of notebook)
bijv. Vega, los spelcomputertje, Tamagotchi, WAP, GSM)
3. Hoe leuk vind jij het om computerspellen te spelen? Computerspellen spelen doe ik
 - heel erg graag
 - graag
 - niet zo graag
4. Wie koopt, huurt of kopieert meestal de computerspellen die jij speelt?
 - doe ik zelf
 - mijn broers of zussen
 - mijn vrienden of vriendinnen
 - mijn ouders
 - iemand anders: ...
5. Waar speel jij meestal computerspellen?
 - thuis
 - op school
 - in de bibliotheek
 - bij mijn vrienden of vriendinnen
 - op straat
 - in de auto of de trein
6. Zegt je vader of je moeder wel eens dat je je tijd verdoet met computerspellen spelen?
 - ja, vaak
 - soms
 - nee, nooit (*prog: ga door naar vraag 8*)
7. Aan welke andere dingen zou je dan volgens je ouders meer tijd moeten besteden? Je kunt hieronder 2 dingen invullen.
8. Komt het wel eens voor dat je bang wordt van een computerspel en dat je daar na afloop nog steeds last van hebt?
 - vaak
 - soms
 - nooit

9. Komt het wel eens voor dat je erg druk wordt van een computerspel en dat je daar na afloop nog steeds last van hebt?
- vaak
 - soms
 - nooit
10. Komt het wel eens voor dat je erg kwaad wordt bij het spelen van een computerspel en dat je na afloop nog steeds erg boos bent of wilt vechten?
- vaak
 - soms
 - nooit
11. Komt het wel eens voor dat je vloekt bij het spelen van een computerspelletje en dat je dat na afloop nog steeds doet?
- vaak
 - soms
 - nooit
12. Sommige spellen zijn eigenlijk niet voor kinderen maar alleen voor volwassenen. Kun jij twee dingen van een computerspelletje noemen die erg slecht zijn voor kinderen? Ik vind het heel erg slecht voor kinderen als in een computerspelletje ...
13. Vind je het belangrijk om te weten als een computerspel NIET goed voor je is? Dat vind ik...
- Heel erg belangrijk
 - Belangrijk
 - Niet zo belangrijk
14. Als een computerspel slecht is voor jongere kinderen, wil jij dan weten vanaf welke leeftijd je zo'n spelletje mag spelen?
- ja dat wil ik weten
 - maakt me niet uit
 - nee dat hoeft ik niet te weten
15. Als een computerspelletje slecht is voor jongere kinderen, wil jij dan weten wat voor SLECHTE DINGEN er dan in voorkomen?
- ja dat wil ik weten
 - maakt me niet uit
 - nee dat hoeft ik niet te weten
16. Als een computerspelletje slecht is voor jongere kinderen, waar moet dat volgens jou dan staan?
- op de doos van het spel? (ja / nee / weet niet)
 - in het boekje bij het spel? (ja / nee / weet niet)
 - op de CD-rom of de spelcassette? (ja / nee / weet niet)
 - op het beeldscherm voordat het spel gaat beginnen? (ja / nee / weet niet)
17. Zit je op een of meer sporten (bijvoorbeeld voetbal)?
- Ja, ik zit op: ...
 - Nee
18. Vind je het leuk op school?
- meestal wel
 - soms
 - meestal niet

19. Hoe ziet jouw schoolrapport er meestal uit?

- mijn cijfers zijn meestal goed
- ik heb meestal voldoende, maar soms ook onvoldoendes
- mijn cijfers zijn vaak onvoldoende

20. Nu willen wij nog graag weten hoe jij en je vader of moeder thuis omgaan met computerspellen. Hieronder staan verschillende dingen die jij of je ouders kunnen doen. Je hoeft bij elk van die dingen alleen maar te zeggen hoe vaak dat bij jullie thuis gebeurt:

- Vaak
- Af en toe
- Zelden of nooit

Hoe vaak ... (prog: rouleren)

- speel je *samen* met je vader of moeder een computerspel?
- speel jij samen met je vader of moeder een computerspel, omdat *jij* daarom vraagt?
- speel jij met je vader of moeder samen een computerspel, omdat *hij/zij* dat belangrijk vindt?
- houdt je vader of moeder in de gaten *welk* computerspel jij aan het spelen bent?
- praat* je vader of moeder met jou over de computerspellen die je speelt?
- let* je vader of moeder erop of een computerspelletje dat je aan het spelen bent voor jou geschikt is?
- peil jij wel eens een computerspel dat je *van* je vader of moeder nog niet mag spelen?
- speel jij computerspellen waar je eigenlijk nog te jong voor bent?
- verbiedt* je vader of moeder jou om bepaalde computerspellen te spelen?

- vraag jij aan je vader of moeder toestemming om een computerspel te mogen spelen?
- zegt je vader of moeder tegen jou dat er *slechte dingen* in computerspellen kunnen voorkomen?
- zegt je vader of moeder tegen jou dat er *goede dingen* in computerspellen kunnen voorkomen?
- geeft je vader of moeder aan jou *uitleg* over wat er in een computerspel gebeurt?
- legt* je vader of moeder aan jou *uit* hoe je het best een computerspel kan spelen?
- vertelt je vader of moeder dat computerspellen maar *fantasie* zijn?
- moedigt* je vader of moeder jou *aan* bepaalde computerspellen te spelen?
- leest je vader of moeder de *inhoudsbeschrijving* als je een nieuw computerspelletje gaat spelen?
- zoekt je vader of moeder naar *informatie over* computerspellen voor kinderen?
- speelt je vader of moeder wel eens een computerspel?
- geef jij *aan* je vader of moeder uitleg over hoe je het best een computerspel kan winnen?
- heb jij meer verstand van wat er in een computerspel gebeurt dan je vader of moeder?

Dit waren de vragen. Bedankt!

Noten

- ¹ Zie onder andere: Livingstone & Bovill (2002).
- ² Zie: Valkenburg, Beentjes, Nikken & Tan (2002).
- ³ Zie: Anderson & Busman (2001); Bensley & Van Eenwyk (2001); Sherry (2001); Subrahmanyam, Greenfield, Kraut & Gross (2001).
- ⁴ Zie: Funk, German & Buchmann (1997); Subrahmanyam et al. (2001).
- ⁵ Zie: Bryant & Bryant (2001).
- ⁶ Van de kinderen uit een laag opgeleid milieu speelt 65% regelmatig op een spelcomputer, terwijl 32 en 26% van de kinderen met hoger en academisch opgeleide ouders dat doet; $F(3,761) = 20,93; p < 0.001$.
- ⁷ het verschil in speeltijd tussen beide groepen is statistisch significant; $F(1,763) = 54,70; p < 0.001$.
- ⁸ Via een statistische techniek (Principale Componenten Analyse) is gebleken dat ouders de voorgelegde effecten onderscheiden in vijf verschillende typen.
- ⁹ Pearson's intercorrelatie voor de drie negatieve effecten onderling (variërend van 0.37 tot 0.48) is gemiddeld 0.43; bedraagt 0.46 voor de twee positieve effecten onderling; en bedraagt voor de samenhang tussen de drie negatieve effecten enerzijds en de twee positieve effecten anderzijds (variërend van -0.05 tot -0.42) gemiddeld -0.22.
- ¹⁰ De verschillen in de behoefte aan informatie over de 'schadelijkheid' en de 'leeftijdsaanwijzing' tussen ouders van kinderen in de vier onderscheiden leeftijdsgroepen zijn beide hoogst significant; $F(3,761) =$ respectievelijk 26,32 en 30,40; $p < 0.001$.
- ¹¹ Het verschil tussen laag opgeleide ouders en de andere ouders was voor informatie over de mogelijke schadelijkheid iets groter ($F(3,761) = 3,67; p < 0.050$) dan voor de informatie over leeftijden ($F(3,761) = 2,62; p < 0.050$).
- ¹² Via een statistische techniek (Principale Componenten Analyse) is gebleken dat ouders de nagevraagde spelinhouden indelen in vijf verschillende typen.
- ¹³ Voor de verschillen tussen ouders van zonen en dochters variëren de F -waarden (1,763) in een ANOVAtoets van 4,64; $p < 0.050$ (grof taalgebruik) tot 13,40; $p < 0.001$ (fantasiegeweld).
- De F -waarden (3,761) voor de verschillen tussen ouders van kinderen in de vier leeftijdsgroepen variëren in ANOVAtoetsen van 16,40; $p < 0.001$ (bloot) tot 31,39; $p < 0.001$ (fantasiegeweld).
- Voor het onderscheid tussen ouders met verschillende opleidingsniveaus varieert $F(3,761)$ in ANOVAtoetsen van 4,40; $p < 0.010$ (grof taalgebruik) tot 8,31; $p < 0.001$ (bloot).
- ¹⁴ Via een statistische techniek (Principale Componenten Analyse) is gebleken dat ouders de nagevraagde manieren van spelbegeleiding indelen in drie verschillende typen.
- ¹⁵ De mate waarin kinderen bij de omgang met games begeleid worden hangt voor de begeidingsvormen sterk samen met de leeftijd van de kinderen: $F(3,761)$ varieert van 24,83; $p < 0.001$ (evaluatief) tot 132,95; $p < 0.001$ (restrictief), het opleidingsniveau: $F(3,761) = 7,83$; $p < 0.001$ (evaluatief), en het geslacht van de kinderen: $F(1,763) =$ resp. 10,82; $p < 0.001$ (restrictief) en 6,39; $p < 0.05$ (algemene begeleiding).
- ¹⁶ Volgens regressie-analyses wordt de mate waarin ouders aan restrictieve, evaluatieve en algemene begeleiding doen deels verklaart door de ouderlijke mening over effecten op het gedrag, de sociale omgang en kennis. Naast de voorspellers opleidingsniveau en leeftijd en geslacht van de kinderen, verklaart de mening over de effecten 2% tot 6% van de totale variantie.
- ¹⁷ In separate ANOVAtoetsen voor verschillen tussen de drie leeftijdsgroepen bedraagt $F(2,533)$ 6,36; $p < 0.010$ (spelfrequentie per week) en 16,83; $p < 0.001$ (spelplezier). Jongens spelen significant vaker dan meisjes ($F(1,534) = 26,45; p < 0.001$) en met meer plezier ($F(1,534) = 54,80; p < 0.001$).
- ¹⁸ Jongens spelen vaker dan meisjes op de Gameboy ($F(1,534) = 4,34$; $p < 0.050$) en op de spelcomputer ($F(1,534) = 20,42; p < 0.001$). Daarnaast wordt door jongere kinderen vaker op de Gameboy gespeeld ($F(2,533) = 6,97; p < 0.010$) en spelen kinderen in gezinnen met een

- lager opleidingsniveau vaker op de spelcomputer ($F(3,532) = 5,48$; $p < 0.010$).
- ¹⁹ In een ANOVAtoets voor het verschil tussen de mate waarin jongens en meisjes van hun ouders horen dat ze te lang computerspellen spelen bedraagt $F(1,534) 20,50$; $p < 0.001$. Voor het verschil tussen kinderen die vaak op de Gameboy spelen en kinderen die niet vaak Gameboy'en is $F(1,534) 10,10$; $p < 0.010$ en voor kinderen met verschillende schoolprestaties bedraagt $F(2,533) 4,21$; $p < 0.050$. Kinderen die vaker per week spelen worden eveneens vaker door de ouders terechtgewezen dan kinderen die maar weinig spelen ($F(2,533) = 14,43$; $p < 0.001$).
- ²⁰ Jongere kinderen worden eerder dan oudere kinderen druk en bang van computerspelletjes ($F(2,533) =$ respectievelijk $6,74$; $p < 0.010$ en $12,26$; $p < 0.001$). Voor de verschillen tussen lager en hoger opgeleide kinderen bedraagt $F(2,533)$ achtereenvolgens $3,77$; $p < 0.050$ (kwaad worden); $4,57$; $p < 0.010$ (druk worden); en $6,83$; $p < 0.001$ (gaan vloeken). Jongens worden eerder kwaad ($F(1,534) = 7,33$; $p < 0.010$) en gaan sneller vloeken ($F(1,534) = 10,34$; $p < 0.001$) dan meisjes. Kinderen die lagere rapportcijfers halen en met minder plezier naar school gaan zeggen vaker dat ze na het spelen vloeken ($F(2,533)$ is respectievelijk $7,44$ en $5,82$; $p < 0.010$).
- ²¹ Spelcomputerspeler worden vaker kwaad en gaan eerder vloeken: $F(1,534) =$ respectievelijk $4,38$; $p < 0.050$ en $15,77$; $p < 0.001$. Gameboy spelers zeggen eerder druk te worden: $F(1,534) = 5,20$; $p < 0.050$.
- ²² In een regressie analyse verklaart de tijd die kinderen besteden aan gamen voor kwaad worden en gaan vloeken respectievelijk 2% en 1% extra variantie bovenop voorspellers als leeftijd, opleiding, geslacht, schoolprestaties en gebruik van Gameboy en spelcomputer.
- ²³ Voor de verschillen tussen de drie leeftijdsgroepen in hun behoefte aan informatie over schadelijkheid bedraagt $F(2,533) 4,06$; $p < 0.050$ (is het schadelijk); $16,74$; $p < 0.001$ (vanaf welke leeftijd); en $5,97$; $p < 0.010$ (welke inhouden). Meisjes vinden het belangrijker te weten of het schadelijk is ($F(1,534) = 18,35$; $p < 0.001$) en vanaf welke leeftijd het gespeeld mag worden ($F(1,534) = 4,69$; $p < 0,050$). Kinderen die slechtere rapportcijfers halen hebben significant minder behoefte aan informatie over de schadelijkheid ($F(2,533) = 4,05$; $p < 0.050$) en over de leeftijd ($F(2,533) = 6,09$; $p < 0.010$).
- ²⁴ In een ANOVAtoets voor verschillen tussen de mate waarin jongens en meisjes menen meer verstand te hebben van computerspelletjes is $F(1,534) 20,76$; $p < 0.001$. Voor het verschil tussen jongere en oudere kinderen in de mate waarin zij hun ouders uitleg geven over spelletjes is $F(2,533) 4,35$; $p < 0.050$.
- ²⁵ De individuele items zijn via een Principale Componenten Analyse herleid tot drie typen van begeleiding zoals kinderen die ervaren.
- ²⁶ De Fwaarden ($2,533$) in ANOVAtoetsen voor verschillen tussen kinderen van verschillende leeftijdsgroepen zijn $119,20$; $p < 0.001$ (restrictief); $29,44$; $p < 0.001$ (evaluatief); en $41,91$; $p < 0.001$ (algemeen). De Fwaarden ($3,532$) in ANOVAtoetsen voor verschillen tussen kinderen van ouders met verschillende opleidingsniveaus zijn $2,93$; $p < 0.050$ (restrictief); $6,68$; $p < 0.001$ (evaluatief); en $4,39$; $p < 0.010$ (algemeen). De Fwaarde voor het verschil in restrictieve begeleiding van jongens en meisjes ($1,534$) is $12,69$; $p < 0.001$ en voor het verschil tussen kinderen met verschillende schoolprestaties ($2,533$) is $8,04$; $p < 0.010$.
- ²⁷ Pearson's correlatie r voor de overeenstemming tussen kinderen en ouders bedraagt voor de spelcomputer en de Gameboy respectievelijk 0.86 en 0.80 en voor de pc 0.50 ; $p < 0.0001$. Voor de vraag over wie de computerspelletjes meestal aanschaft is $\chi^2(1,7) = 287,84$; $p < 0.001$.
- ²⁸ Voor de zorgen over de tijd besteed aan spellen is de overeenkomst uitgedrukt als Pearson's r tussen ouders en kinderen 0.41 ; $p < 0.001$.
- ²⁹ De samenhang (Pearson's correlatie r) tussen de mening van de ouders over negatieve gedragseffecten (10 items samen) en de mening van de kinderen over effecten op hun gedrag als gevolg van het spelen van computerspelletjes is voor vloeken, onrustig worden en vechten respectievelijk: 0.09 ($p < 0.010$), 0.16 en 0.17 (beide $p < 0.001$). Voor de

samenhang tussen de door kinderen gerapporteerde effecten en de door ouders onderschreven effecten op item-niveau zijn de verbanden soms wat sterker. Pearson's r voor het verband tussen vloeken en schuttingtaal/grof taalgebruik = 0.14 en voor onrustig worden-druk worden 0.26.

- ³⁰ De door kinderen en ouders genoemde frequentie van het toepassen van de restrictieve, evaluatieve en algemene begeleiding verschilt significant: $t(530)$ is respectievelijk: 11,68; 12,47 en 14,10; $p < 0.001$.
- ³¹ Pearson's r , als maat voor inter-correlationele verbanden tussen de door kinderen en ouders gerapporteerde frequenties van restrictieve, evaluatieve en algemene begeleiding bedroeg respectievelijk 0.79; 0.69; en 0,74; $p < 0.001$.
- ³² Student's t voor het verschil in belang van informatie over 'schadelijkheid' en 'een leeftijdsclassificatie' tussen ouders en kinderen bedraagt respectievelijk: 26,28 en 12,53; $p < 0.001$; $df = 535$.
- ³³ Er is een significante samenhang tussen het belang dat ouders en kinderen hechten aan informatie over de schadelijkheid en over leeftijd (Pearson's r varieert van 0.21 tot 0.30; $p < 0.001$)
- ³⁴ De media-tijdbesteding is in 1997 en 2000 door de kinderen zelf door het bijhouden van dagboekjes vastgesteld (Van der Voort, T. et al., 1998; Huysmans & de Haan, 2003).
- ³⁵ Zie Tellegen, Alink en Welp (2002) die basisschoolkinderen en middelbare scholieren ondervroegen over lezen en 'gamen'.
- ³⁶ Zie Stanger & Gridina (1999); Wright et al. (2001) en Gentile & Walsh (2002).
- ³⁷ 97% van de jongeren kon voorjaar 2001 thuis over een pc beschikken en 52% over een spelcomputer (de Haan, J. en Huysmans, F., SCP, 2002).
- ³⁸ Zie Roe en Muijs (1998).

PCOJ-publicaties

Programma 'Opvoeding en ondersteuning'

Manuela du Bois-Reymond, Jantien Belt e.a. (1998) *Samenwerken aan opvang buiten schooltijd. Kinderen, ouders en professionals aan het woord*. Assen: Van Gorcum.

Marijke Bouwmeester, Maja Dekovi_ en Han Groenendaal (1998) *Opvoeding in Somalische vluchtelinggezinnen in Nederland*. Assen: Van Gorcum.

Gabriël van den Brink (1999) *Trends in gezinsonderzoek. Tien jaar onderzoek in Nederland nader bekeken*. Assen: Van Gorcum.

Marjolijn Distelbrink (1998) *Opvoeding in Surinaams-Creoolse gezinnen in Nederland. Een eigen koers*. Assen: Van Gorcum

Paul Geense en Trees Pels (1998) *Opvoeding in Chinese gezinnen in Nederland. Een praktische benadering*. Assen: Van Gorcum.

Cees Klaassen en Han Leeferink (1998) *Partners in opvoeding in het basisonderwijs. Ouders en docenten over de pedagogische opdracht en de afstemming tussen gezin en school*. Assen: Van Gorcum.

Cécile Nijsten (1998) *Opvoeding in Turkse gezinnen in Nederland*. Assen: Van Gorcum.

Trees Pels (1998) *Opvoeding in Marokkaanse gezinnen in Nederland. De creatie van een nieuw bestaan*. Assen: Van Gorcum.

Jan Rispens, Jo Hermanns en Wim Meeus (1996) *Opvoeden in Nederland*. Assen: Van Gorcum.

Wiel Veugelers en Ewoud de Kat (1998) *Opvoeden in het voortgezet onderwijs. Leerlingen, ouders en docenten over de pedagogische opdracht en de afstemming tussen gezin en school*. Assen: Van Gorcum.

Mieke de Waal, Wilma Poot en Ineke van der Zande (1998) *Gezinnen gezien*. Assen: Van Gorcum.

Programma 'Sociale desintegratie'

Balthazar Beke, Henk Ferwerda en Jan van der Ploeg (1999) *Laat de tijd niet door de vingers glippen. Een analyse van huidige en toekomstige risicogroepen onder de jeugd*. Utrecht: SJJN.

Lisanne van Beek en Marinka de Jong-Fintelman (2002) *Evaluatie SJJN-meerjarenprogramma 'Sociale desintegratie'*. Intern rapport.

Gert van den Berg (2000) - *Lost and Found. Report of a Conference*. Utrecht: SJJN.

Arjan Dieleman (2000) *Als de toekomst wacht... Over individualisering, vertrouwen en sociale integratie van jongeren in West-Europa*. Assen: Van Gorcum.

Janet Jager en Marinka de Jong-Fintelman (2002) *Participeren alle jeugdigen?.* Utrecht: SJJN.

Lia Karsten e.a. (2002) *Oases in het beton. Aandachtspunten voor een jeugdvriendelijke inrichting van de openbare ruimte*. Assen: Van Gorcum.

Lia Karsten, Els Kuiper en Henny Reubsaet (2000) *Van de straat? De relatie jeugd en openbare ruimte verkend*. Assen: Van Gorcum.

Anke van Keulen, Annelies van Beurden (2002) *Van alles wat meenemen*. Bussum: Coutinho.

Peter Kwakkelstein en Herman Groen (2001) *Zorg en jeugd. Een verkenning van ontwikkelingen in de jeugdzorg*. Utrecht: SJJN.

Jaap van Lakerveld, Janneke Metselaar, Anja Zonneveld (2001) *Effecten van projecten. Succesindicatoren in preventieprojecten gericht op 12-minners*. Utrecht: SJJN.

Gerard Lieverse (2000) *Het Jeugdpreventieproject Zuidoost-Brabant*. Utrecht: NIZW.

Janneke Metselaar, Ingeborg Tönis, Jaap van Lakerveld, (2000) *Initiatieven rond twaalfminners*. Utrecht: SJN.

Peter Nikken (2003) *Computerspellen in het gezin*. Hilversum: NICAM.

Jaap Noorda, Manon Danker, Ursela van Dijk en Henny Reubsaet (2003) *Dementia Projectis. Onderzoek naar kwaliteitscriteria voor een databank projecten maatschappelijke jongerenproblematiek*. Utrecht: NIZW.

Trees Pels (2002) *Tussen leren en socialiseren. Afzijdigheid van de les en pedagogisch-didactische aanpak in twee multi-etnische brugklassen*. Assen: Van Gorcum.

Trees Pels, Arjan Dieleman, Marjolijn Distelbrink en Cécile Nijsten (2000) *Opvoeding en integratie. Een vergelijkende studie van recente onderzoeken naar gezinsopvoeding en de pedagogische afstemming tussen gezin en school*. Assen: Van Gorcum.

Jan van der Ploeg en Evert Scholte (2000) *Interventies bij zeer problematische jeugdigen*. Utrecht: SJN.

Loes van Tilborg en Wander van Es (2000) *Als zij geen moeite doen, doe ik geen moeite terug. Verslag van een onderzoek naar het contact tussen voortijdige schoolverlaters en RMC-instellingen in de regio Utrecht*. Utrecht: SJN.

Micha de Winter en Marieke Kroneman (2000) *Eén keer luisteren helpt niet. Peer-research door voortijdig schoolverlaters naar de begeleiding van voortijdige schoolverlaters in Utrecht*. Utrecht: SJN.

Nog te verschijnen

Evelien Dirks, Geert Jan Stams, Gert Biesta, Carlo Schuengel en Jan B. Hoeksma (2003) *Sport en sociale integratie. Een onderzoek naar de betekenis van sportparticipatie voor de sociale integratie van jongeren in de samenleving*.

Maurice van Lieshout (2003) *Voorkomen is beter dan herstellen. Jongeren over de oorzaken en aanpak van voortijdig schoolverlaten*. Utrecht: NIZW/LCOJ.

Corian Messing en Dolf van Veen: *Preventie en de brede school*.

Jan van der Ploeg en Evert Scholte (2003) *Effecten van behandelingsprogramma's*.

Wilma Vollebergh en Tom ter Bogt: *Gezondheid, welbevinden en integratie*. Utrecht: Trimbos Instituut.

Micha de Winter (2003) *Niet te klein en niet te groot. Onderzoek naar de effecten van schaalgrootte op het welbevinden van jeugdigen*.