mediawijs

Let the games begin

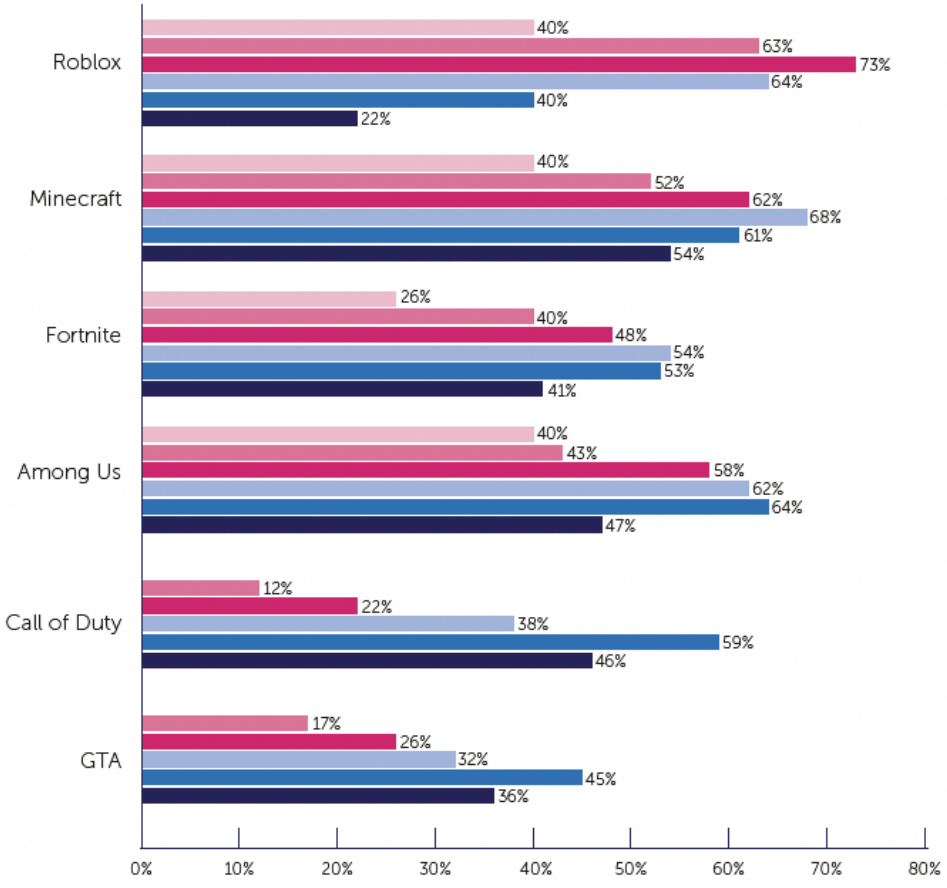
Parlementaire hoorzitting Visienota Vlaams Gamebeleid 19/05/2022

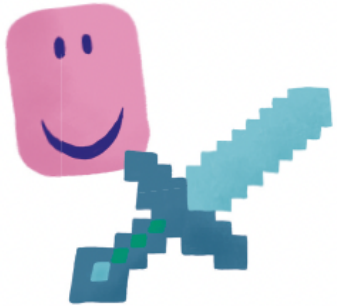
imec Vlaanderen verbeelding werkt

	KINDEREN	JONGEREN
Films, series of TV programma's bekijken	66%	73%
Muziek luisteren	61%	81%
Gamen	70%	59%
Huiswerk maken	55%	62%
Informatie opzoeken	46%*	72%
De weg opzoeken	10%*	36%
Sociale media gebruiken	29%*	82%
Nieuws bekijken	24%	24%
Video's, foto's, stories ... maken	37%	64%
Praten of chatten met vrienden, broer of zus	49%	84%
Praten of chatten met (groot)ouders	28%*	51%
Spraakberichten sturen	20%*	42%
SMS of WhatsApp berichten sturen	30%*	70%
Videobellen	45%*	64%
E-mails sturen	18%	37%
Online shoppen	12%*	43%
Ik doe dat allemaal niet	1%	0%

* Niet bevraagd bij kinderen eerste graad lager

Tabel 7: Media-activiteiten van kinderen en jongeren





Figuur 3: Populaire games bij kinderen en jongeren

GAMEN: ASOCIAAL?

Dat gamen asociaal is, is tot op vandaag één groot misverstand. De meerderheid van de kinderen (53%) en jongeren (58%) speelt het vaakst samen met vrienden of mensen die ze kennen, virtueel of in dezelfde ruimte. De groep die meestal alleen speelt, is een stuk kleiner: 36% van de kinderen en 28% van de jongeren. Gamen met vreemden is voor velen nog een brug te ver: dat doet slechts 11% van de kinderen en 14% van de jongeren.

"IN DE WINTER SPELEN WE VAAK OP DE WII OMDAT JE DAN NIET KAN BUITENSPELEN. IK SPEEL DAN MET MIJN ZUSSEN OF MET OMA EN OPA." (MAXIME, 12)

HOEVEEL GAMEN ZE?

Meer dan de helft van de kinderen die gamen gamet maximum 1 uur per schooldag. Toch geeft 33% aan dat ze langer gamen: tussen 1 en 3 uur. Voor jongeren stijgt dat percentage naar 43%. In het weekend zien we dat er nog meer gegamed wordt: 88% van de kinderen speelt meer dan 1 uur op vrije dagen, 37% van de jongeren speelt langer dan 3 uur. Opvallend: slecht 5% van de kinderen en jongeren die gamen gamet nooit op een vrije dag.

Ook gamen kinderen en jongeren in het buitengewoon onderwijs intensiever dan kinderen in het reguliere onderwijs (cfr. MediaNest Cijfers 2021). Bijna 20% speelt meer dan 4 uur per dag games en meer dan de helft gamet meer dan 3 uur op vrije dagen.



	KINDEREN	JONGEREN
Hoelang ik de smartphone, tablet of computer mag gebruiken (bv. aantal uur per dag)	56%	27%
Wanneer ik de smartphone, tablet of computer mag gebruiken (bv. niet in de ochtend, niet tijdens het eten)	52%	52%
Waar ik mijn de smartphone, tablet of computer mag gebruiken (bv. niet in mijn slaapkamer)	28%	20%
Wat ik allemaal bekijk online	37%	16%
Wat ik allemaal over mezelf of anderen deel online	27%	23%
Welke mensen ik volg of met wie ik bevriend ben online	26%*	18%
Met wie ik chat of praat online	33%	20%
Welke apps ik download	38%*	21%
Welke games ik speel	31%*	11%
Welke aankopen ik mag doen online	36%	52%
Thuis zijn er GEEN regels of afspraken over de smartphone, tablet of computer	11%	21%

*Niet bevraagd bij kinderen eerste en tweede graad lager

Tabel 12: Regels en afspraken over het gebruik van digitale media bij kinderen en jongeren

	KINDEREN	JONGEREN
Sociale media	48%	18%
Games	54%	57%
Online privacy	51%	28%
Sexting	79%	51%
Cyberpesten	61%	29%
Nieuws en nepnieuws	44%	29%
Reclame en influencers	58%	44%
Balans in schermtijd	63%	54%

Tabel 13: Aantal kinderen en jongeren dat 'nooit' antwoordt op de vraag 'Hoe vaak besteedt jouw school aandacht aan lessen rond ...?'

Levelup Vlaanderen - Visienota Gamebeleid

- In de eerste plaats een economisch beleid
- Legt daarvoor goede acties vast (Gamehub, tax shelter, extra in gamefonds ...)
- Rol VRT als digital first publiek mediabedrijf kan radicaler uitgebouwd worden als distributeur / opdrachtgever van (educatieve) games.
- Ook andere grote mediaspelers (Studio100) zouden krachtigere partners kunnen zijn mochten sectoren meer integreren.
- Opleiding secundair onderwijs met hoogstaande wiskundige richting in voorbereiding op digitale studies vaak gemiste kans.
- Innovatie moet inzetten in ondersteunende tech + ethiek/regulering (Spatial Computing, Game Engines, Virtual Environments, Virtual Economies)

mediawijs

imec Vlaanderen verbeelding werkt

Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid en zijn partners ondernemen verschillende initiatieven om de burger en het mediawijsheidsveld te informeren over games.

Bevoegdheid: Minister van Media

Let the games begin



Spelletjes zijn altijd al populair geweest, zelfs in de Klassieke Oudheid al. In de loop der eeuwen hebben ze heel andere vormen aangenomen: van volksspelen tot gezelschapsspelletjes tot ... videogames en online games. Die laatste twee zijn intussen een bron van entertainment voor jong én oud. Maar evengoed een bron van vraagtekens.

Dit dossier kwam tot stand met de hulp van onze partners VAD en Flega/BEA.

Vragen over gaming? Contacteer onze expert Karen Linten.

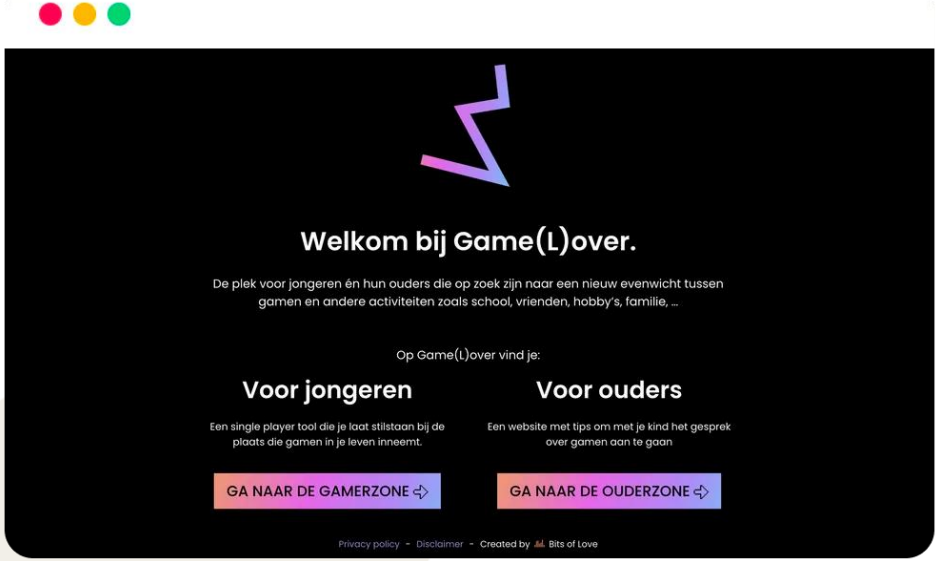
Bekijk ook onze dossiers over digitale balans en mediaopvoeding.

Op deze pagina: Wat zijn games? Veelgestelde vragen Geld en games Games en kinderen Onderzoek Tools


GAME.LEARN.GROW
artevelde hogeschool
DIGITALE GAMES: WAAROM EN HOE INTEGREREN IN DE KLAS?
EEN HANDLEIDING

GAMEKUNDE


Speelhetslim


Welkom bij Game(L)over.
De plek voor jongeren én hun ouders die op zoek zijn naar een nieuw evenwicht tussen gamen en andere activiteiten zoals school, vrienden, hobby's, familie, ...
Op Game(L)over vind je:
Voor jongeren
Een single player tool die je laat stilstaan bij de plaats die gamen in je leven inneemt.
GA NAAR DE GAMERZONE
Voor ouders
Een website met tips om met je kind het gesprek over gamen aan te gaan
GA NAAR DE OUDERZONE
Privacy policy - Disclaimer - Created by Bits of Love

DE SCHAAL VAN

← Lessen 3e graad

Game on!

Spelletjes zijn altijd al populair geweest. Online zijn ze populairder dan ooit! Heel wat games zijn tegenwoordig gratis, maar hoe werkt dat? Geef jij soms spelletjes uit aan games? Of koop je soms dingen in een game?



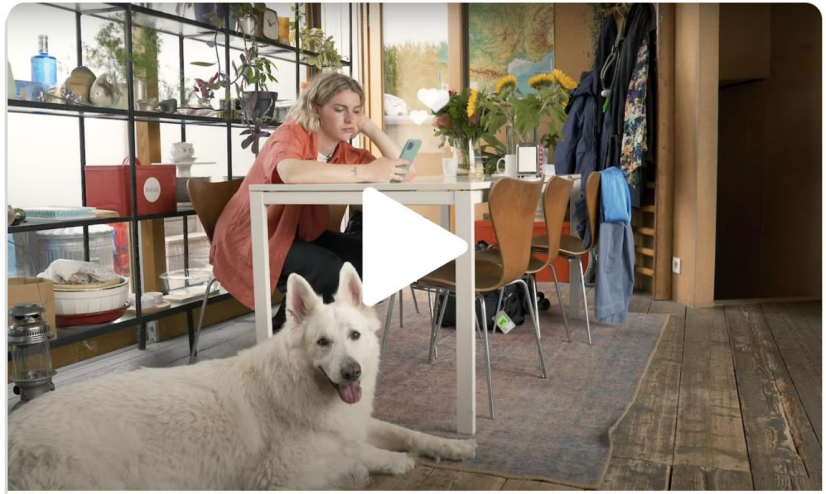
Spel Prikbord Nieuwtj Log in

DE SCHAAL VAN

← Lessen 3e graad

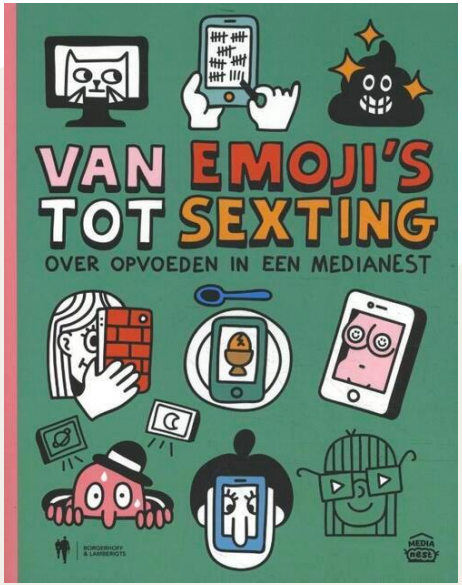
Ben jij digitaal in balans?

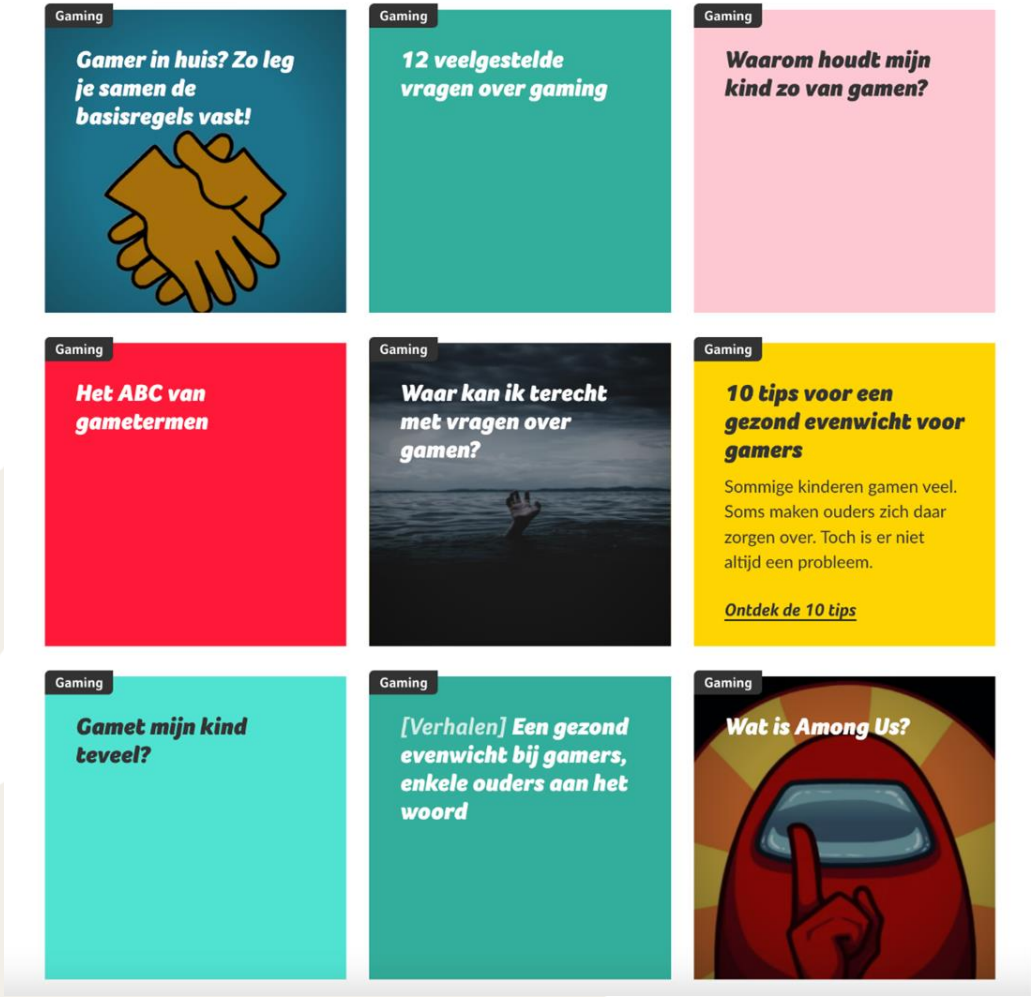
Soms lijkt het alsof we vaker online dan offline zijn. Waarom plakken we zo aan onze smartphone? Hoeveel schermtijd is ‘te veel’? En hoe zorg je voor een goede digitale balans?



Spel Prikbord Nieuwtj Log in

media nest

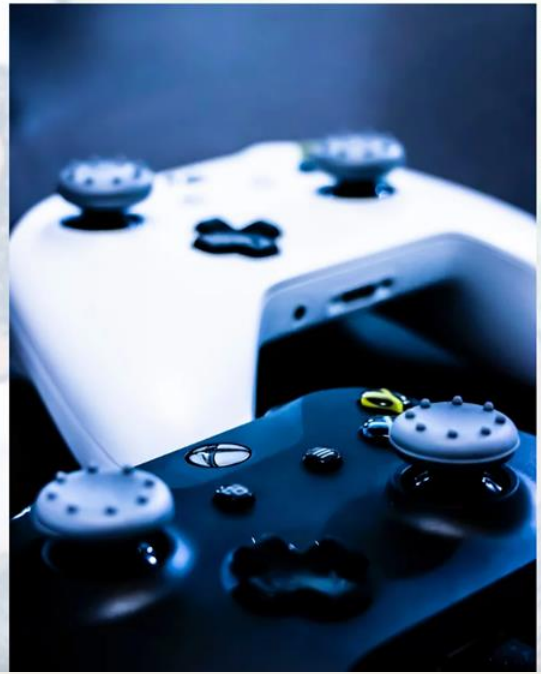

VAN EMOJI'S
TOT SEXTING
OVER OPVOEDEN IN EEN MEDIANEST


Gaming
Gamer in huis? Zo leg je samen de basisregels vast!
Gaming
12 veelgestelde vragen over gaming
Gaming
Waarom houdt mijn kind zo van gamen?
Gaming
Het ABC van gametermen
Gaming
Waar kan ik terecht met vragen over gamen?
Gaming
10 tips voor een gezond evenwicht voor gamers
Sommige kinderen gamen veel. Soms maken ouders zich daar zorgen over. Toch is er niet altijd een probleem.
Ontdek de 10 tips
Gaming
Gamet mijn kind teveel?
Gaming
[Verhalen] Een gezond evenwicht bij gamers, enkele ouders aan het woord
Gaming
Wat is Among Us?

media coach



WHY GAM(E)(A)BLE ?



The lines between **gaming and gambling are becoming increasingly blurred** in (online) games that are popular among teenagers, which rises the societal concern that **minors are being progressively exposed to gambling**.

The lack of an obligatory strict **classification system** makes it **hard for parents and teenagers to see potential risks**.

From October 2020 to October 2024, **Gam(e)(a)ble** studies this convergence of gaming and gambling from four different perspectives :

- **media** and technology
- **psychological** development
- **legal** framework
- pedagogical **prevention**.

Our **four objectives**:

- unravel the design **complexity of gambling in games**, and reveal persuasive media tactics
- provide an **overview of (inter)national legislative** and self/co-



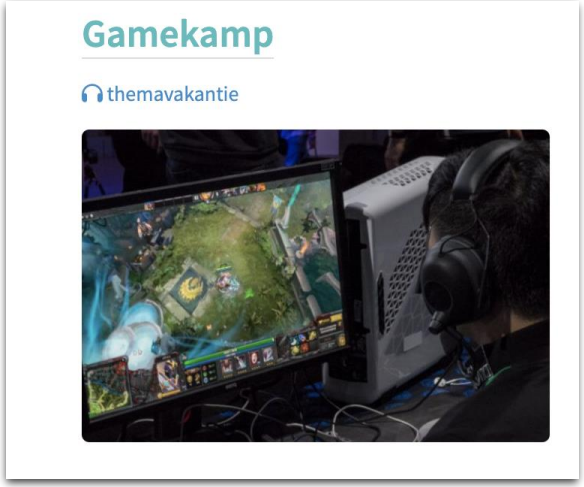
Pan
European
Game
Information



De Film Club

GAME

- Van gamen nog meer een sociaal gebeuren maken, ook voor kinderen en jongeren
- Forum om ook in Vlaanderen gemaakte films bekend te maken
- Met pedagogische begeleiding
- Tegenwicht (?) voor eSports
- Projectoproep JKP - publiekswerking VAF?
- Initiatieven cultuursector? Bibliotheekvisie?
- Overgang naar Reboot in welzijn?



REBOOT

BUITEN SPEELDAG



mediawijs

andy.demeulenaere@mediawijs.be - @andydakpandy

Vlaanderen
verbeelding werkt

Co-financed by the Connecting Europe Facility of the European Union

Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie

imec

Vlaanderen
verbeelding werkt