



KINDEREN, JONGEREN EN GAMES

DE OPVALLENDSTE CIJFERS UIT APESTAARTJAREN 2020



Met Apestaartjaren houden Mediaraven, Mediawijs en de onderzoeksgroep imec-MICT van de Universiteit Gent elke twee jaar het vergrootglas boven het mediagebruik en -bezit van kinderen en jongeren. Tussen oktober 2019 en januari 2020 vulden meer dan 4000 jongeren (uit het secundair onderwijs) en meer dan 1000 kinderen (uit het lager onderwijs) een uitgebreide vragenlijst in.

In die vragenlijst kwamen verschillende digitale thema's aan bod: naast het mediagebruik en -bezit, werd gepeild naar wat ze denken over privacy, sexting, technostress, nieuwsconsumptie, sharenting en online burgerschap. Het volledige onderzoek kan je terugvinden op www.apestaartjaren.be

In dit rapport zoomen we in op games. Zowel voor kinderen, als jongeren gaan we na op welke toestellen ze gamen, hoe vaak ze dat dan doen en hoe ze tegenover gamen staan. De bevraging en analyse van de cijfers gebeurde voor COVID-19 toesloeg, dus er is geen Corona-effect opgenomen in deze cijfers. Voor zover mogelijk maken we de vergelijking met cijfers uit de voorgaande editie van Apestaartjaren (2018).



KINDEREN EN GAMES

NOG ÉÉN SPELLETJE, PLEEEASE?

Kinderen houden van gamen, dat valt ook dit jaar op in de cijfers. Het scoort zelfs nog hoger dan in 2018, 86% in plaats van 75%. Net zoals voor de andere mediatoepassingen, blijft de tablet ook voor games het populairste en meest gebruikte toestel, gevolgd door de spelconsole en de smartphone. De spelconsole wordt intensiever gebruikt door jongens (35%), dan door meisjes (20%). Oudere kinderen gebruiken vaker een spelconsole, jongere kinderen geven de voorrang aan de tablet en de smartphone. Console-gaming is meer geschikt voor role-playing, multiplayer en shooter games, volgens de geïnterviewde jongens.

TOP 6 SPELLETJES

MINECRAFT
FORTNITE
ROBLOX
FIFA
PLANTS VS. ZOMBIES
MARIO KART



Tablet	72%
Spelconsole	55%
Smartphone	47%
Laptop	42%
Vaste computer	26%
Gewone gsm	15%

Tabel 1: Op welk toestel speel je spelletjes?

ZULLEN WE SAMEN SPELEN?

De helft van de kinderen die spelletjes spelen, speelt alleen (48%). Dat aantal is iets gezakt in vergelijking met de vorige Apestaartjaren (60%) ten voordele van 'samen spelen met vrienden of familie die ik ken'. Waar in 2018 34% samen speelde met bekenden, is dat nu 40%. Kinderen spelen ook wat minder met mensen die ze niet kennen (12% in 2020 en 16% in 2018). Jongens spelen ongeacht hun leeftijd meer samen met anderen, zowel met mensen die ze kennen, als met mensen die ze niet kennen.

	♂	♀
Ik speel het vaakst alleen, zonder andere spelers.	38%	58%
Ik speel het vaakst samen met vrienden of familie die ik ken.	46%	34%
Ik speel het vaakst samen met mensen die ik niet in het echt ken.	15%	8%

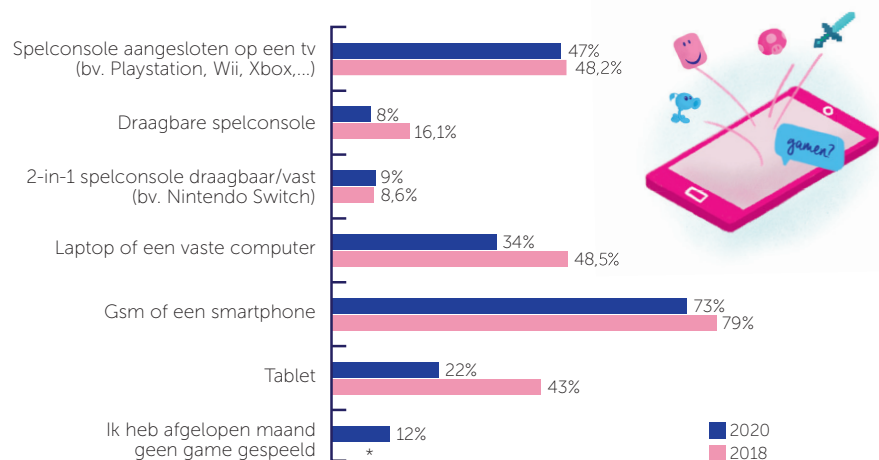
Tabel 2: Speel je alleen of met anderen opgesplitst naar geslacht?



JONGEREN EN GAMES

SMARTPHONEGAMERS

Bijna 9 op 10 jongeren spelen minstens 1 keer per maand een spelletje. Net als in 2018 is de smartphone daarvoor het populairste toestel: 73% van de jongeren speelde daarop in de laatste maand. Gameconsoles dragen duidelijk de voorkeur weg van jongeren: bijna de helft speelt op een vaste console, 9% speelt op een 2-in-1 console (zoals de Nintendo Switch) en nog eens 8% gebruikt draagbare consoles. Andere toestellen zoals vaste computers of tablets zijn minder populair om te gamen dan in 2018.



Tabel 3: Op welke van onderstaande toestellen heb je de afgelopen maand een game gespeeld?

* Geen data voor 2018

In het globale Apestaartjarenrapport merkten we al op dat jongeren met een andere thuistaal vaak over minder toestellen beschikken. Dat geldt niet voor smartphones, maar wel voor spelconsoles: 51% van de jongeren met thuistaal Nederlands heeft er zo eentje staan, ten opzichte van 41% van de jongeren die thuis geen Nederlands spreken.



VRIJE DAG, GAME-DAG

Meer dan de helft van de jongeren geeft aan dagelijks te gamen, ook op een schooldag. Voor een kleine groep (8%) gaat dat zelfs over meer dan 3 uur per dag. Onder gamen verstaan we alle vormen van spelletjes spelen op alle mogelijke toestellen (dus zowel Candy Crush op de smartphone, als Fortnite op de spelconsole). Op vrije dagen gamen jongeren aanzienlijk meer dan op schooldagen: bijna een derde van de jongeren geeft aan meer dan 3 uur per dag te gamen. Die cijfers liggen in lijn met het onderzoek uit 2018.

	MINDER DAN DAGELIJKS	MINDER DAN 1 UUR PER DAG	TUSSEN 1 EN 3 UUR PER DAG	TUSSEN 3 EN 5 UUR PER DAG	MEER DAN 5 UUR PER DAG
Schooldag	46%	25%	20%	6%	2%
Vrije dag (weekend, vakantie, feestdag)	26%	18%	23%	18%	14%

Tabel 4: Hoe vaak game je gemiddeld per dag?

SOCIAAL GAMEN

Je kan misschien zeggen dat jongeren veel gamen, maar niet dat het daarbij om een asociale bezigheid gaat. 67% van de jongeren geven aan dat ze het leuker vinden om tegen vrienden te spelen dan tegen de computer. Slechts 13% van de jongeren gaat (helemaal) akkoord met de stelling liefst alleen te gamen. Voor 4 op de 10 jongeren is gaming een automatisme om verveling tegen te gaan.

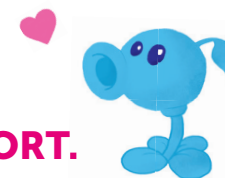


	HELEMAAL NIET AKKOORD	NIET AKKOORD	NEUTRAAL	AKKOORD	HELEMAAL AKKOORD
Ik leer nieuwe mensen kennen door het spelen van games	22%	16%	35%	18%	8%
Mijn vrienden en ik zien gamen als een reden om met elkaar af te spreken	25%	21%	27%	19%	7%
Ik vind het leuk om samen met vrienden te gamen (online of in dezelfde ruimte)	11%	5%	20%	31%	33%
Ik vind het leuker om tegen vrienden te spelen dan tegen de computer	10%	4%	20%	29%	38%
Ik game het liefst alleen	26%	25%	36%	8%	4%
Ik game om de verveling tegen te gaan	16%	14%	29%	27%	13%
Ik praat graag met mijn vrienden over games	26%	18%	30%	17%	9%

Tabel 5: Hoe sta je tegenover gamen?



IN 'T KORT.



Dat kinderen en jongeren graag en veel gamen, is een open deur intrappen. Globaal blijven de cijfers ten opzichte van 2018 constant. We zien wel een lichte stijging bij het aantal kinderen dat aangeeft soms een spelletje te spelen op één van hun toestellen. Net als bij ander mediagebruik, zie je dat kinderen vooral op een tablet spelen, terwijl jongeren dat op een smartphone doen. Meer dan de helft van de Vlaamse kinderen en jongeren speelt games op een console. Jongeren vinden het sociale aspect van gamen belangrijk: ze spelen liever met en tegen vrienden.

MEER WETEN?



Wil je graag meer weten over kinderen, jongeren en games, dan kan je op volgende plaatsen terecht:

- Op de website van Mediawijs vind je een dossier met allerlei informatie overrond gaming (www.mediawijs.be/dossiers/dossier-gaming)
- Voor ouders en opvoeders is er Medianest.be, met een reeks artikels over games (www.medianest.be/thema/gaming)
- Benieuwd naar je eigen kennis rond games? Die kan je altijd eens meten op de speel het slim website (www.speelhetslim.be)
- Op zoek naar een vorming of workshop rond jongeren en digitale media? Neem een kijkje op de site van Mediaraven (www.mediaraven.be/vormingen)

Meer informatie over Apestaartjaren, het volledige onderzoeksrapport en de aankondiging van evenementen vind je terug op www.apestaartjaren.be. Je kan je daar ook inschrijven op de nieuwsbrief.



COLOFON

Tekst: Hadewijch Vanwynsberghe, Joos Callens

Lay-out en illustraties: Ruimle

Onderzoeksteam: Wouter De Bonte (Student UGent),
Hadewijch Vanwynsberghe (Mediawijs), Bart Vanhaelewyn,
Cato Waterloos, Glen Joris, Koen Ponnet, Marijn Martens,
Ralf De Wolf en Tom De Leyn (imec-mict-UGent)

Speciale dank gaat uit naar alle leerkrachten en directies van
de scholen die de enquêtes bij hun leerlingen afnamen.

Extra vragen over het onderzoek kan je stellen via
info@apestaartjaren.be.

facebook: /apestaartjaren

twitter: @apestaartjaren

V.U: Joos Callens, Smidsestraat 130, 9000 Gent





JONGEREN EN DIGITALE MEDIA