

# Game On

*Peiling over gamegedrag van kinderen op  
christelijke basisscholen*



## 1. Aanleiding

Op dit moment zijn er in Nederland 12.000 kinderen gameverslaafd. De laatste jaren neemt dit aantal enorm toe. Zo blijkt uit cijfers van een gameverslavingskliniek dat het aantal gameverslaafde jongeren de laatste twee jaar verdubbeld is. In vergelijking met een aantal jaar geleden neemt de heftigheid van de verslaving alleen maar toe en raken jongeren ook op een steeds jongere leeftijd verslaafd. Zo worden er nu al 10-jarigen behandeld in afkickklinieken. Met name jongens zijn gevoelig voor het ontwikkelen van een gameverslaving, waardoor er steeds meer van hen onderuit gaan op de middelbare school.<sup>1</sup>

### Peiling

Het ontwikkelen van een gameverslaving gebeurt dus op een steeds jongere leeftijd. Op dit moment is er echter nog weinig bekend over het gamegedrag van kinderen op christelijke basisscholen. Het LCJ is benieuwd of zij gamen en zo ja, hoe veel uur (per dag) ze hieraan besteden. Ook wil de jongerenorganisatie graag weten of ouders regels hebben opgesteld rond gamen en welke regels dit zoal zijn. Daarom heeft het LCJ een enquête uitgezet onder kinderen van groep 5 tot en met 8 van de basisschool.

In deze hand-out worden de resultaten van deze peiling beschreven. Daarnaast worden er concrete tips meegegeven aan ouders hoe zij het beste kunnen omgaan met het gamegedrag van hun kinderen en welke afspraken ze hierover kunnen maken.

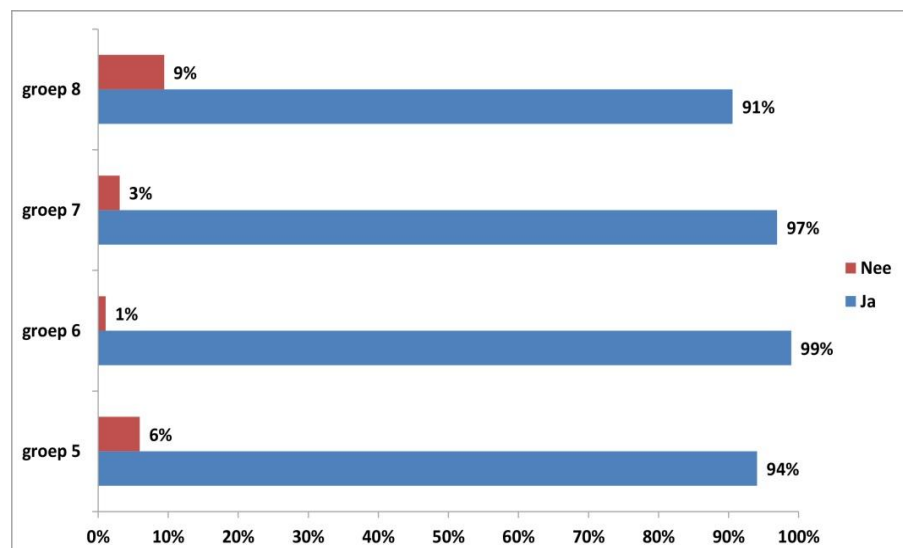
## 2. Onderzoekresultaten

Aan het onderzoek hebben in totaal 366 leerlingen meegewerkt. 38% van hen is afkomstig van de Christelijke Basisschool Barendrecht en 62% van de Calvijnschool uit Sliedrecht. De leerlingen zitten in de volgende groepen:

- Groep 5 (27%)
- Groep 6 (26%)
- Groep 7 (18%)
- Groep 8 (29%)

### Games spelen

Allereerst is aan de kinderen gevraagd of ze weleens spellen spelen op de computer/ iPad of smartphone. In iedere groep bevestigt meer dan 90% van de kinderen dat zij dat weleens doen (zie grafiek 1).

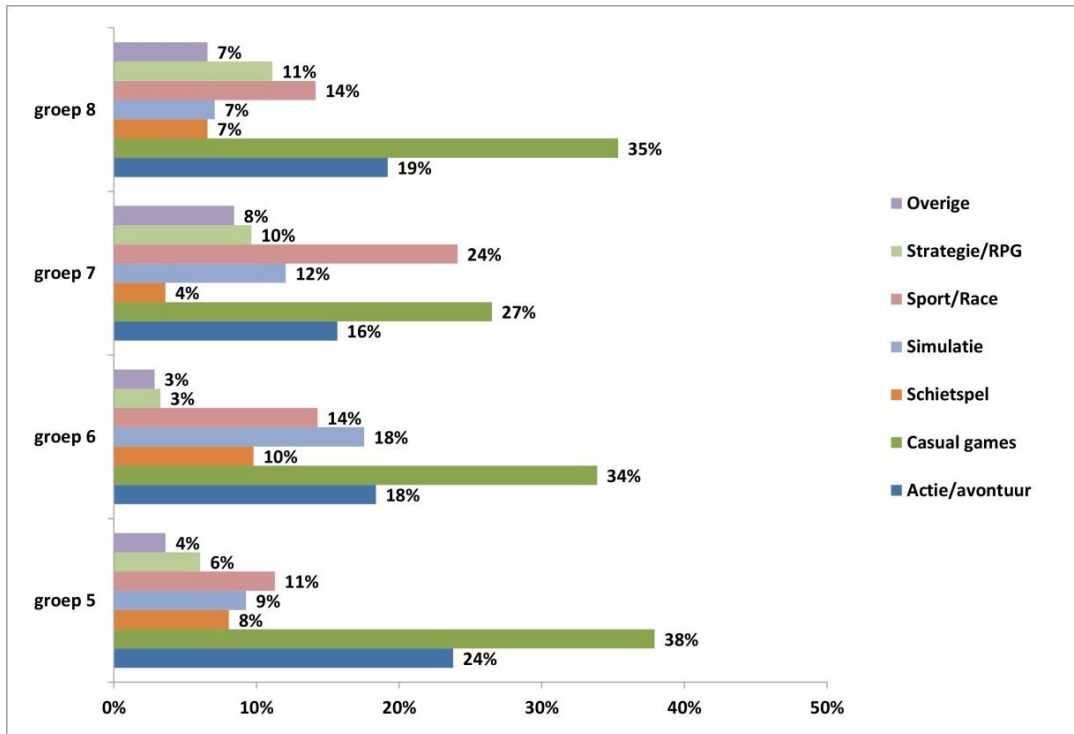


Grafiek 1. Aantal kinderen uit groep 5 tot 8 dat weleens spellen speelt op de computer, iPad of smartphone.

<sup>1</sup> Zie opinie-artikel Volkskrant: <http://www.volkskrant.nl/dossier-onderwijs/waarom-doen-we-niets-aan-de-gameverslaving-van-tieners~a3572714/>

### Soorten games

Vervolgens is er aan de kinderen gevraagd welke games zij het liefste spelen. In onderstaande grafiek zijn deze spellen ingedeeld aan de hand van verschillende categorieën. Een uitleg over wat deze categorieën precies inhouden is te vinden op pagina 7 van deze hand-out.



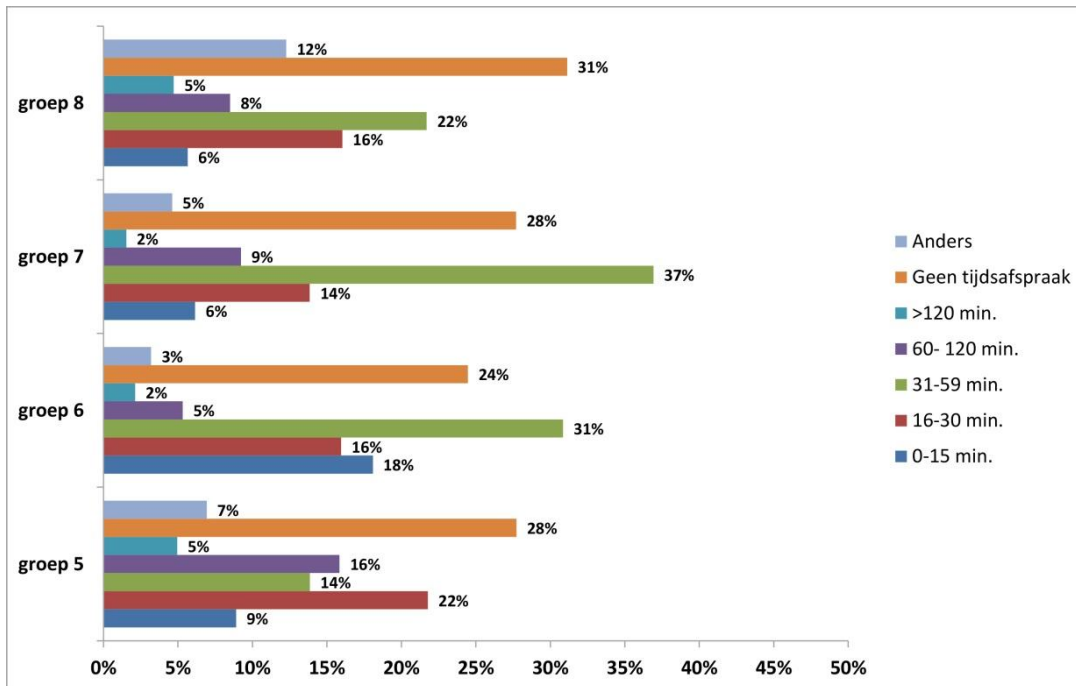
Grafiek 2. Categorieën spellen die kinderen uit groep 5 tot en met 8 spelen.

Veruit de meest populaire spellen onder leerlingen uit groep 5 tot en met 8 zijn de zogenaamde 'casual games' als Angry Bird en Candy Crush. Op de tweede plaats (met uitzondering van groep 7) komen actie/avontuurspellen zoals Subway Surfers of Minecraft. Op de derde plaats staan sportspellen/racespellen als FIFA en Need for Speed. Rond de 4 tot 10 procent van de kinderen speelt weleens schietspellen als Tanki Online of World of Tanks.

Uit de antwoorden van de leerlingen blijkt dat de leeftijdsgrens voor spellen niet altijd gehanteerd wordt. Zo geven kinderen uit groep 5 aan dat ze GTA (leeftijd 18+) of Strike Force Heroes (leeftijd 12+) spelen. Kinderen uit groep 7 en 8 geven aan spellen als Call of Duty, Battlefield heroes, 7 days to die en Combat 3 te spelen. Al deze spellen vallen in de categorie 16+ of zelfs 18+.

### Tijdsafspraken

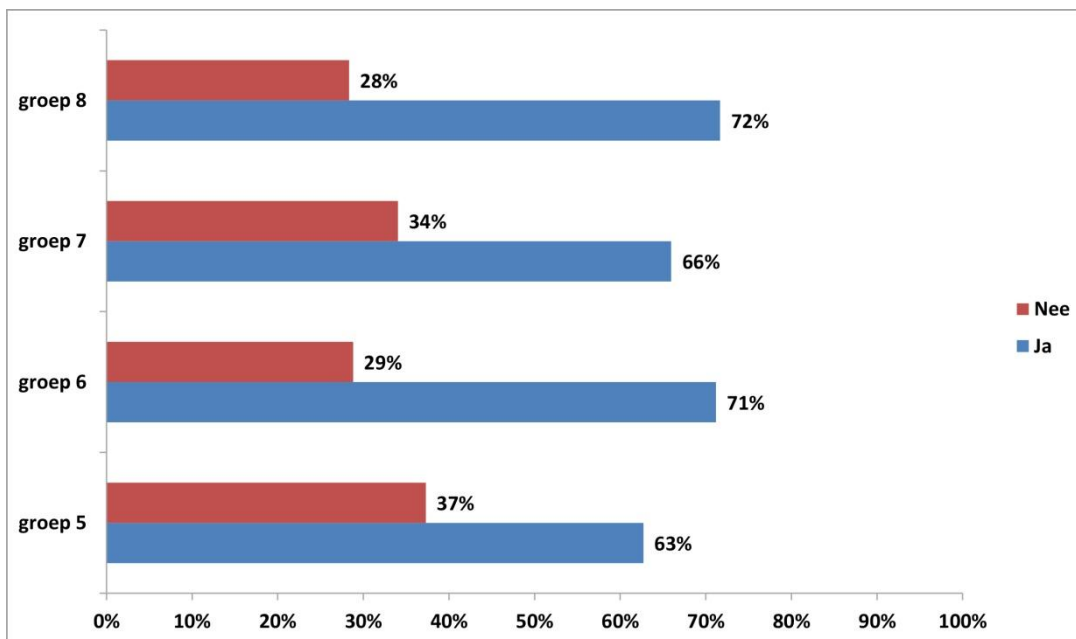
Ruim een vierde deel van de basisschoolkinderen heeft geen afspraak met de ouders over hoeveel tijd ze per dag mogen besteden aan computer spelletjes (zie grafiek 3). In de groepen 5 en 8 hebben de meeste kinderen (rond de 30%) geen tijdsafspraken. In de groepen 6 en 7 krijgen de meeste kinderen een maximale computertijd opgelegd door hun ouders. Zo mag 37% van de kinderen uit groep 7 ongeveer een half uur tot een uur per dag besteden aan games. Rond de 3 tot 12 procent van de kinderen geeft aan dat ze een 'andere afspraak' met hun ouders hebben gemaakt wat betreft de gametijd. Enkele reacties hierover zijn: 'Ik mag net zo lang computeren als dat ik m'n huiswerk maak' of 'Ik mag achter de computer wanneer mijn moeder aan het koken is'.



Grafiek 3. Aantal minuten per dag die kinderen uit groep 5 tot 8 van hun ouders mogen besteden aan games.

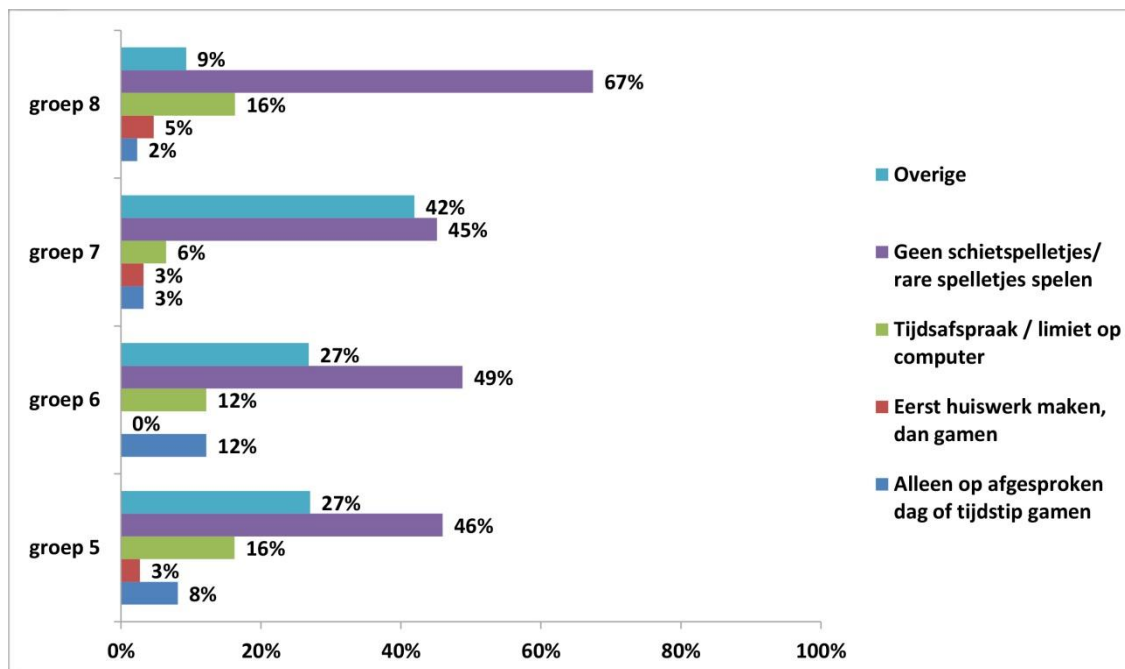
### Regels

Naast de afspraken over de tijd die er per dag besteed mag worden aan games, is er aan de kinderen ook gevraagd of hun ouders regels opgesteld hebben voor het spelen van computerspelletjes. Ongeveer een derde van de kinderen (28 tot 37 procent) geeft aan dat dit bij hun thuis niet het geval is (zie grafiek 4).



Grafiek 4. Aantal kinderen uit groep 5 tot 8 dat van huis uit regels krijgt opgelegd voor het spelen van computerspelletjes.

Als kinderen van huis uit wel regels meekrijgen voor het spelen van games dan is dit meestal dat ze geen 'schietspelletjes of rare spelletjes' mogen spelen (46 tot 67 procent). Opvallend is echter dat sommige kinderen wel aangeven schietspelletjes te spelen, terwijl thuis de regel is dat ze dit niet mogen doen. Een andere veelgenoemde regel is dat er alleen gegamed mag worden op een afgesproken dag of tijdstip (9 tot 42 procent). Enkele kinderen geven ook aan dat ze niet mogen gamen voordat ze gaan slapen of dat ze een nieuw computerspel eerst aan hun ouders moeten laten zien.



Grafiek 5. Soorten regels die kinderen uit groep 5 tot 8 thuis krijgen opgelegd voor het spelen van games.

### Conclusies en aanbevelingen

Uit de peiling blijkt dat bijna alle kinderen (ongeveer 90%) uit de groepen 5 tot 8 van christelijke basisscholen weleens gamet. Veruit de meest populaire spellen zijn de zogenaamde 'casual games' als Angry Bird en Candy Crush, gevolgd door actie/avontuurspellen zoals Subway Surfers of Minecraft. Uit de antwoorden van de leerlingen blijkt dat de leeftijdsgrens voor spellen niet altijd gehanteerd wordt. Zo spelen kinderen uit groep 5 games die in de categorie 12+ vallen. In de groepen 7 en 8 worden zelfs games gespeeld die in de categorie 16+ of 18+ vallen. Het is opvallend om te zien dat ruim een vierde deel van de kinderen geen afspraken opgelegd krijgt over de hoeveelheid tijd die ze per dag mogen besteden aan games. Wanneer er wel afspraken zijn gemaakt, dan mogen kinderen veelal een half uur tot een uur per dag gamen. Ongeveer een derde van de kinderen geeft aan dat er thuis geen regels zijn voor het spelen van games. Als kinderen van huis uit wel regels meekrijgen voor het spelen van games, dan is dit meestal dat ze geen 'schietspelletjes of rare spelletjes' mogen spelen. Sommige kinderen geven echter aan wel schietspelletjes te spelen, ondanks het feit dat dit van hun ouders niet mag.

Enkele aanbevelingen die wij vanuit deze peiling aan opvoeders zouden willen geven:

- 1) Ga als gezin in gesprek over de terreinen van het leven waar volgens jullie Bijbelse kaders gelden. Denk hierbij aan de Tien Geboden, maar ook aan de wil van God zoals Hij die bekend maakt in heel Zijn Woord. Blijf hierover in gesprek met je kinderen. Geef aandacht aan hun

vragen, antwoorden en twijfels en benoem ook de vragen, antwoorden en twijfels die je zelf hebt. Probeer vanuit deze basis de waarden en normen op het gebied van gamen te doen ontstaan.

- 2) Denk als ouders na over de vraag of je überhaupt wilt dat je kinderen gamen. Als er regels opgesteld worden rondom games, probeer er als ouders dan ook op toe te zien dat deze nageleefd worden.

Als er binnen je gezin games gespeeld (mogen) worden, gelden de volgende aanbevelingen:

- 3) Praat met je kind over de vraag wat hij of zij zo leuk vindt aan gamen. Laat merken dat je je inleeft in hun gamewereld. Een handige metafoor is om de kloof tussen de gamewereld van je kind en je eigen 'wereld' te vergelijken met de kloof die bestaat tussen de 'wereld' (cultuur, tradities, normen en waarden) van jou en een (bijv.) Marokkaanse medeburger. Om dichterbij elkaar te komen, moet je je verdiepen in elkaars cultuur.
- 4) Verdiep je in de games die je kind speelt. Speel zelf (een keer) mee zodat je op de hoogte bent van de inhoud van het spel, maar er ook zelf iets van beleeft.
- 5) Besef dat je kind (waarschijnlijk) veel meer thuis is in de gamewereld dan jij (denkt en weet). Peil bij kinderen waar ze zitten en probeer vervolgens dáárop aan te sluiten.
- 6) Breng begrip op voor het feit dat een kind heel gelukkig kan worden van een game, ook al begrijp je het zelf niet of keur je het af. Onbegrip kan er namelijk toe leiden dat een kind sneller in de gamewereld vlucht waarin het wel zichzelf denkt te kunnen zijn.
- 7) Maak duidelijke afspraken met je kind over wanneer, hoe lang en op welke plek er gegamed mag worden (tijd en locatie).
- 8) Houd je als ouders aan de leeftijdsgrenzen van een spel.
- 9) Geef een kind complimenten voor positief gedrag. Games doen dit namelijk ook. Hierdoor voorkom je dat een kind alleen complimenten en waardering ontvangt vanuit games.
- 10) Laat je kind verplicht (ook) andere dingen ondernemen, zoals sporten of met vrienden iets doen. Zoek ook samen naar leuke uitdagingen naast het gamen.
- 11) Houd schoolresultaten in de gaten en spreek af waaraan het schoolrapport moet voldoen (uiteraard binnen de reële mogelijkheden van het kind).

## Bijlage: categorieën games

### Casual games

Dit zijn spelletjes 'voor even tussendoor'. Ze zijn vaak eenvoudig, gratis, kort en door iedereen te spelen. (Voorbeeld: Tetris)

### Sportgames

In sport games wordt virtueel een bepaalde sport beoefend.. In dit soort games draait het vaak om de vaardigheden van de speler. (Voorbeeld: Fifa)

### Simulatiegames

In simulatie (of virtual life) games, speel je een echt leven na. Jij zorgt voor een personage of groep personages. Veruit het bekendste voorbeeld van dit genre is The Sims. In dit spel bestuur je een persoon. Je hebt een eigen huis, kunt relaties onderhouden, je gaat werken en van dat geld kun je je huis inrichten en eten kopen. (Voorbeelden: The Sims, Second Life)

### Strategiegames

In strategiegames draait het meestal om een groep figuren, vaak aangeduid als 'units'. Deze units vormen samen een leger en het doel is om vijanden te verslaan of punten te veroveren. Doordat verschillende units ieder eigen eigenschappen hebben, is het aan de speler om deze op een strategische wijze zo goed mogelijk in te zetten. Dit soort games zijn vaak gebaseerd op historische veldslagen, maar spelen zich ook af in sciencefiction omgevingen. Vooral online zijn deze games erg populair. Vaak wordt, voordat het spel gestart wordt, samen een tactiek besproken om de tegenstander te verslaan. Spelers kiezen dan 'units' of bepaalde 'stammen' die als team goed samen kunnen werken. (Voorbeeld: League of Legends)

### Actiegames

Actiegames bestaan vaak uit virtuele fysieke uitdagingen. Meestal hebben deze games een snel tempo en dus zijn vaardigheden zoals hand-oog coördinatie en je reactievermogen belangrijk. Binnen actiegames bestaan verschillende sub-genres zoals schietgames (shooters) en avonturenspellen:

➤ *Schietspellen (Shooters)*

Bij schiet spellen moet de speler meestal van punt A naar punt B waarbij tegenstanders die op je pad komen moeten worden neergeschoten. De omgevingen waarin deze games zich afspelen variëren erg, van de oudheid tot ver in de toekomst. Schietgames behoren tot de populairste games in de game industrie. (Voorbeelden: Call of Duty, Battlefield, Counter Strike)

➤ *Avonturenspellen (Adventure games)*

In adventure games bestuurt de speler veelal een personage en moet hierbij zo snel mogelijk puzzels, raadsels en problemen oplossen in een virtuele wereld. De speler bezoekt virtuele locaties, gaat op zoek naar informatie en moet objecten verzamelen om zo door te kunnen in het verhaal. (Voorbeeld: Prince of Persia)