

Gameable

10 wist-je-datjes

over het game- en gokgedrag van Vlaamse jongeren



Media literacy

41% en 17% van de jongeren kreeg al eens les over gamen of gokken



Online community's

Meer dan de helft van de jongeren voelt zich verbonden met online community's



Gamen is enorm populair

83% van de jongeren gamet wel eens
Meisjes: 71%
Jongens: 96%



Mobile en console on top

Jongeren gamen vooral via mobile (67%) en console (61%)



Rol van de ouders

56,5% van de jongeren spreekt vooral met hun vader over videogames

school Gameverslaving en school

Jongeren die vaak gamen, zitten vaker slecht in hun vel op school



Lootbox lovers

Meer dan de helft van de jongeren opende al eens een gratis lootbox, 25% gaf geld uit aan een lootbox



De verboden lootbox-vrucht

Jongeren kennen creatieve methodes om het verbod op lootboxes te omzeilen



Gamen en gesimuleerd gokken

Hoe meer men gamet, hoe vaker men aan gesimuleerd gokken doet



Kansspelen voor echt geld

Krasloten en weddenschappen met vrienden of in de sportclub blijven populair

Waarom Gam(e)(a)ble?

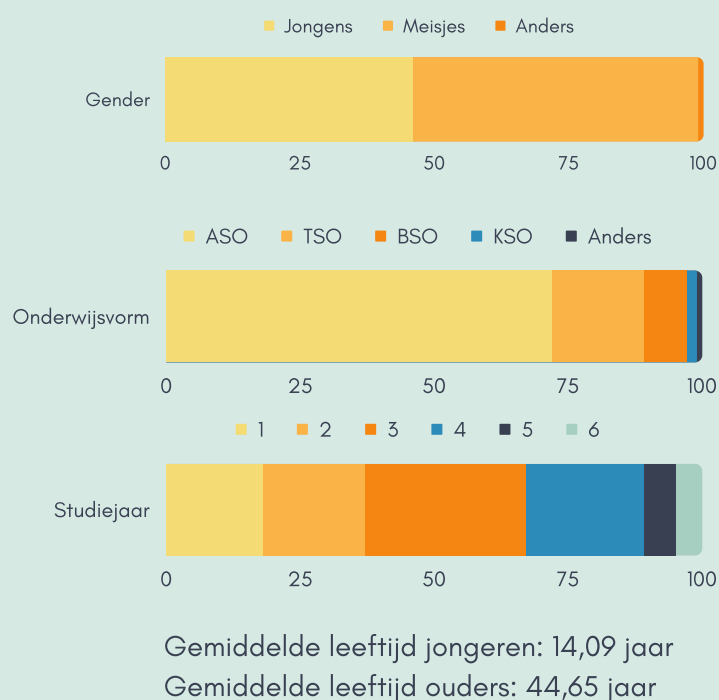
Gamen is en blijft een van de populairste vrijetijdsbestedingen bij jongeren. De laatste jaren duiken er echter steeds meer elementen in videogames op die wel heel erg aan gokken doen denken. Vaak wordt deze vermenging van gamen en gokken “**gesimuleerd gokken**” genoemd.

Bekende voorbeelden hiervan zijn lootboxes (kistjes waarvan je de inhoud op voorhand niet kent) of social casino games (videogames waarbij casinospellen of het interieur van casino's worden nagebootst). Met het Gam(e)(a)ble-project proberen we de vervagende grenzen tussen gamen en gokken in kaart te brengen. De vragenlijst die werd ingevuld door jou is een eerste stap in de richting hiervan.

Want op welke manier komen Vlaamse jongeren nu precies in contact met deze gesimuleerde gokelementen? En hebben deze elementen een invloed op hun game- en gokgedrag? Het antwoord op die vragen –en nog veel meer– vind je alvast terug in dit eerste rapport.

Wie zijn ze?

Tussen november 2021 en februari 2022 schotelden we Vlaamse jongeren een vragenlijst rond gamen en gokken voor. Maar liefst 2300 jongeren namen deel, verspreid over heel Vlaanderen. Ook zo'n 700 ouders (20,6% vaders, 79,4% moeders) van die Vlaamse jongeren vulden een vragenlijst in over hun eigen game- en gokgedrag, en dat van hun kind. Maar hoe zien die deelnemers er nu precies uit?



In dit rapport zal je meermaals de termen "verband" en "samenhang" zien voorbijkomen. Het gaat hierbij steeds om cross-sectionele verbanden, waarbij de richting van het verband nog niet aangetoond kan worden. Door de vragenlijst nogmaals af te nemen in 2022 en 2023, kunnen we dit soort voorspellende relaties wel in kaart brengen.



Media literacy

Gamen, gokken, en reclame voor deze twee onderwerpen zijn thema's waar jongeren op regelmatige basis mee worden geconfronteerd.

- 40,7% van de bevroagde jongeren kreeg ooit uitleg op school over gamen
- Slechts 15,4% van de jongeren geeft aan al les gekregen te hebben over gokken
- Iets meer dan 71% van de bevroagde jongeren kreeg al eens les over reclame

Zin om in de klas of thuis aan de slag te gaan rond de thema's gamen of gokken? Bekijk dan zeker eens de lespakketten en andere tools van onze partner VAD, via www.vad.be/catalogus. Zo leer je in *PLAY* vanalles bij over verantwoord gamen, en schaaft *You bet!* je kennis over gokken bij.

Jongeren vinden steun bij online community's

Het sociale leven van jongeren vindt steeds vaker online plaats. Gesprekken tussen vrienden verlopen tegenwoordig meer en meer via het internet. Vriendengroepen die vroeger op de speelplaats werden gevormd, ontwikkelen zich steeds vaker online.

Meer dan de helft van de bevroagde jongeren (58%) geeft aan zich verbonden te voelen met één of meerdere online community's. Hierbij gaat het bijvoorbeeld om groepen op Facebook, Instagram, Discord of Twitch.

- **Discord:** platform voor het vormen van online gemeenschappen.
- **Twitch:** website waarbij gebruikers zichzelf kunnen filmen tijdens het spelen van videogames. Andere gebruikers volgen de stream live mee en kunnen tegelijkertijd reacties plaatsen.

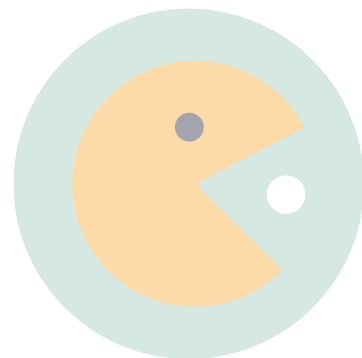


Gamen is enorm populair

Gamen is een populaire vrijetijdsbesteding voor Vlaamse jongeren. **Van de bevroagde jongeren geeft bijna 83% aan wel eens te gamen in hun vrije tijd.**

Er zijn wel verschillen merkbaar:

- 70,9% van de meisjes geeft aan wel eens te gamen
- Bijna alle bevroagde jongens (96,2%) gamen wel eens
- Bijna 85% van de jongere tieners (van het eerste tot en met het derde middelbaar) geeft aan wel eens te gamen
- Bij hun oudere schoolgenoten (van het vierde tot en met het zevende middelbaar) daalt dit naar 78,7%



Gemiddeld spenderen gamende jongeren iets meer dan **anderhalf uur (1u37) aan videogames op een weekdag**. Op een weekend- of vakantiedag ligt dat een stuk hoger, met zo'n drie en een half uur op de teller. Bij jongens ligt de gametijd hoger bij meisjes. Ook jongere tieners (van het eerste tot en met het derde middelbaar) spenderen meer tijd aan het spelen van videogames, dan oudere tieners.

Zowat 2,6% van de bevroagde jongeren valt in de categorie "gameverslaafd" volgens de GADIS-A schaal. Bij de jongens ligt dit aantal iets hoger dan bij de meisjes: 3,2% versus 1,9%.

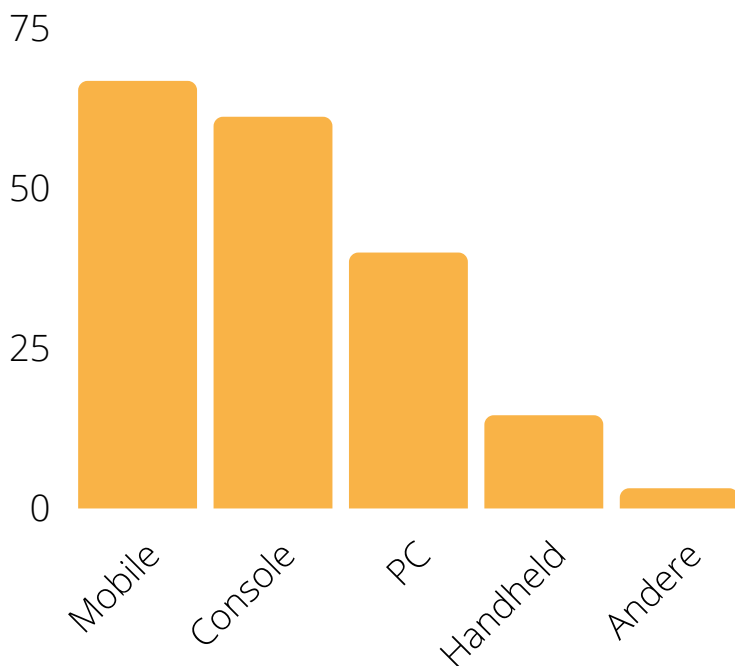


Bron foto's: Unsplash

En wat met de ouders? Ook die zijn fan van videogames: **38,4% van de bevroagde ouders geeft aan wel eens te gamen** (53,2% van de vaders en 34,5% van de moeders). Bevroagde ouders schatten het gamegedrag van hun kinderen wel wat zwaarder in: **ongeveer 7,3% van de bevroagde ouders schatten hun kind in als gameverslaafd**.

Mobile en console on top

Vlaamse jongeren gamen het liefst via **mobile** (smartphone of tablet): maar liefst 66,6% van de bevroagde jongeren gebruikt deze toestellen wel eens om te gamen. De **consoles**, zoals PlayStation of Xbox, gaan lopen met de zilveren medaille (61%). **PC** sluit de top drie af, met ongeveer 40% van de jongeren die hiermee wel een gamet. **Handheldtoestellen**, zoals Nintendo Switch, blijken minder populair: slechts 14,4% van de bevroagde jongeren gebruikt dit wel eens om te gamen.



Grafiek: % van de bevroagde jongeren dat aangeeft via het medium te gamen

Zin om in de gamewereld van jongeren te duiken?

Vlaamse jongeren blijken vooral dol te zijn op **survivalgames** (zoals Minecraft) en **Battle Royale-games** (zoals Fortnite en Apex Legends). Maar ook de **racinggames** (zoals Mario Kart en Forza) en **partygames** (zoals Fall Guys) blijken populair. **Sportgames**, met onder andere het immens populaire FIFA, sluiten de top 5 af.

Favoriete games



Minecraft



Fortnite



FIFA

Bron foto's: Unsplash

- **Survivalgames:** hierin moet je zien te overleven in een open wereld, met maar weinig middelen ter beschikking. Je moet grondstoffen, gereedschappen en wapens vinden en creëren.
- **Battle Royale-games:** een groot aantal spelers strijden tegen elkaar en proberen de laatste overlevende te zijn.
- **Partygames:** gemakkelijkere, korte spelletjes die met zeer veel spelers tegelijk worden gespeeld.



Rol van de ouders

Ouders spelen een belangrijke rol in het gamegedrag van hun kind:

- Meer dan 63% van de bevroagde jongeren geeft aan dat hun ouders onderling dezelfde mening over videogames hebben
- Volgens 35% van de bevroagde jongeren zijn beide ouders even streng op het gebied van gamen
- 56,5% van de jongeren geeft aan dat hun vader het meest met hen over videogames spreekt

Meer weten over de rol van ouders in het gamegedrag van hun kind? Dat ontdek je in een van de volgende nieuwsbrieven!

Wil je als ouder graag een gesprek over videogames aangaan met je kind? Dan kan je terecht op de Game(L)over website van VAD, via www.gamelover.be. Liever een pasklaar antwoord op al je gamevragen? Surf dan eens naar www.medianest.be/12-veelgestelde-vragen-over-gaming.

Gamen en school

Ook het schoolleven hangt samen met het gamegedrag van Vlaamse jongeren. Uit de resultaten van de vragenlijst blijkt namelijk dat zowel de liefde voor school ("ga je graag naar school?") als de behaalde punten ("hoe gaat het op school qua punten?") negatief samenhangen met gametijd én gameverslaving.

Concreet betekent dit:

Jongeren die vaak gamen, zitten vaker slecht in hun vel op school.

school

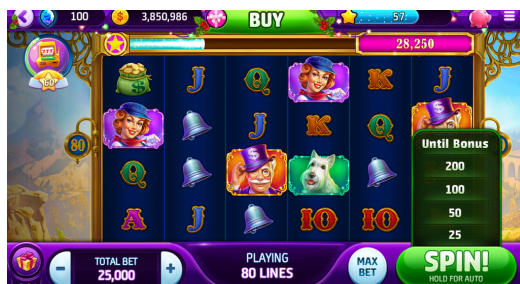
Lootbox lovers



Vlaamse jongeren komen in contact met gesimuleerd gokken:

- Bijna 10% deed al eens aan esports betting, 18% waagde zich al eens aan skin betting
- 8,7% gaf al eens geld uit in een social casino game (bijvoorbeeld: ZyngaPoker)
- Meer dan de helft van de jongeren (51,6%) opende al eens een gratis lootbox
- Ongeveer 25% van de jongeren legt wel eens geld voor een lootbox neer
- 14,8% van de bevraagde jongeren probeert die inzet zelfs terug te winnen, door items uit een geopende lootbox opnieuw te verkopen.

Jongeren kopen lootboxes omwille van verschillende redenen: om een bepaald item te verkrijgen dat hun verzameling vervolledigt, om beter te worden in het spel of gewoon voor de spanning van het openen van de lootbox zelf.



Van links naar rechts: lootboxes in NBA 2K21, de social casino game Slotomania, de social casino game ZyngaPoker

WAT IS DAT?

- **Gesimuleerd gokken:** wijst op het vervagen van de grenzen tussen gamen en gokken.
- **Social casino game:** gratis videogame die casinospelletjes (zoals poker of bingo) imiteert.
- **Esports betting:** geld inzetten op videogamewedstrijden.
- **Skin betting:** een virtueel item als inzet voor een online weddenschap gebruiken.
- **Lootbox:** schatkisten waarvan men de inhoud niet kent voor de aankoop. Vaak worden deze tegen betaling aangeboden in de game.



De verboden lootbox-vrucht

Sinds kort geldt er in België een totaalverbod op het aanbieden van betalende lootboxes in videogames. Toch blijken jongeren heel wat creatieve manieren te kennen om hun consoles of spelcomputers om de tuin te leiden, en zo toch toegang tot betalende lootboxes te verkrijgen.

Gamen en gesimuleerd gokken

Maar hoe zit het nu met de samenhang tussen gamen en gesimuleerd gokken? Uit de resultaten van de vragenlijst blijkt dat er wel degelijk een positief verband bestaat tussen gamen en gesimuleerd gokken:

Hoe langer een jongere gemiddeld gamet, hoe vaker die aan gesimuleerd gokken doet.

Hoe hoger de jongere scoort op de gameverslavingsschaal, hoe vaker die aan gesimuleerd gokken doet.



Kansspelen voor echt geld



Ook kansspelen voor echt geld zijn voor de Vlaamse jongeren niet vreemd:

- Ongeveer 35% van de bevroagde jongeren kraste wel eens een kraslot open
- Ook weddenschappen voor echt geld met vrienden of op de sportclub zijn populair: 34,4% van de bevroagde jongeren nam hieraan deel in het afgelopen jaar
- Meer dan 10% van de bevroagde jongeren schoof al eens aan de pokertafel aan
- 7% van de jongeren waagde zich al eens aan een online sportweddenschap
- Meer dan 10% speelde al eens een spelletje voor geld via het internet

Tot slot: **er is ook een positief verband tussen gamen (zowel gametijd als gameverslaving) en online gokken, en gesimuleerd gokken en online gokken.** Dit verband is het sterkst tussen gesimuleerd gokken en online gokken: jongeren die vaker gesimuleerd gokken, lijken ook vaker online een gokje te wagen.

Dit rapport en de afgenomen vragenlijst maken deel uit van het Gam(e)(a)ble project, en worden gefinancierd door het FWO. Het is een samenwerking tussen KU Leuven, UGent, UCLL en LUCA School of Arts.

Tekst en vormgeving: Eva Grosemans, Instituut voor Mediastudies (IMS), Mintlab, KU Leuven – April 2022