

UNIVERSITEIT GENT  
FACULTEIT POLITIEKE EN SOCIALE WETENSCHAPPEN

**ONDERZOEK NAAR DE INVLOED VAN PARENTAL  
MEDIATION OP HET GAMEGEDRAG VAN KINDEREN  
JONGER DAN 12 JAAR**

Wetenschappelijke verhandeling

aantal woorden: 26 745

**LODE ENGELS**

MASTERPROEF COMMUNICATIEWETENSCHAPPEN  
afstudeerrichting COMMUNICATIEMANAGEMENT

PROMOTOR: PROF. DR. JAN VAN LOOY

COMMISSARIS: JAN DECOCK

ACADEMIEJAAR 2012 – 2013



## Abstract

Games hebben de laatste jaren een fikse opmars gemaakt en zijn erg populair bij kinderen. Heel wat games bevatten echter inhoud die niet geschikt is voor kinderen waardoor ouders vrezen dat deze games een negatief effect kunnen hebben op de ontwikkeling van hun kinderen. Ouders hebben om die reden strategieën ontwikkeld om vat te krijgen op het gamegedrag van hun kinderen. Het geheel van deze strategieën wordt parental mediation genoemd.

Om inzicht te krijgen in de invloed van parental mediation op het gamegedrag van jonge kinderen beroepen we ons op de kwalitatieve onderzoeksmethoden van het etnografisch onderzoek en het diepte-interview. We willen met dit exploratief onderzoek te weten komen welke strategie van parental mediation ouders in het gamegedrag van hun kinderen ontwikkelen, waarom ze dit doen en hoe ze dit doen. Bovendien willen we de mening van de kinderen op deze ouderlijke inmenging in hun gamegedrag te weten komen. De centrale vraag die doorheen dit onderzoek beantwoord dient te worden, luidt als volgt: ‘Wat is de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar?’.

Uit de resultaten van tien geïnterviewde gezinnen kunnen we opmaken dat ouders het gamegedrag van hun kinderen effectief nauwlettend controleren en vaak reguleren. De motivatie van ouders om dit te doen is vooral te vinden in het feit dat ze schrik hebben voor de negatieve effecten die games kunnen hebben op het gedrag van hun kinderen en uit schrik dat ze andere bezigheden zullen verwaarlozen. Kinderen mogen echter toch games spelen omdat ouders er eveneens positieve effecten in zien. Vooral de tijdsduur, het tijdstip en de inhoud van de games wordt gereguleerd. De meeste kinderen kunnen zich vinden in de regels van hun ouders en respecteren die ook. Toch is rebels gedrag tegen tijdsduur- en tijdstipbeperkingen niet uitgesloten.

# Voorwoord

Het schrijven van deze masterproef vergt heel wat tijd, inzet en werk. Dit alles was niet mogelijk geweest zonder de steun en raad van heel wat mensen die ik hier graag even wil bedanken.

Ten eerste wil ik mijn promotor, Prof. Dr. Jan Van Looy, bedanken voor de begeleiding en feedback. Ik wil eveneens het panel van de onderzoeksgroep MICT, Jan Decock in het bijzonder, bedanken voor de begeleiding en goede raad.

Verder wil ik ook mijn familie, vrienden, medestudenten en kennissen bedanken voor alle steun, begrip en goede raad. Ook mijn ouders verdienen een woord van dank. Zonder hen had ik deze opleiding en masterproef niet tot een goed einde kunnen brengen. In het bijzonder bedank ik mijn vriendin, Lise. Zij was er steeds om mij te motiveren en te steunen. Ik wil haar eveneens graag bedanken voor het nalezen van deze masterproef.

Uiteraard bedank ik ook graag alle respondenten die mij hartelijk hebben ontvangen en de tijd hebben genomen voor de interviews. Zonder hun steun aan dit onderzoek was het onmogelijk geweest data te verzamelen voor dit onderzoek.

# Inhoudstafel

Abstract .....	iv
Voorwoord .....	v
Inhoudstafel .....	vi
<b><u>DEEL 1: LITERATUURSTUDIE .....</u></b>	<b><u>1</u></b>
<b>1 Inleiding.....</b>	<b>2</b>
<b>2 Theoretisch kader.....</b>	<b>2</b>
2.1 Videogames .....	2
2.2 Domesticatie.....	4
2.3 Double en triple articulation.....	5
2.3.1 Double articulation .....	5
2.3.2 Triple articulation .....	5
2.4 Parental Mediation .....	6
2.4.1 Parental mediation en televisiekijkgedrag.....	7
2.4.2 Parental mediation en videogames .....	8
2.5 Socio-demografische kenmerken en parental mediation.....	11
2.5.1 Geslacht ouders .....	11
2.5.2 Scholingsgraad ouders.....	11
2.5.3 Burgerlijke staat ouders.....	12
2.5.4 Ervaring met computertechnologie en videogames ouders.....	12
2.5.5 Overtuigingen met betrekking tot videogames.....	12
2.5.6 Opvoedingsstijl.....	12
2.5.7 Geslacht kinderen .....	13
2.5.8 Leeftijd kinderen .....	13
2.6 Reacties van kinderen op parental mediation.....	14
2.6.1 Rebelleren.....	15
2.7 Effecten van videogames.....	16
2.7.1 Negatief effect: geweld en/of agressie.....	16
2.7.2 Negatief effect: verminderde schoolresultaten .....	17

2.7.3	Negatief effect: asociaal gedrag .....	18
2.7.4	Negatief effect: gezondheidsrisico's .....	18
2.7.5	Positieve effecten.....	18
2.8	Videogame ratings.....	19
2.9	Conclusie literatuurstudie.....	21
<b><u>DEEL 2: KWALITATIEF ONDERZOEK.....</u></b>		<b>23</b>
<b>3</b>	<b>Onderzoeksdesign.....</b>	<b>24</b>
3.1	Inleiding.....	24
3.2	Kwalitatief etnografisch onderzoek.....	25
3.3	Onderzoeksmethode: diepte-interview met topiclijst .....	26
3.4	Ander onderzoeksmateriaal: vragenlijst .....	27
3.5	Steekproef.....	27
3.6	Dataverwerking .....	28
3.7	Data-analyse .....	28
<b>4</b>	<b>Resultaten.....</b>	<b>29</b>
4.1	Gamegedrag kinderen.....	29
4.1.1	Motivaties om te gamen .....	29
4.1.2	Hoe in aanraking gekomen met games? .....	31
4.1.3	Welke games spelen kinderen? .....	32
4.1.4	Sociaal of asociaal gamen?.....	33
4.1.5	Mening ouders gamegedrag kinderen.....	35
4.2	Game-ervaring ouders .....	36
4.2.1	Mening ten opzichte van games .....	36
4.3	Effecten van games .....	37
4.3.1	Negatieve effecten.....	37
4.3.2	Positieve effecten.....	39
4.4	Gewelddadige games.....	41
4.5	Parental mediation gametoestellen .....	42
4.5.1	Adoptiesnelheid gametoestellen .....	42

4.5.2	Wie vraagt, beslist en koopt toestellen aan?.....	42
4.5.3	Afspraken rond de plaats van het gametoestel .....	44
4.5.4	Filters op gametoestellen? .....	46
4.6	Parental mediation games.....	46
4.6.1	Wie vraagt, beslist en koopt games aan?.....	46
4.6.2	Afspraken rond de inhoud van de games (restrictive mediation).....	47
4.6.3	Gameratings en leeftijdslabels.....	47
4.6.4	Afspraken rond tijdsduur (restrictive Mediation).....	48
4.6.5	Afspraken rond tijdstip (restrictive mediation) .....	49
4.6.6	Praten over games (active mediation) .....	50
4.6.7	Ouders die meespelen (co-paying) .....	51
4.6.8	Ouders die meekijken (co-viewing) .....	51
4.7	Opvoeding .....	52
4.8	Rebellerende kinderen? .....	53
<b>5</b>	<b>Conclusie .....</b>	<b>56</b>
<b>6</b>	<b>Beperkingen van het onderzoek en suggesties voor verder onderzoek .....</b>	<b>59</b>
	<b>Bibliografie.....</b>	<b>60</b>
	<b><u><a href="#">BIJLAGEN .....</a></u></b>	<b><u><a href="#">64</a></u></b>
	<b>Bijlage 1: Informatiebrief en toestemmingsformulier .....</b>	<b>65</b>
	<b>Bijlage 2: Vragenlijsten.....</b>	<b>67</b>
	Vragenlijst ouders.....	67
	Vragenlijst kinderen .....	68
	<b>Bijlage 3: Topiclijsten .....</b>	<b>71</b>
	Topiclijst ouders .....	71
	Topiclijst kinderen.....	73
	<b>Bijlage 4: Codeboek.....</b>	<b>75</b>
	<b>Bijlage 5: Respondenten .....</b>	<b>76</b>

**DEEL 1:  
LITERATUURSTUDIE**



# 1 Inleiding

Kinderen hebben steeds meer toegang tot verschillende media in hun privéomgeving. Dit fenomeen wordt ook wel de mediarijke omgeving genoemd. Verschillende onderzoeken wezen uit dat steeds meer kinderen een mediarijke slaapkamer hebben waardoor ze ook steeds meer tijd op die slaapkamer gaan spenderen. Kinderen beschouwen hun mediarijke slaapkamer als een manier om identiteit te creëren en houden steeds vaker vast aan hun privacy (Bovill & Livingstone, 2001). Bovendien zullen kinderen die op hun kamer over de faciliteiten beschikken, en waar we dus kunnen spreken van een mediarijke slaapkamer, ook een groter mediagebruik hebben (Bittman, Rutherford, Brown & Unsworth, 2011, p. 161-175; Eastin, Greenberg & Hofschire, 2006, p. 486-504). Het feit dat kinderen over steeds meer media beschikken in hun omgeving leidt dus tot een groter mediagebruik bij kinderen. Zowel de tijd die gespenderd wordt aan de verschillende media als het aantal media dat kinderen per dag gebruiken is de laatste jaren significant toegenomen (Roberts, Foehr & Rideout, 2005).

Ouders hebben zowel direct als indirect een grote invloed op het aankoopgedrag van hun kinderen volgens Moschis (1985, p. 898-913), maar toch zijn heel wat ouders erg wakend over het mediagebruik van hun kinderen. Zeker nu het mediagebruik van kinderen zo sterk stijgt, zijn ouders extra waakzaam. De voornaamste reden waarom ouders zo waakzaam zijn, is omdat zij hun kinderen willen beschermen tegen negatieve invloeden vanuit de media. Een voorbeeld hiervan is dat ouders hun kinderen beschermen tegen een stijgend mediagebruik uit schrik dat dit zou leiden tot minder goede schoolresultaten of asociaal gedrag (Gentile & Walsh, 2002, p. 157-178; Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004, p.5-22). Een ander voorbeeld van een negatieve invloed waar ouders schrik voor hebben is het gegeven dat het spelen van bijvoorbeeld gewelddadige games of het bekijken van televisieprogramma's met een gewelddadige inhoud agressief gedrag zouden kunnen opwekken bij hun kinderen (Gentile et al., 2004, p.5-22). De snelle opkomst van het internet heeft ervoor gezorgd dat ouders hun kinderen nog meer beschermen dan vroeger (Livingstone & Helsper, 2008, p. 581-599). Ouders willen hun kinderen aanleren hoe massamedia werken, hoe ze er voorzichtig mee moeten omgaan en wat de gevaren inhouden. Dit leerproces wordt ook 'media literacy' genoemd (Paul & Bryant, 2005, p. 413-426).

## 2 Theoretisch kader

### 2.1 Videogames

Videogames zijn de laatste jaren steeds belangrijker geworden in het leven van kinderen en bijna alle kinderen tussen 6 en 12 jaar speelden al eens een videogame. Hiervoor maken ze gebruik van verschillende game devices zoals spelconsoles, computers, of draagbare apparatuur (OIVO, 2011; Roberts et al., 2005). Uit een onderzoek naar jongeren en videospelletjes (2011) van het Onderzoeks-

en Informatiecentrum van de Verbruikersorganisaties (OIVO) blijkt dat bijna 80% van de Vlaamse jongeren tussen 10 en 17 jaar op regelmatige basis videogames spelen. Uit die studie blijkt ook dat jongens meer gamen dan meisjes.

Uit een studie van Schuurman & De Moor (2008, p. 6) blijken er elf motivaties waarom kinderen videogames spelen:

- Gamen om vaardigheden aan te scherpen
- Gamen om de vrije tijd op te vullen (tijddodend, tegen de verveling)
- Gamen om nieuwe en onbekende werelden te ontdekken
- Gamen omdat videogames spannend zijn
- Gamen om zich uit te leven
- Gamen omwille van de competitie die games met zich meebrengen
- Gamen als identificatie met de personages in de games
- Gamen als sociale bezigheid (contact met anderen)
- Gamen omwille van de vrijheid die games bieden (fantasie)
- Gamen om zichzelf uit te dagen
- Gamen omdat het deel uitmaakt van hun persoonlijkheid

Er bestaan verschillende soorten games en gamegenres die gespeeld worden door kinderen waarvan de onderstaande de voornaamste zijn (OIVO, 2011; Vanuxem, 2009, p. 11-12):

- Flash games (Games die op het internet gespeeld worden zoals op Facebook, spelen.nl...)
- Party games (Games die in groep gespeeld kunnen worden zoals Buzz, Wii Sports, Singstar, Guitar Hero...)
- Casual games (Games zoals Tetris, Patience, Mijnneveger...)
- Racespelletjes (Games zoals Mario Kart, Gran Turismo, Need for Speed...)
- Klassieke 'retro' games (Games zoals Pong, Pacman...)
- Schietspellen/Shooters (Games zoals Counter-Strike, Call of Duty, Medal Of Honor, Halo...)
- Sportspellen/Sports games (Games zoals FIFA, NBA, Football Manager, Tiger Woods...)
- Actie-avonturensellen/Action-Adventure (Games zoals Tomb Raider, Assassin's Creed...)
- Vechtsellen/Fighting games (Games zoals Tekken, Mortal Kombat, Street Fighter...)
- Rollenspellen/Role Playing Games (Offline rollenspel zoals Final Fantasy, Baldur's Gate, Fallout...)
- Massively Multiplayer Online Games (Online rollenspel zoals World Of Warcraft, Lord of theRings Online, Everquest...)
- Strategiespelletjes/Realtime Strategy (Games zoals Age of Empires, Command & Conquer/RedAlert, Civilization...)

- Avonturenspelletjes (Games zoals Monkey Island, Legend of Zelda, Myst...)
- Platformspellen (Games waar je van platform naar platform moet springen zoals Donkey Kong, Super Mario...)
- Simulation games (Games zoals The Sims, Sim City, Zoo Tycoon, Rollercoaster Tycoon...)
- Simulator games (Games zoals Flight Simulator)
- Wii spelletjes (Games die op een Wii console gespeeld worden zoals Mario Galaxy, Wii Fit, Wii Sports, Wii Play...)
- Serious games (Games waar je iets bijleert zoals Monkey Labs, Questionaut...)
- Survival horror games (Games met horrorelementen in zoals Alone in the dark, Resident Evil...)

Kinderen onder de 12 jaar voelen zich vaak aangetrokken tot het spelen van gratis, casual games terwijl online rollenspellen dan eerder gespeeld worden door oudere kinderen. Bepaalde gamegenres bevatten van nature vaker schadelijke inhoud dan andere. Toch kan in eender welk game of gamegenre schadelijke inhoud opduiken. Om die reden zijn heel wat ouders op hun hoede en proberen ze hun kinderen tegen deze schadelijke inhoud te beschermen (Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243). Er zijn echter ook heel wat games die net aanzetten tot prosociaal gedrag of die een educatieve inhoud hebben, wat dan weer kan leiden tot het feit dat ouders hun kinderen net kunnen aanzetten om deze videogames te spelen (Funk, 2005, p. 395-411). In deze studie willen we onderzoeken hoe ouders en kinderen omgaan met de verschillende gamegenres en bijhorende inhoud en hoe ouders hun kinderen proberen af te schermen tegen mogelijks schadelijke inhoud of hen net aanzetten tot het spelen van educatieve games of games die leiden tot prosociaal gedrag. Verder willen we ook onderzoeken wat kinderen vinden van deze ouderlijke inmenging in hun gamegedrag.

## 2.2 Domesticatie

Naast het bespreken van de verschillende gamegenres en hoe deze gespeeld worden binnen het gezin is het ook van belang dat het gebruik van de game devices binnen het dagdagelijkse leven in het gezin besproken wordt. Hiervoor kunnen we ons beroepen op de domesticatietheorie (Silverstone & Haddon, 1996; Silverstone & Hirsh, 1992). Volgens de domesticatietheorie bestaat het domesticatieproces van nieuwe technologieën uit vier fases.

- Appropriatie
  - Appropriatie is het moment dat het object, bijvoorbeeld de spelconsole, in huis wordt genomen en dus wordt geadopteerd. Het object maakt dus de overgang van de publieke sfeer naar de private sfeer. Er wordt ook over appropriatie gesproken wanneer inhoud van bijvoorbeeld games in huis worden genomen. Appropriatie heeft dus niet enkel betrekking op mediaobjecten maar ook over inhoud voor mediaobjecten zoals games, software of informatie die via de mediaobjecten wordt geconsumeerd.

- Objectificatie
  - Objectificatie is de letterlijke plaats die het object krijgt binnen het huishouden. Het gaat bij objectificatie dus om de fysieke schikking die bijvoorbeeld een gameconsole of computer krijgt in het huishouden.
- Incorporatie
  - Incorporatie slaat op de manier waarop objecten worden opgenomen in de dagdagelijkse routines en gewoontes van de gebruikers.
- Conversie
  - Conversie is de manier waarop de gezinsleden de nieuwe objecten aan de buitenwereld tonen en hoe de gezinsleden naar de buitenwereld communiceren over de adoptie en het gebruik van de nieuwe objecten. Het sociale netwerk speelt hier dus een belangrijke rol (Silverstone & Haddon, 1996; Silverstone & Hirsh, 1992).

In dit onderzoek willen we te weten komen wat de, letterlijke en figuurlijke, plaats van de objecten is in het alledaagse leven van een gezin en hoe kinderen daar mee omgaan.

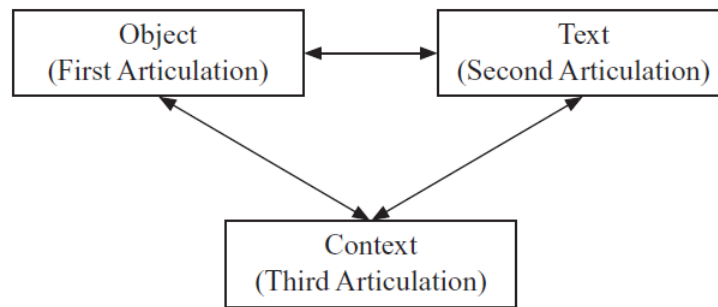
## **2.3 Double en triple articulation**

### **2.3.1 Double articulation**

Mediatechnologieën krijgen op twee manieren een betekenis, de zogenaamde ‘double articulation’. Ten eerste krijgen de mediatechnologieën een betekenis in het leven van een persoon of een gezin omwille van de functionele en esthetische eigenschappen. Dit wordt de eerste articulatie genoemd. Ten tweede hebben we de zogenaamde tweede articulatie die slaat op het feit dat media kunnen geconsumeerd worden door middel van de mediaobjecten. Bij deze tweede articulatie is de inhoud die geconsumeerd wordt door middel van de mediaobjecten van belang. Beide articulaties zijn van belang voor de consument omdat de mediatechnologie door de consument beschouwd wordt als object en als middel om een bepaalde boodschap te communiceren (Courtois, Mechant, Paulussen & De Marez, 2011, p. 401-420).

### **2.3.2 Triple articulation**

Mediatechnologieën kunnen echter ook op een derde manier betekenis krijgen namelijk door de omgeving waarin ze gebruikt worden. Dit wordt de zogenaamde derde articulatie genoemd (Courtois et al., 2011, p. 401-420).



Figuur 1: Triple articulation van mediatechnologieën (Courtois et al., 2011, p. 404)

Voor dit onderzoek is het van belang dat we begrijpen waarom gezinnen bepaalde toestellen waarop videogames gespeeld worden al dan niet aankopen, hoe kinderen deze toestellen gebruiken en in welke omgeving kinderen deze toestellen gebruiken.

## 2.4 Parental Mediation

Ouders zijn de belangrijkste personen in de opvoeding van hun kinderen en ouders willen dan ook dat hun kinderen een brede waaier aan vaardigheden, attitudes en kennis ontwikkelen (Carlson et al., 1992; Cram and Ng, 1999; Moschis and Churchill, 1978. Geciteerd in: Shin & Huh, 2011, p. 947). Om dit te bereiken hanteren ouders allerlei strategieën, zo ook voor hun mediagebruik. Ouders spelen namelijk een belangrijke rol in de mediaconsumptie van hun kinderen en trachten hun kinderen aan te leren hoe ze de media moeten begrijpen en hanteren (Shin & Huh, 2011, p. 945-962). Ouders gebruiken allerlei strategieën om het mediagebruik van hun kinderen te superviseren, controleren en reguleren. Dit wordt ‘parental mediation’ genoemd. Warren (2001, p. 212) definieerde parental mediation als volgt:

*‘any strategy parents use to control, supervise, or interpret content’.*

In deze laatstgenoemde studie kwam men bovendien tot de ontdekking dat kinderen van 6 tot 12 jaar meer onderworpen zijn aan parental mediation, maar ook dat deze leeftijdsklasse de ouderlijke inmenging ook gemakkelijker accepteert dan oudere kinderen. Parental mediation speelt een belangrijke rol in de manier waarop kinderen kijken naar en reageren op mediaberichten. Tegenwoordig zijn de meeste kinderen echter beter vertrouwd met de media dan hun ouders waardoor die ouders niet altijd de juiste parental mediation strategie hanteren (Shin & Huh, 2011, p. 945-962).

Over het algemeen wordt aangenomen dat actieve betrokkenheid van ouders bij het mediagebruik van hun kinderen, zoals supervisie en het leiden van kinderen doorheen de werking van de media, leidt tot het feit dat kinderen de media op een meer verantwoordelijke manier gaan gebruiken in een snel veranderende mediaomgeving (Shin & Huh, 2011, p. 945-962). We kunnen dus aannemen dat parental mediation ook effectief werkt en belangrijk is voor kinderen opdat ze leren omgaan met de media. In dit onderzoek willen we graag te weten komen welke soorten parental mediation ouders van kinderen

tussen 6 en 12 jaar hanteren, hoe en waarom ouders deze hanteren en hoe hun kinderen daarmee omgaan. Om dit te mogelijk te maken is het noodzakelijk dat we eerst de literatuur rond parental mediation bestuderen en analyseren.

#### **2.4.1 Parental mediation en televisiekijkgedrag**

Allereerst willen we de literatuur over parental mediation in het televisiekijkgedrag van kinderen bestuderen omdat dit een domein is dat reeds uitgebreid onderzocht werd. Uit studies over parental mediation en het kijken naar televisie blijken er drie mediation strategieën te bestaan: restrictive mediation, co-viewing en active mediation (Austin, Fujioka, Bolls & Engelbertson, 1999, p. 175-192; Nathanson, 1999, p. 124-143; Nathanson, 2001, p. 201-220; Mendoza, 2009, p. 28-41; Lee & Chae, 2012, p. 257-262). **Restrictive mediation** houdt in dat er regels worden opgesteld door ouders om het televisiekijkgedrag van hun kinderen te beperken. De regels die bij restrictive mediation worden opgesteld hebben betrekking op het tijdstip, de tijdsduur en de inhoud van de programma's die kinderen mogen bekijken. **Co-viewing** verwijst dan weer naar het gezamenlijk televisie kijken bij ouders en kinderen. Co-viewing kan gehanteerd worden uit gemeenschappelijke interesse of bij wijze van familiale activiteit, maar co-viewing kan evenzeer een controlerend doel hebben. Zo kunnen ouders die aan co-viewing doen de inhoud van de programma's die hun kinderen bekijken controleren en analyseren. **Active mediation** is dan weer een techniek waarbij ouders kritisch gaan nadenken over de inhoud van de televisieprogramma's die hun kinderen bekijken om er vervolgens een gesprek met hen over te voeren (Nathanson, 2002, p. 207-230). Uiteraard hanteren niet alle ouders dezelfde strategieën en zijn de meningen over het televisiekijkgedrag van hun kinderen verdeeld. Er zijn zowel ouders met een positieve blik op het televisiekijkgedrag van hun kinderen als ouders met een negatieve blik hierop (Austin et al., 1999, p. 175-192).

Uit resultaten van studies naar parental mediation bij televisiekijkgedrag blijkt dat co-viewing het meeste gehanteerd wordt. Ouders zullen het meest geneigd zijn om samen met hun kind mee naar de televisie te kijken. Naast co-viewing blijkt active mediation populairder dan restrictive mediation. Over de inhoud van tv-programma's praten wordt populairder bevonden als parental mediation strategie dan het opleggen van beperkende regels. Ook de scholingsgraad van de ouders heeft een invloed op het type parental mediation strategie die ouders zullen hanteren. Zo toonde een studie van Valkenburg, Krömer, Peeters & Marseille (1999, p. 52-66) aan dat hooggeschoolde ouders vaker active en restrictive mediation gebruiken dan lager geschoolde ouders. Diezelfde studie toonde aan dat er evenzeer verschillen zijn waar te nemen naar het geslacht van de ouders met betrekking tot parental mediation en televisiekijkgedrag. Uit deze studie bleek dat vaders van kinderen eerder aan co-viewing zullen doen dan moeders. Ook de mening van ouders ten opzichte van de inhoud van televisieprogramma's heeft een grote invloed op hun strategie van parental mediation. Ouders die tegen geweld op televisie zijn zullen eerder active en restrictive mediation toepassen (Nathanson, 2001, p. 201-220). De vraag is echter welke parental mediation strategie nu het meeste effect heeft op

het televisiekijkgedrag van kinderen? Uit onderzoek van Nathanson (1999, p. 124-143) blijkt dat active mediation een betere impact heeft op kinderen dan restrictive mediation. Praten met kinderen over hun televisiekijkgedrag of over de programma's waar kinderen naar kijken werkt dus beter en kan op meer begrip van kinderen rekenen dan het opleggen van beperkende regels met betrekking tot het tijdstip waarop naar televisie gekeken mag worden, de tijdsduur die naar televisie gekeken mag worden of de inhoud van de programma's.

Wanneer ouders restrictive mediation toepassen, toonden studies enkele opmerkelijke verschillen tussen het type restrictive mediation dat gehanteerd werd. Allereerst moet geweten zijn dat inhoudsbeperkingen vaker gehanteerd worden dan tijdsbeperkingen. Opvallend is dat ouders die tijdsbeperkingen opleggen voor het televisiekijkgedrag van hun kinderen merken dat hun kinderen minder televisie kijken, terwijl ouders die inhoudsbeperkingen opleggen dan weer zullen merken dat hun kinderen een pak meer televisie kijken (Vandewater, Park, Huang & Wartella, 2005, p. 608-623). Restrictive mediation bij televisiekijken heeft echter een groot minpunt. Restrictive mediation leidt er vaak toe dat kinderen net tegen de regels van hun ouders zullen trachten in te gaan wanneer hun ouders afwezig zijn (Nathanson, 2002, p. 207-230). Dit fenomeen is echter niet bij elk type media van toepassing want uit onderzoek naar parental mediation en de invloed ervan op het internetgebruik van kinderen blijkt dat ouders die strikte regels opleggen voor het internetgebruik van hun kinderen wel succes hebben en dat hun kinderen minder op het internet zullen surfen (Valcke, Bonte, De Wever & Rots, 2010, p. 454-464). Het beperken van de tijdsduur die kinderen op het internet mogen surfen heeft dus een beter effect en leidt minder tot rebellerend gedrag dan het beperken van de tijdsduur die kinderen naar de televisie mogen kijken. Over het algemeen kijken kinderen minder televisie wanneer ouders hun televisiekijkgedrag meer monitoren. Deze kinderen zullen ook meer kennis hebben over de media en zullen zich meer bewust zijn van de effecten van hun televisiekijkgedrag. Om deze redenen zullen ze de media voorzichtiger en meer beredeneerd gaan gebruiken (Gentile & Walsh, 2002, p. 157-178).

We kunnen dus stellen dat er bepaalde voordelen zijn voor kinderen van ouders die parental mediation voor televisiekijkgedrag goed gebruiken.

Wel merken we hier al enkel verschillen tussen de verschillende media zoals televisie en internet. De vraag rijst nu welke fenomenen er waargenomen werden met betrekking tot parental mediation en de invloed ervan op het videogamegedrag van kinderen?

#### **2.4.2 Parental mediation en videogames**

Games zijn de laatste jaren erg populair geworden bij kinderen en nemen een steeds groter aandeel in hun mediagebruik in (Funk, 2005, p. 395-411; Roberts et al., 2005). Games worden, naar aanleiding van de technologische evolutie, bovendien steeds realistischer (Funk, 2005, p. 395-411). Diezelfde studie van Funk (2005, p. 395-411) toont aan dat 90% van alle videogames één of andere vorm van

geweld vertonen. Daarvan zou meer dan de helft van deze games een ernstige vorm van geweld bevatten gericht tegen andere personages in de videogame (Funk, 2005, p. 395-411; Smith, Lachlan & Tamborini, 2003, p. 58-67). Ouders van gamende kinderen zijn onder meer bevreesd voor de combinatie van realisme en geweld in videogames en de mogelijke effecten hiervan op het gedrag van hun kinderen. Ouders hebben, onder andere om deze reden, parental mediation strategieën ontwikkeld zodat ze een goed zicht hebben op het gamegedrag van hun kinderen en zodat ze het gamegedrag van hun kinderen kunnen controleren en reguleren (Funk, 2005, p. 395-411; Smith et al., 2003, p. 58-67). Het is echter de vraag of voor videogames dezelfde strategieën gebruikt worden als voor televisiekijken?

Een studie van Nikken & Jansz (2006, p. 181-202) toont aan dat effectief dezelfde strategieën gebruikt worden voor het gamegedrag als voor het televisiekijkgedrag van kinderen namelijk: 'restrictive mediation', 'active mediation' en 'co-viewing'. Bij gamegedrag komt er echter nog een vierde parental mediation strategie voor, de zogenaamde 'co-playing' strategie. Parental mediation bij gamegedrag bestaat met andere woorden uit vier strategieën: 'restrictive mediation', 'active mediation', 'co-viewing' en 'co-playing'.

**Restrictive mediation** houdt in dat ouders regels gaan opstellen om het gamegedrag van hun kinderen te beperken. Deze regels kunnen zowel de tijdsduur van het gamen beperken, de inhoud van de videogames beperken (waardoor bepaalde games niet toegestaan zijn) of het tijdstip waarop gegamed mag worden reguleren. **Active mediation** is dan weer een strategie waarbij ouders op een kritische discussie voeren met het kind over de inhoud van de games. Hieruit kan volgen dat bepaalde games al dan niet toegelaten worden. Ten derde is er de strategie van het **co-viewing** waarbij ouders op een gecontroleerde of ongecontroleerde manier meekijken terwijl hun kinderen videogames spelen. Deze strategie kan het controleren van de game-inhoud en het gamegedrag als doel hebben. Ten slotte is er nog **co-playing** waarbij ouders bewust meespelen met hun kinderen. Dit kan zowel een controlerende, sociale als ontspannende reden hebben (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

Nikken & Jansz (2006, p. 181-202) stellen dat ouders van gamende kinderen vaak drie fases doorlopen om hun parental mediation strategie met betrekking tot het gamegedrag van hun kinderen op te bouwen. Eerst superviseren ouders het gamegedrag van hun kinderen (co-viewing) en controleren ze de game-inhoud van de games die hun kinderen spelen of willen spelen. Waar nodig zullen ze ingrijpen om het gamegedrag van hun kinderen of de game-inhoud die ze spelen te beperken (restrictive mediation). In de tweede fase zullen ouders het gamegedrag van hun kinderen en de game-inhoud van de videogames die ze spelen bespreken met hun kinderen en hen proberen te overtuigen van bepaalde pro's en contra's (active mediation). Eventueel volgt een derde fase waarin ouders samen met hun kinderen videogames spelen (co-playing).



Uit dezelfde studies blijkt dat ouders restrictive en active mediation zullen toepassen indien ze negatieve effecten van het spelen van videogames op het gedrag van hun kinderen verwachten. Co-playing gebeurt dan weer vaker indien ze positieve sociaal-emotionele effecten verwachten bij hun kinderen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

In vroegere televisiestudies (Valkenburg et al., 1999, p. 52-66) wordt aangetoond dat restrictive mediation minder vaak voorkomt dan active mediation en co-viewing. De studie van Nikken & Jansz (2006, p. 181-202) toont aan dat, in het geval van games, co-viewing en co-playing veel minder vaak voorkomen terwijl restrictive mediation het vaakst aangewend wordt. Samen met de ouders naar televisie kijken komt dus veel vaker voor dan samen games spelen (Padilla-Walker, Coyne & Fraser, 2012, p. 426-440). Dit kan verklaard worden door het feit dat ouders geen band met videogames hebben uit hun jeugd, omdat ze er niet veel tijd willen aan spenderen of omdat er reeds heel wat regels opgelegd worden omtrent videogames en de aankoop ervan waardoor het niet meer nodig is om de inhoud van de games te controleren op het moment dat kinderen de videogames spelen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202). Een tweede logische verklaring is het feit dat samen naar de televisie kijken als een sociale gezinsbezigheid gezien wordt en dit veel minder het geval is bij videogames (Padilla-Walker et al., 2012, p. 426-440). Als derde verklaring halen Nikken & Jansz (2006, p. 181-202) aan dat heel wat videogames en gameconsoles beter geschikt zijn om alleen te spelen dan om samen te spelen met andere personen. Heel wat videogames en consoles zijn zelfs niet geschikt om met meerdere personen te spelen.

Opmerkelijk is wel dat kinderen die samen met hun ouders games spelen minder vaak agressief gedrag vertonen dan kinderen die alleen gamen (Coyne, Padilla-Walker, Stockdale & Day, 2011, p. 160-165). Co-playing zou dus effectief de eventuele negatieve effecten van videogames op het gedrag van kinderen kunnen beperken. De co-playing strategie wordt, zoals eerder vermeld, wel vaker gehanteerd indien de ouders geïnteresseerd zijn in de games en wanneer ze vinden dat deze een positief sociaal-emotioneel effect hebben op de ontwikkeling van hun kind (Nikken, Jansz & Schouwstra, 2007, p. 315-336). Vaders zullen volgens Padilla-Walker et al. (2012, p. 426-440) bovendien vaker samen games spelen met hun kinderen dan moeders. Opmerkelijk hierbij is dat het overgrote deel van de kinderen het echter verkiest om met broers, zussen en vrienden te spelen in plaats van met de ouders (Pasquier, 2001). Eenzelfde resultaat werd reeds eerder waargenomen bij co-viewing (Valkenburg et al., 1999, p. 52-66).

Ouders passen dus, in het geval van videogames, vaker restrictive mediation toe dan active mediation of co-playing (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202). Dit is te verklaren doordat ouders bang zijn dat games een negatieve invloed zullen hebben op het gedrag, de schoolresultaten en het sociaal leven van hun kinderen. Zij vrezen dat het spelen van games agressief gedrag van hun kinderen in de hand werkt en zullen daarom regels en beperkingen opleggen (Shin & Huh, 2011, p. 945-962). Restrictive

mediation wordt met andere woorden vaker toegepast door ouders die negatieve effecten vrezen voor hun kinderen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202; Shin & Huh, 2011, p. 945-962). Deze ouders zijn vooral bevreesd voor games met een seksuele of gewelddadige inhoud en trachten hun kinderen ervan te overtuigen dat gewelddadig gedrag niet thuis hoort in de realiteit (Hertzog, Kutner, Olson & Warner, 2008, p. 76-96). Onderzoek van Nikken et al. (2007, p. 315-336) toont aan dat ouders van kinderen die meer tijd spenderen aan het spelen van videogames ook vaker zullen meespelen en bovendien vaker active en restrictive mediation zullen hanteren.

Maar hoe gemakkelijk is het voor ouders om een goede en efficiënte parental mediation strategie te ontwikkelen en te hanteren om het gamegedrag van hun kinderen in de juiste banen te leiden? Uit onderzoek van Hertzog et al. (2008, p. 76-96) is gebleken dat zowel ouders als kinderen stellen dat het moeilijk is voor ouders om de inhoud van games te controleren. Heel wat ouders kijken daarom mee met hun kinderen om de game-inhoud te analyseren (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

## **2.5 Socio-demografische kenmerken en parental mediation**

Er zijn heel wat verschillen in het hanteren van bepaalde strategieën voor parental mediation tussen maatschappelijke groepen, geslachten en gezinssituaties.

### **2.5.1 Geslacht ouders**

Een eerste verschil kan waargenomen worden in het geslacht van de ouders. Moeders passen vaker parental mediation toe met betrekking tot het spelen van videogames dan vaders. Dit valt te verklaren door het feit dat moeders vaker thuis zijn en dus nauwer betrokken zijn bij het gamegedrag van hun kinderen (Padilla-Walker & Coyne, 2011, p. 705-715). Nikken & Jansz (2006, p. 181-202) wisten bovendien aan te tonen dat moeders op het vlak van gaming vaker restrictive mediation toepassen dan vaders. Hun studie toont eveneens aan dat vaders van kinderen even vaak samen spelen als moeders. Een meer recente studie van Padilla-Walker et al. (2012, p. 426-440) kwam echter tot een ander resultaat en stelt dat vaders vaker samen met hun kinderen videogames spelen. Active mediation wordt dan weer vaker toegepast door moeders dan door vaders (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

### **2.5.2 Scholingsgraad ouders**

Ook de scholingsgraad van de ouders heeft een invloed op de gehanteerde parental mediation strategieën. Nikken & Jansz (2006, p. 181-202) toonden aan dat laaggeschoolde ouders vaker active en restrictive mediation zullen toepassen dan hooggeschoolde ouders. Dit wil zeggen dat laaggeschoolde ouders vaker beperkende maatregelen zullen opleggen en in discussie gaan met hun kinderen omtrent hun gamegedrag dan hooggeschoolde ouders. Ditzelfde fenomeen werd reeds bij ander mediagebruik zoals televisiekijken gevonden. Ondanks dit strenger toezicht spelen kinderen van laaggeschoolde ouders meer videogames dan kinderen van hoger geschoolde ouders (Roe & Muijs, 1998, p. 181-200;

Gentile & Walsh, 2002, p. 157-178). Bovendien spelen laaggeschoolde ouders vaker mee met hun kinderen dan hooggeschoolde ouders (Nikken et al., 2007, p. 315-336).

### **2.5.3 Burgerlijke staat ouders**

Omtrent de burgerlijke staat van de ouders kunnen we stellen dat kinderen van getrouwde ouders vaker regels opgelegd krijgen betreffende hun gamegedrag (Gentile, Nathanson, Rasmussen, Reimer & Walsh, 2012, p. 470-487).

### **2.5.4 Ervaring met computertechnologie en videogames ouders**

Austin (1993, p. 147-158) stelt dat het beeld dat ouders hebben van de effecten van bepaalde media en hun ervaring met bepaalde media belangrijke factoren zijn voor de mediation strategieën die zij toepassen op de consumptie van media door hun kinderen. Dit is eveneens het geval bij videogames. Ouders die meer ervaring hebben met videogames zijn meer overtuigd van de positieve effecten van gaming en minder van de negatieve. Ouders met dergelijke ervaring zullen dan ook vaker samen spelen met hun kinderen en vaker met hen over games praten (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202; Nikken et al., 2007, p. 315-336).

De achtergrond van de ouders speelt bijgevolg geen onbelangrijke rol in de strategie die gehanteerd wordt. Ouders die niet met computertechnologie zijn opgegroeid geloven minder in de voordelen van games en zullen minder snel meespelen met hun kinderen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202; Skoien & Berthelsen, 1995).

### **2.5.5 Overtuigingen met betrekking tot videogames**

De overtuigingen die ouders hebben over de effecten van videogames zijn eveneens van belang voor de parental mediation strategie die gehanteerd zal worden. Ouders die bezorgd zijn voor de negatieve effecten van videogames hanteren vaker restrictive mediation en active mediation. Ze leggen bijgevolg sneller beperkende maatregelen op en bespreken de inhoud van de videogames met hun kinderen. Daar tegenover staan ouders die overtuigd zijn van de positieve effecten die videogames op hun kinderen kunnen hebben. Dergelijke ouders zullen vaker meekijken met de kinderen terwijl zij videogames spelen (co-viewing) en vaker videogames met de kinderen meespelen (co-playing). Zij praten bovendien met hun kinderen over de game-inhoud en de evalueren de games die hun kinderen spelen maar doen dit op een positievere manier dan ouders die eerder bezorgd zijn om de negatieve effecten van videogames. We kunnen bijgevolg stellen dat ouders die overtuigd zijn van de positieve effecten van het spelen van videogames meer betrokkenheid tonen betreffende het gamegedrag van hun kinderen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

### **2.5.6 Opvoedingsstijl**

Padilla-Walker & Coyne (2011, p. 705-715) concluderen in hun studie dat ouders die hun kinderen een strengere opvoeding geven vaker parental mediation strategieën toepassen dan ouders waar kinderen

een vrijere opvoeding genieten, wat logisch is aangezien beide aspecten nauw met elkaar verbonden zijn. De strategieën die gebruikt worden door autoritaire ouders zijn zowel active en restrictive mediation als co-viewing. Autoritaire ouders passen met andere woorden vaker elke vorm van parental mediation met betrekking tot het spelen van videogames toe. Deze studie toont bovendien aan dat de opvoedingsstijl die ouders hanteren bepalend is voor de mate waarin parental mediation toegepast wordt. Hieruit kunnen we concluderen dat hoe strenger de opvoeding, hoe groter de ouderlijke inmenging in het gamegedrag van kinderen zal zijn. Verder speelt ook de band die ouders hebben met hun kinderen een belangrijke rol. Kinderen die een goede band hebben met hun ouders zullen de regels van hun ouders sneller en gemakkelijker aanvaarden en naleven. De parental mediation strategieën die gebruikt worden voor videogames liggen meestal in lijn met de strategieën die gebruikt worden voor ander mediagebruik (Padilla-Walker & Coyne, 2011, p. 705-715).

### **2.5.7 Geslacht kinderen**

Een volgende bevinding is het feit dat ouders het mediagebruik van hun dochters vaker beheren dan dat van hun zonen. Ouders hebben eerder de neiging hun dochters te beschermen tegen de negatieve effecten van het spelen van videogames terwijl ze dit bij hun zonen wel toelaten. Voor hun zonen beperken ze meestal wel de speeltijd (Gentile et al., 2012, p. 470-487; Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202). Nikken & Jansz (2006, p. 181-202) stellen eveneens vast dat ouders vaker restrictive mediation toepassen om het gamegedrag van hun dochters te beperken dan om dat van hun zonen te beperken. Ander onderzoek spreekt dit gegeven dan weer tegen. Padilla-Walker & Coyne (2011, p. 705-715) stellen dat zonen vaker beperkende maatregelen rond hun gamegedrag krijgen opgelegd dan dochters. Ze verklaren dit door het feit dat ouders meer bezorgd zijn om hun zonen omdat jongens sneller verleid zullen worden door gewelddadige games dan meisjes. Bovendien vrezen ouders dat hun zonen meer kans hebben om verslaafd te raken aan games dan hun dochters.

Jongens spelen vaker videogames dan meisjes maar het onderzoek van Padilla-Walker et al. (2012, p. 426-440) ontdekte dat co-playing met ouders even vaak voorkomt bij jongens als bij meisjes. Een ander onderzoek, dat van Nikken et al. (2007, p. 315-336), toont dan weer aan dat er wel een verschil bestaat en dat ouders van meisjes vaker meespelen met hun dochters dan met hun zonen.

### **2.5.8 Leeftijd kinderen**

De strategie van parental mediation die gehanteerd wordt, is eveneens afhankelijk van de leeftijd van de kinderen. Leeftijd wordt door Nikken et al. (2007, p. 315-336) als de belangrijkste voorspeller van parental mediation in videogames genoemd. Ouders van jonge kinderen proberen hun kinderen vaker te beschermen door middel van het opleggen van beperkende maatregelen of restrictive mediation. Zowel de tijdsduur die gespeeld mag worden, het tijdstip waarop gespeeld mag worden, als de inhoud van de games die gespeeld mogen worden, wordt bij jonge kinderen vaker beperkt (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202; Nikken et al., 2007, p. 315-336; Shin & Huh, 2011, p. 945-962). De studie van

Padilla-Walker & Coyne (2011, p. 705-715) toont aan dat restrictive mediation bovendien effectiever bevonden wordt bij jonge kinderen dan bij oudere kinderen. Oudere kinderen hebben namelijk vaker de neiging om te ‘rebelleren’ en de beperkende maatregelen heimelijk te negeren. Zo gebeurt het dat, wanneer restrictive mediation aangewend wordt, de oudere kinderen toch videogames zullen spelen op tijdstippen waarop het niet toegestaan is, dat ze langer zullen gamen dan toegestaan of dat ze videogames zullen spelen die inhoud bevatten die niet toegestaan is door hun ouders. Wanneer restrictive mediation bij oudere kinderen wordt gebruikt in combinatie met active mediation, co-viewing of co-playing werkt dit vaak wel beter en kan dit in de meeste gevallen wel op meer begrip rekenen van de kinderen waardoor ze de regels vaker zullen naleven. Padilla-Walker & Coyne (2011, p. 705-715) tonen in hun onderzoek ook aan dat ouders steeds minder restrictive mediation gebruiken naarmate hun kinderen ouder worden. Ze verklaren dit door te stellen dat oudere kinderen zich meer bewust zijn van de effecten van videogames en andere media waardoor ze in staat zijn hun eigen keuzes en beslissingen te maken (Padilla-Walker & Coyne, 2011, p. 705-715; Shin & Huh, 2011, p. 945-962).

Active mediation wordt eveneens vaker toegepast bij jonge kinderen. Dit heeft als reden dat ouders hun kinderen door middel van een gesprek willen aanleren wat volgens hun waarden en normen kan en niet kan. Bovendien willen heel wat ouders hun kinderen via active mediation duidelijk maken waarom bepaald gedrag niet kan en ander gedrag wel kan. Maar ook co-playing en co-viewing komt vaker voor bij jonge kinderen dan bij oudere kinderen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

We kunnen veralgemenend stellen dat ouders het gamegedrag van jongere kinderen meer controleren en reguleren dan dat van oudere kinderen. Hiervoor hanteren ouders alle types van parental mediation (active mediation, restrictive mediation, co-viewing en co-playing) in een verhoogde mate bij jonge kinderen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

Zoals hierboven opgelijst bemerken we heel wat verschillen met betrekking tot parental mediation en videogames tussen de verschillende maatschappelijke groepen, geslachten, overtuigingen en gezinssituaties. In deze studie willen we deze verschillen toetsen en proberen te verklaren aan de hand van gesprekken met ouders en hun gamende kinderen.

## **2.6 Reacties van kinderen op parental mediation**

De vraag reist echter wat kinderen vinden van dergelijke ouderlijke inmenging om hun gamegedrag te controleren en te reguleren? Kinderen kunnen de richtlijnen en regels van hun ouders naadloos opvolgen en respecteren, maar de kans bestaat ook dat ze er tegen in gaan of ‘rebelleren’.

### 2.6.1 Rebelleren

Uit een studie van Shin & Huh (2011, p. 945-962) blijkt dat tieners wier game-inhoud meer gecontroleerd wordt door hun ouders vaker videogames zullen spelen. Bovendien durven deze tieners al eens rebelleren en videogames spelen waarvan de inhoud niet is toegestaan door hun ouders.

Shin & Huh (2011, p. 945-962) vonden twee mogelijke verklaringen voor dit verband die echter nog niet empirisch zijn getest.

Als eerste verklaren zij deze bevinding door het feit dat parental mediation van videogamegedrag een 'boemerang effect' kan hebben op het gamegedrag van kinderen. Dit wil zeggen dat kinderen de neiging hebben om tegen de regels van hun ouders in te gaan. Tieners reageren negatiever op beperkende regels voor hun videogamegedrag dan op beperkend regels voor andere media. Dit kan verklaard worden door het feit dat tieners videogames als onschuldig en onschadelijk beschouwen. In het onderzoek wordt gesteld dat het bezwaar dat tieners hebben tegen beperkende ouderlijke inmenging geleid zou kunnen hebben tot het positief verband tussen parental mediation en ongewenst gamegedrag.

Een andere verklaring die Shin & Huh (2011, p. 945-962) hiervoor geven is dat negatief gamegedrag van kinderen (frequent gamen en ongewenst gamegedrag) leidt tot het gevolg dat hun ouders meer maatregelen nemen om hun gamegedrag te beperken.

Deze beide verklaringen werden echter niet empirisch bewezen (Shin & Huh, 2011, p. 945-962). Bovendien moet hierbij de opmerking gemaakt worden dat deze studie uitgevoerd werd bij tieners terwijl de leeftijdscategorie van dit onderzoek tussen zes en twaalf jaar ligt. Dit is van wezenlijk belang omdat we reeds hierboven hebben aangehaald dat oudere kinderen vaak minder onderworpen worden aan parental mediation dan jongere kinderen (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202; Nikken et al., 2007, p. 315-336; Padilla-Walker & Coyne, 2011, p. 705-715; Shin & Huh, 2011, p. 945-962). Bovendien toont de studie van Padilla-Walker & Coyne (2011, p. 705-715), zoals eerder besproken, aan dat parental mediation effectiever bevonden wordt bij jonge kinderen dan bij oudere kinderen. Oudere kinderen zullen vaker rebelleren en de beperkende maatregelen heimelijk trachten te negeren en omzeilen. Zo gebeurt het dat oudere kinderen toch videogames zullen spelen op tijdstippen wanneer dit niet toegestaan is, dat ze langer zullen gamen dan toegestaan of dat ze videogames zullen spelen die een inhoud bevatten die niet toegestaan is.

Nikken & Jansz (2009, p. 227-243) concludeerden uit hun onderzoek dat het hanteren van beperkende maatregelen in parental mediation voor videogames een niet gewenst effect kan hebben op kinderen waardoor ze de verboden games net heimelijk zullen spelen en bijgevolg rebels gedrag kan optredenn. Dit wordt het 'backfire effect' genoemd.

Een ander onderzoek toont aan dat restrictive mediation in combinatie met active mediation, co-viewing of co-playing vaak beter werkt en in de meeste gevallen op meer begrip kan rekenen van kinderen waardoor ze de regels vaker zullen naleven en minder snel geneigd zullen zijn om te rebelleren (Padilla-Walker & Coyne, 2011, p. 705-715).

In dit onderzoek zullen we naar de mening en de reactie van kinderen op deze ouderlijke inmenging peilen om zo een vergelijkende studie tussen kinderen onderling en tussen kind en ouder te kunnen uitvoeren. We proberen rebelerend gedrag op te sporen en de reden van dit gedrag te achterhalen.

## **2.7 Effecten van videogames**

Heel wat ouders passen parental mediation toe omdat ze bevreesd zijn voor de negatieve effecten die games op hun kinderen kunnen hebben. Maar wat zijn nu de mogelijke effecten die games teweeg kunnen brengen bij kinderen?

### **2.7.1 Negatief effect: geweld en/of agressie**

Heel wat ouders zijn bevreesd voor het feit dat hun kinderen blootgesteld worden aan geweld in verschillende media. Bovendien blijken heel wat videogames gewelddadige inhoud te bevatten (Gentile et al., 2004, p. 5-22; Smith et al., 2003, p. 58-67). De angst van deze ouders blijkt niet geheel onterecht. Uit studies blijkt namelijk dat kinderen die meer gewelddadige videospelletjes spelen ook vaker agressief gedrag vertonen (Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz, Malamuth & Wartella, 2003, p. 81-110). Op korte termijn blijkt dat frequente blootstelling aan gewelddadige inhoud via de verschillende media leidt tot een lichte verhoging in de agressieve gedragingen bij kinderen. Hiermee wordt gealludeerd op lichte fysieke en verbale agressie. Dit wordt verklaard door het feit dat kinderen zich snel inleven en bijgevolg geobserveerd gedrag regelmatig imiteren. Op lange termijn is dit effect echter heel zwak. Bovendien zou er geen rechtstreeks verband zijn tussen de frequente blootstelling aan gewelddadige game-inhoud en zware criminaliteit. Uiteraard beïnvloeden het karakter van de kinderen (bijvoorbeeld de identificatie met agressieve personages in de media) en de aantrekkelijkheid van de media-inhoud het verband tussen geweld in de media en agressie (Anderson et al., p. 81-110). Bovendien reageren kinderen met agressieve karaktertrekken agressiever op het spelen van gewelddadige videogames (Lynch, 1994; Lynch, 1999; Anderson & Dill, 2000. Geciteerd in: Gentile et al., 2004, p. 7). Lynch (1994, 1999. Geciteerd in: Gentile et al., 2004, p. 7) stelt dat het spelen van gewelddadige videogames door kinderen met agressieve karaktertrekken een grotere psychologische invloed op hen zal hebben dan op kinderen met minder agressieve karaktertrekken. Niet enkel het karakter van de kinderen maar ook de sociale omgeving en de ouderlijke invloed spelen een belangrijke rol in het verband tussen het spelen van gewelddadige videogames en agressie (Anderson et al., p. 81-110). Onderzoek van Padilla-Walker & Coyne (2011, p. 705-715) toont aan dat parental mediation wel effectief een rol speelt bij de invloed van het spelen van gewelddadige games op eventuele agressieve gedragingen van kinderen. Jonge kinderen die

restrictive mediation met betrekking tot de tijdsduur, het tijdstip of de inhoud die gegamed mag worden opgelegd krijgen, vertonen minder agressieve gedragingen dan kinderen die geen beperkingen opgelegd krijgen. In dit onderzoek willen we te weten komen hoe ouders van gamende kinderen ten opzichte van geweld in videogames staan en hoe dit hun parental mediation strategie beïnvloedt.

### **2.7.2 Negatief effect: verminderde schoolresultaten**

Ouders zijn niet enkel bevreesd voor geweld in videogames, ze vrezen eveneens dat het frequent spelen van videogames een negatief effect zal hebben op de schoolresultaten van hun kinderen. Verschillende studies tonen aan dat kinderen die meer videogames spelen ook effectief minder goede schoolresultaten halen (Harris & Williams, 1985; Creasey & Myers, 1986; Lieberman, Chaffee, & Roberts, 1988; van Schie & Wiegman, 1997; Roberts, Foehr, Rideout, & Brodie, 1999; Anderson & Dill, 2000; Walsh, 2000. Geciteerd in: Gentile et al., 2004, p. 6). Gentile et al. (2004, p. 5-22) verklaren dit verschijnsel door het feit dat de tijd die de kinderen spenderen aan videogames niet gespendeerd kan worden aan educatieve bezigheden zoals schoolwerk, lezen, studeren... Dit wordt de 'displacement hypothesis' genoemd aangezien elektronische media het leergedrag van kinderen kan beïnvloeden doordat deze elektronische media de plaats innemen van educatieve activiteiten zoals lezen of studeren (Huston, Donnerstein, Fairchild, Feshbach, Katz, Murray, Rubinstein, Wilcox, & Zuckerman, 1992). Een onderzoek van Gentile & Walsh (2002, p. 157-178) bevestigt dit gegeven en stelt daarenboven dat kinderen die alternatieve bezigheden beoefenen, in de plaats van het spelen van videogames of het gebruiken van elektronische media, betere resultaten zullen behalen op school. Deze studie toonde eveneens aan dat kinderen die minder beïnvloed worden door de media beter presteren op school en dat de kinderen van ouders die beter vertrouwd zijn met de werking van de verschillende media, zoals videogames, beter zullen presteren op school. Diezelfde studie concludeert eveneens dat kinderen die een mediarijke slaapkamer hebben vaker media zullen gebruiken wat tot resultaat heeft dat ze minder tijd zullen vrijmaken voor schoolwerk en daardoor minder goed zullen presteren op school. Niet alleen de tijdsduur die gespeeld wordt, maar ook de inhoud van de games is bepalend voor het effect op de schoolresultaten. Er bestaat bovendien een verschil tussen het spelen van educatieve games en het spelen van niet-educatieve games. Lieberman, Chaffee & Roberts (1988, p. 224-241) tonen aan dat het spelen van games met een educatieve content net kan leiden tot betere schoolresultaten terwijl kinderen die niet-educatieve games spelen minder goed zullen presteren op school.

Zoals hierboven vermeld willen we in dit onderzoek te weten komen wat ouders van gamende kinderen vinden van de mogelijke invloed van videogames op schoolresultaten en hoe dit hun parental mediation strategie beïnvloedt.



### **2.7.3 Negatief effect: asociaal gedrag**

Een derde negatief effect dat ouders van gamende kinderen willen vermijden is het verschijnsel dat videogames zouden kunnen leiden tot asociaal gedrag van hun kinderen. Verschillende studies tonen aan dat het spelen van games ten koste gaat van de tijd die kinderen doorbrengen met familie (Lee & Chae, 2007, p. 640-644). Ook hier kunnen we spreken van de ‘displacement hypothesis’ aangezien elektronische media het sociaal gedrag van kinderen kan beïnvloeden doordat deze elektronische media de plaats innemen van sociale bezigheden (Huston et al., 1992).

### **2.7.4 Negatief effect: gezondheidsrisico's**

De gezondheid van kinderen vormt voor heel wat ouders een prioriteit. Ouders zijn dan ook erg bevreesd voor de eventuele gezondheidsrisico's die games kunnen teweegbrengen. Zowel gewricht-, spier- en hoofdpijn als problemen met de ogen zijn zaken waarmee gamende kinderen soms te maken krijgen. Ouders willen dit dan ook kost wat kost vermijden en beperken om die reden vaak de tijdsduur die hun kinderen mogen gamen. Ook het feit dat kinderen vaak stilzitten tijdens het spelen van videogames zorgt voor enige vorm van ongerustheid bij ouders. Die zien hun kinderen liever sporten of lichamelijk actiever spelen zodat ze fit in gezond blijven (Funk, 2005, p. 395-411).

### **2.7.5 Positieve effecten**

Computertechnologie en videogames blijken heel wat negatieve effecten te hebben, maar er zijn ook studies die aantonen dat computertechnologie en videogames positieve effecten kunnen hebben op kinderen.

De generatie die met computertechnologie en videogames is opgegroeid, de zogenaamde digital natives, blijken uitstekende multitaskers te zijn. Bovendien leren ze snel bij en zijn ze goed in het opzoeken van informatie (Bittman et al., 2011, p. 161-175). Kinderen leren door het spelen van videogames ook goed omgaan met nieuwe technologieën en leren snel en effectief werken met computertechnologie. Ook de motoriek van kinderen kan positief beïnvloed worden door het spelen van videogames. Een voorbeeld hiervan is de verbeterde coördinatie tussen de ogen en de handen (Funk, 2005, p. 395-411).

Een vergelijkbare studie toont aan dat het spelen van videogames meer dan enkel voordelen voor het gamende individu kan hebben. Het samen spelen van videogames met gezins- en familieleden leidt namelijk tot een grotere band met deze gezins- en familieleden wat dan weer prosociaal gedrag genoemd wordt (Padilla-Walker et al., 2012, p. 426-440). Dit in tegenstelling tot de voorgaande paragraaf die stelde dat het spelen van videogames kan leiden tot asociaal gedrag. We merken bijgevolg op dat er een verschil bestaat tussen kinderen die vaker alleen gamen, wat kan leiden tot asociaal gedrag, en kinderen die vaak met anderen spelen, wat kan leiden tot prosociaal gedrag. Lee & Chae (2007, p. 640-644) stellen bovendien dat, wanneer ouders actief betrokken zijn bij het

mediagebruik van hun kinderen, hun parental mediation positieve effecten zal hebben op dat mediagebruik. Enkele voorbeelden van deze positieve effecten zijn bijvoorbeeld prosociaal gedrag, leervaardigheid, verhoogde vaardigheden met nieuwe technologieën...

In deze studie zullen we polsen naar de meningen van ouders over zowel de positieve als de negatieve effecten van videogames. Dit proberen we in verband te brengen met de gehanteerde strategie van parental mediation.

## **2.8 Videogame ratings**

Zoals hierboven reeds werd aangehaald zijn heel wat ouders bevreesd voor de mogelijke negatieve effecten die het spelen van videogames kan hebben op het gedrag van hun kinderen. Heel wat games bevatten, zoals eerder werd aangehaald, onder andere geweld of grof taalgebruik. Om ervoor te zorgen dat dergelijke 'niet geschikte' games niet gespeeld worden door kinderen onder een bepaalde leeftijd hebben de meeste Europese landen het PEGI (Pan European Game Information) rating systeem omarmd. Dit rating systeem bestaat uit pictogrammen voor zes types van mogelijks schadelijke inhoud ('geweld', 'angst', 'naakt en seks', 'alcohol of drugs', 'discriminatie' en 'grof taalgebruik') en vijf leeftijdscategorieën: 'niet geschikt voor kinderen onder drie jaar', 'niet geschikt voor kinderen onder zes jaar', 'niet geschikt voor kinderen onder twaalf jaar', 'niet geschikt voor kinderen onder zestien jaar' en 'niet geschikt voor kinderen onder achttien jaar'. Het PEGI systeem kan ouders bijstaan in hun keuze om geschikte videogames te kiezen voor hun kinderen of om niet geschikte games te weigeren. PEGI ondersteunt de ouderlijke inmenging op het gamegedrag van hun kinderen net zoals er eerder reeds een gelijkaardig systeem werd bedacht om het televisiekijkgedrag van kinderen te superviseren en controleren (Nikken et al., 2007, p. 315-336). Ook voor online games bestaat een gelijkaardig systeem dat het 'PEGI online rating systeem' wordt genoemd (Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243).

Hetzelfde onderzoek bracht aan het licht dat de overgrote meerderheid van de ouders (77%) het PEGI rating systeem met betrekking tot de leeftijdscategorieën van videogames absoluut noodzakelijk vindt. Ongeveer diezelfde overgrote meerderheid (78%) vindt dat de pictogrammen voor mogelijks schadelijke inhoud noodzakelijk zijn (Nikken et al., 2007, p. 315-336).

De leeftijd van kinderen blijkt de belangrijkste factor bij het al dan niet bezorgd zijn over de inhoud van de games voor het al dan niet gebruik maken van het PEGI rating systeem. Ouders van jongere kinderen maken met andere woorden intensiever gebruik van PEGI om de inhoud van games voor hun kinderen te controleren. Ook hoger opgeleide ouders zijn meer begaan met de inhoud van de games die hun kinderen spelen en zullen meer gebruik maken van PEGI (Nikken et al., 2007, p. 315-336).

Toch blijkt er ook heel wat kritiek op het PEGI rating systeem. Heel wat ouders vinden namelijk dat het aantal pictogrammen voor mogelijks schadelijke inhoud niet volstaan. Ouders halen aan dat ze bijvoorbeeld een beter antwoord willen verkrijgen op de vraag of de videogame al dan niet een

realistische of eerder een onrealistische vorm van geweld bevat. Ze vinden namelijk dat er een verschil is tussen schadelijke inhoud op basis van geweld in videogames die nauw aansluiten bij de realiteit in het alledaagse leven en geweld in videogames die zich afspelen in onrealistische en fantasierijke gamewerelden (Nikken et al., 2007, p. 315-336).

Ondanks het PEGI rating systeem zijn er toch nog heel wat kinderen tussen acht en achttien jaar die videogames spelen die niet geschikt zijn voor hun leeftijd. Deze videogames worden ook wel 'restricted games' genoemd. Het ratingsysteem kan twee effecten hebben op kinderen. Ten eerste kunnen kinderen zich niet aangetrokken voelen tot bepaalde games omdat ze niet geschikt zijn voor hun leeftijd ('tainted fruit effect'). Ten tweede kunnen restricted games bepaalde kinderen aantrekken net omdat het game niet geschikt is voor hun leeftijd ('forbidden fruit effect'). Ongeveer één op vier kinderen die al eens een restricted game speelt, zou deze videogames spelen net omdat ze niet geschikt zijn voor hun leeftijd of omdat hun ouders het hen verbieden. In dit geval kunnen we bijgevolg spreken over rebels gedrag. Het overgrote deel van deze kinderen geeft echter aan dat het eerder gaat over het occasioneel spelen van games die niet geschikt zijn voor hun leeftijd dan over het frequent spelen van deze games (Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243).

Restricted games worden voornamelijk gespeeld door mannelijke gamers die jonger zijn dan zestien jaar. Het spelen van deze videogames staat echter niet in verband met de scholingsgraad van de ouders of die van de kinderen noch met het gamegedrag van de kinderen zelf. Het wil dus niet zeggen dat gamers die vaak gamen ook vaker restricted games zullen spelen dan gamers die slechts occasioneel spelen (Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243).

Maar wat zijn dan wel de voorspellers van het spelen van restricted videogames? Nikken & Jansz (2009, p. 227-243) ontdekten verschillende voorspellers. Zij stelden vast dat zowel de ouderlijke inmenging en de autonomie van de kinderen de belangrijkste voorspellers zijn van het spelen van restricted videogames. Kinderen die over een grotere autonomie beschikken en meer vrijheid krijgen van hun ouders zullen vaker videogames spelen die niet geschikt zijn voor hun leeftijd. Opmerkelijk is dat kinderen die restricted videogames spelen niet steeds dergelijke vrijheid krijgen of over dergelijke autonomie beschikken. Heel wat kinderen die deze videogames spelen zijn onderworpen aan active en restrictive mediation en spelen regelmatig samen met hun ouders. Uit hetzelfde onderzoek bleek zelfs dat active mediation de belangrijkste voorspeller is van het spelen van restricted videogames. Bovendien bleek dat oudere kinderen en jongens zich vaker zullen aangetrokken voelen tot restricted games dan jongere kinderen of meisjes.

Nikken et al. (2007, p. 315-336) onderzochten de invloed van waarschuwingen omtrent de inhoud van games op de parental mediation strategieën die ouders toepassen. Uit deze studie bleek dat heel wat ouders een groot belang hechten aan deze waarschuwingen (vb. geweld, drugs, grof taalgebruik) en dat deze opgenomen worden in hun active en restrictive parental mediation strategieën. Ouders zullen

deze waarschuwingen aanhalen indien ze vermoeden dat het videospel een negatief effect kan hebben op de ontwikkeling van hun kind (Shin & Huh, 2011, p. 945-962).

Er bestaat een positieve relatie tussen de interesse in het alcohol en drugs pictogram en het gebruik van restrictive of active mediation. Dit wil zeggen dat de aanwezigheid van alcohol of drugs een reden is voor ouders om het spel te weigeren of om over de inhoud van het spel te praten met hun kinderen. Het pictogram dat waarschuwt voor naakt en seks is eveneens een aanzet voor ouders om een game te weigeren (Nikken et al., 2007, p. 315-336).

Jongens blijken, vaker dan meisjes, games te spelen die niet geschikt zijn voor hun leeftijd. Dit wordt verklaard door het feit dat de meeste meisjes minder competitief ingesteld zijn en zich minder aangetrokken voelen tot geweld (Coyne et al., 2011, p. 160-165; Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243). Bovendien voelen jongens zich vaak aangetrokken tot gewelddadige games die niet geschikt zijn voor hun leeftijd of die verboden werden door hun ouders, het zogenaamde ‘forbidden fruit effect’ (Decock & Van Looy, 2011; Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243). Het is zelfs mogelijk dat kinderen van ouders die strenge beperkingen opleggen net ‘rebels’ worden en des te liever verboden videogames willen spelen wat, zoals we eerder aanhaalden, het ‘backfire effect’ genoemd wordt (Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243). Dit fenomeen zagen we ook bij het televisiekijken (Nathanson, 2002, p. 207-230). Ondanks het ‘forbidden fruit effect’ en het ‘backfire effect’ blijkt dat het hanteren van restrictive mediation er toch voor zorgt dat kinderen minder snel restricted games gaan spelen (Nikken & Jansz, 2009, p. 227-243).

Het spelen van restricted videogames blijkt ook niet zonder gevaar. Kinderen die regelmatig restricted games spelen, lopen het risico dat ze later ongewenst gedrag zullen vertonen (zoals roken, overmatig drankgebruik, en gokken) en dat ze een agressievere persoonlijkheid gaan ontwikkelen (Griffiths & Wood, 2000; Anderson, 2004. Geciteerd in: Nikken & Jansz, 2009, p. 242).

Met dit onderzoek wensen we te achterhalen hoe ouders de gameratings gebruiken in hun parental mediation en wat hun kinderen hiervan vinden. We proberen eveneens rebelerend gedrag te achterhalen en de oorzaak van dit rebelerend gedrag op te sporen.

## **2.9 Conclusie literatuurstudie**

Ouders zijn bevreesd voor mogelijke, negatieve media-effecten en effecten van videogames op de ontwikkeling van hun kinderen. Om deze negatieve effecten onder controle te houden, te vermijden of te beperken, hanteren ouders parental mediation. In games komt heel wat geweld voor waardoor ouders nog meer argwaan krijgen ten opzichte van dit medium. Ondanks het feit dat ouders dezelfde parental mediation strategieën gebruiken voor televisiekijken als voor games merken we toch op dat deze strategieën op een andere manier ingevuld worden. Active mediation, restrictive mediation, co-

viewing en co-playing kennen een verschillende graad van belangrijkheid voor games dan voor het kijken naar televisie.

Er is tot op vandaag nog maar weinig onderzoek gevoerd naar de rol van parental mediation in het gamegedrag van kinderen en om die reden is de hoeveelheid informatie voor dit medium dan ook beperkt. Er moet vaak gekeken worden naar de rol van parental mediation in andere media. Onderzoek over parental mediation bij jonge, gamende kinderen ontbreekt, terwijl dit net de generatie is die opgroeit met videogames. Uit onderzoek bleek eveneens dat parental mediation net het vaakst werd toegepast op de jonge leeftijdscategorie en dat parental mediation een groot effect heeft op jonge kinderen. Er werd eveneens nog maar weinig onderzoek gedaan naar de mening die de kinderen hebben op de ouderlijke inmenging in hun gamegedrag. Om deze reden focussen we ons in deze exploratieve studie op hoe en waarom ouders parental mediation hanteren voor het videogamegedrag van hun kinderen tussen zes en twaalf jaar. We willen onder meer onderzoeken wat voor invloed deze parental mediation strategieën hebben op het gamegedrag van hun kinderen en hoe hun kinderen met deze parental mediation omgaan.

# DEEL 2: KWALITATIEF ONDERZOEK

## 3 Onderzoeksdesign

### 3.1 Inleiding

Uit de literatuurstudie bleek dat het mediagebruik een steeds groter tijdsdeel inneemt bij kinderen en dat ouders de dag van vandaag steeds minder controle hebben over het doen en laten van hun kinderen op het internet en in hun vrije tijd in hun mediarijke omgeving (Roberts et al., 2005). Gaming is een ontspanningsmedium dat de laatste jaren een sterke opmars maakte, mede door technologische evolutie, en een grote populariteit geniet bij jongeren (Funk, 2005, p. 395-411). Veel games hebben een educatief doel waardoor ouders het spelen ervan kunnen aanmoedigen. Niet alle games zijn echter even onschuldig. Zo komen in heel wat games vormen van geweld, drugs, grof taalgebruik of ander sociaal onwenselijk gedrag aan bod. Het overgrote deel van de ouders wil dan ook de controle behouden over het gamegedrag, de gamefrequentie, de gameduur, gameruimte en de game-inhoud van hun kinderen. De term die hiervoor gebruikt wordt is *parental mediation*. Warren (2001, p. 212) definieerde *parental mediation* als:

*'any strategy parents use to control, supervise, or interpret content'*.

Er bestaan reeds heel wat studies over *parental mediation* en het kijken naar televisie. Uit deze studies komen er drie *mediation strategieën* naar voren: 'restrictive mediation', 'co-viewing' en 'active mediation' (Austin et al., 1999, p. 175-192; Nathanson, 1999, p. 124-143; Nathanson, 2001, p. 201-220; Mendoza, 2009, p. 28-41; Lee & Chae, 2012, p. 257-262). In heel wat mediavormen en voornamelijk in televisie en internetgebruik werd reeds uitgebreid onderzoek gedaan naar het belang van *parental mediation* en de invloed ervan op het mediagebruik van kinderen. Uit voorgaande literatuurstudie kunnen we concluderen dat er bij gaming echter nog maar weinig kwalitatief onderzoek gedaan werd naar de rol van *parental mediation*. Wel merken we op dat ouders vier strategieën hanteren voor *parental mediation* op het vlak van gamegedrag van hun kinderen: 'restrictive mediation', 'active mediation', 'co-viewing' en 'co-playing'.

**Restrictive mediation** houdt in dat ouders regels gaan opstellen om het gamegedrag van hun kinderen te beperken. Deze regels kunnen zowel de tijdsduur van het gamen beperken, de inhoud van de videogames beperken (waardoor bepaalde games niet toegestaan zijn) of het tijdstip waarop gegamed mag worden reguleren. **Active mediation** is dan weer een strategie waarbij ouders op een kritische wijze discussie voeren met hun kind over de inhoud van de games. Hieruit kan volgen dat bepaalde games al dan niet toegelaten worden. Ten derde is er de strategie van het **co-viewing** waarbij ouders op een gecontroleerde of ongecontroleerde manier meekijken terwijl hun kinderen videogames spelen. Deze strategie kan het controleren van de game-inhoud en het gamegedrag als doel hebben. Ten slotte is er nog **co-playing** waarbij ouders bewust meespelen met hun kinderen. Dit kan zowel een controlerende, sociale als ontspannende reden hebben (Nikken & Jansz, 2006, p. 181-202).

Wanneer we spreken over parental mediation bij het gamegedrag van jonge kinderen kunnen we de tegenstrijdige bemerking maken dat nog maar weinig wetenschappelijk onderzoek bij deze leeftijdsgroep uitgevoerd werd, dit terwijl deze groep net het meeste onderworpen wordt aan ouderlijke inmenging. Met dit kwalitatief onderzoek willen we onderzoeken wat de rol van parental mediation is binnen het gamegedrag van kinderen. Voorgaande literatuurstudie vormt dan ook de basis van dit kwalitatief onderzoek naar de rol van parental mediation in het gamegedrag van jonge kinderen. Bijgevolg luidt de centrale van dit onderzoek als volgt:

‘Wat is de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar?’

Om deze vraag te kunnen beantwoorden onderzoeken we de volgende deelvragen:

- Waarom doen ouders aan parental mediation bij het gamegedrag van hun kinderen?
- In hoeverre zijn ouders betrokken bij het gamegedrag van hun kinderen en hoever reikt hun kennis over het gamegedrag van hun kinderen?
- Welke strategieën voor parental mediation passen ouders toe?
- Wat is de socio-demografische achtergrond van het gezin en welke rol speelt dit in het al dan niet toepassen van parental mediation door ouders ten opzichte van het gamegedrag van hun kinderen?
- In welke mate beïnvloeden deze strategieën het gamegedrag van kinderen?
- Sporen sommige ouders hun kinderen aan tot gamen?
- Wat vinden kinderen van deze ouderlijke inmenging in hun gamegedrag?
- Vormt deze ouderlijke inmenging soms de basis voor conflicten?
- Gaan sommige kinderen in tegen de regels van hun ouders?

### **3.2 Kwalitatief etnografisch onderzoek**

Zoals de literatuurstudie aantoont werd er nog maar weinig onderzoek gedaan naar parental mediation bij gaming. Aangezien we met dit onderzoek de rol van parental mediation in het gamegedrag Vlaamse kinderen van zes tot en met twaalf jaar trachten te begrijpen in hun leefwereld, zullen we hiervoor een kwalitatief etnografisch onderzoek uitvoeren.

Dit exploratief onderzoek, dat verkennend is van aard, heeft als doel om tot inzichten te komen in het domein van parental mediation bij games aangezien hier nog maar weinig onderzoek naar gevoerd werd. Aan de hand van dit kwalitatief etnografisch onderzoek willen we de kinderen in hun natuurlijke omgeving observeren en interviewen om zo de cultuur waarin de kinderen leven en de invloed van parental mediation op hun gamegedrag te begrijpen. Bovendien willen we te weten komen hoe de kinderen met deze ouderlijke inmenging omgaan. Ter exploratie van dit domein ligt de keuze voor een kwalitatief etnografisch onderzoek op basis van diepte-interviews dus voor de hand. Deze vorm van kwalitatief onderzoek heeft volgens Mortelmans (2007, p. 92-130) als sterke punten dat, dankzij de



sterke interactie met de onderzoeker, de respondenten kwalitatieve en diepgaande informatie zullen verstrekken aan de onderzoeker.

### **3.3 Onderzoeksmethode: diepte-interview met topiclijst**

Aangezien we de rol en invloed van ouders op hun kinderen bij het spelen van videogames en de mening van de kinderen op de gehanteerde parental mediation strategie willen begrijpen, zijn de diepte-interviews de meest aangewezen methode om dit te onderzoeken. Het afnemen van diepte-interviews is een kwalitatieve onderzoekstechniek waarlangs via individuele interviewgesprekken gepeild wordt naar de visies, motivaties en ervaringen van respondenten met bepaalde ideeën, situaties of problematieken. In deze studie zullen we dus peilen naar de parental mediation strategieën die ouders hanteren, de motivaties van ouders om bepaalde parental mediation strategieën te hanteren, de visie van Vlaamse kinderen (van zes tot en met twaalf jaar) omtrent de invloed van hun ouders in hun gamegedrag en de ervaringen die ouders en kinderen hebben met de gebruikte strategieën. Om een antwoord te vinden de onderzoeksvraag worden er diepte-interviews afgenomen bij ouders en hun kinderen.

Hierbij maken we gebruik van semigestructureerde interviews met de nodige aandacht voor flexibiliteit en de techniek van het doorvragen ('probing') opdat er nieuwe inzichten verworven kunnen worden. Tijdens de interviews wordt er gebruik gemaakt van een topiclijst die opgesteld werd aan de hand van de bevindingen in de literatuurstudie. Deze topiclijst is van belang opdat in elk interview dezelfde thema's besproken worden zodat een vergelijkende analyse van antwoorden en gegevens mogelijk is. Het voordeel van een semigestructureerd interview dat gebruik maakt van een topiclijst is dat dit tot een meer natuurlijke conversatie tussen respondent en onderzoeker leidt wat dan weer erg geschikt is voor dit etnografisch onderzoek dat exploratief van aard is. De topiclijst zorgt er met andere woorden voor dat dezelfde thema's bij de verschillende respondenten besproken worden. Dit wil immers niet zeggen dat deze thema's in dezelfde chronologische volgorde zullen behandeld worden. Het is eigen aan een semigestructureerd interview dat de respondent de richting van het gesprek bepaald. De rol van de onderzoeker is eerder beperkt tot een richtinggevende functie opdat de vooropgestelde thema's van de topiclijst bij elke respondent behandeld worden. Ook de gegevens van de vragenlijst (zie infra) worden tijdens het interview geïntegreerd in het gesprek. Zowel voor de kinderen als voor de ouders werd een verschillende maar tevens op elkaar aansluitende topiclijst opgesteld (zie bijlage 3) zodat de antwoorden van de respondenten vergeleken en met elkaar in verband gebracht kunnen worden. Deze topiclijst werd eerst uitvoerig getest voordat ze in gebruik werd genomen om te interviewen. Testpersonen hierbij waren familieleden, ouders en broers.

Hierbij is het van groot belang dat de vraagstelling open en neutraal is zodat de geloofwaardigheid van het onderzoek gewaarborgd blijft. De inzichten van de onderzoeker worden voor zichzelf gehouden om de visie van de respondent niet te beïnvloeden. Het is van belang dat deze semigestructureerde

diepte-interviews en bijhorende topiclijst goed onderbouwd zijn en dat uit analyse van deze interviews een antwoord kan gegeven worden op het onderzoeksdoel van de studie namelijk: ‘het begrijpen van de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar’ (Mortelmans, 2007, p. 208-268).

### **3.4 Ander onderzoeksmateriaal: vragenlijst**

Alvorens het interview plaatsvindt wordt de respondent gevraagd om een vragenlijst in te vullen (zie bijlage 2). Zowel ouders als kinderen worden onderworpen aan een korte vragenlijst.

Bij de ouders wordt gepeild naar enkele socio-demografische gegevens terwijl we bij de kinderen evenzeer peilen naar de socio-demografische gegevens, maar ook naar gamegedrag, gamefrequentie en gamevoorkeur.

Deze vragenlijsten hebben twee specifieke doelstellingen in het kader van dit onderzoek. Het eerste, en tevens belangrijkste, doel van de vragenlijsten is het feit dat bepaalde thema's uit de vragenlijsten (zoals socio-demografische gegevens, game devices en gamevoorkeuren) niet meer bevraagd hoefden te worden tijdens het gesprek, zodat de gegevens uit de vragenlijsten onmiddellijk geïntegreerd kunnen worden in het interview. Zo worden de vragen eveneens afgestemd op de verschillende respondenten. Ten tweede wordt de eventuele link tussen socio-demografische gegevens en bepaalde parental mediation strategieën onderzocht. Bovendien worden de respondenten zo voorafgaand aan het interview reeds ingeleid in het thema.

### **3.5 Steekproef**

Omdat deze diepte-interviews diepgaand en exploratief van aard zijn, is er slechts een beperkt aantal respondenten nodig. Er worden interviews afgenomen tot het moment dat er geen nieuwe informatie meer bekomen wordt en we kunnen spreken van data-saturatie. Er wordt op zoek gegaan naar een aantal sleutelrespondenten die veel informatie opleveren voor het beantwoorden van onze onderzoeksvraag. Vanuit deze sleutelrespondenten vertrekt het onderzoek waarna via de sneeuwbal methode op zoek gegaan wordt naar verdere respondenten (Mortelmans, 2007, p. 134-161).

Zo werden aanvankelijk enkele gezinnen geselecteerd met kinderen tussen zes en twaalf jaar die games speelden. Dit leeftijds criterium was het belangrijkste selectie criterium omdat het onderzoek exploratief van aard is. Verder werd gezocht naar verschillende gezinssituaties en geslachten van zowel ouders als kinderen zodat alle scenario's aan bod kwamen. Deze sleutelrespondenten werden binnen de eigen leefwereld gerekruteerd. De reden hiervoor is dat het namelijk van belang is dat de respondenten vertrouwen hebben in zowel onderzoeker als in het onderzoek opdat ze volledige en correcte informatie zouden geven. Bovendien was het van belang dat het onderzoek plaatsvond in de privésfeer van de respondenten opdat het onderzoek inzicht zou verkrijgen in de persoonlijke gamewereld van de respondenten. De respondenten werden eerst telefonisch gecontacteerd waarna de

geselecteerde respondenten eerst een korte informatiebrief te lezen kregen zodat ze het onderwerp, het doel en de methode van het onderzoek zouden begrijpen (zie bijlage 1). Daarna werd via een toestemmingsformulier om de toestemming van de ouder(s) gevraagd (zie bijlage 1). Aan het einde van het interview werden de respondenten via de sneeuwbal methode gevraagd naar andere sleutelrespondenten die tot dezelfde doelgroep behoorden.

Voor dit onderzoek werden tien gezinnen uitgekozen waar zowel een ouder als een gamend kind tussen zes en twaalf jaar geïnterviewd. Bij één gezin werden beide kinderen ondervraagd waardoor we tien ouders en elf kinderen konden interviewen (zie bijlage 5).

Uiteraard werd bij het onderzoek de privacy van de respondenten niet geschonden en werd anonimiteit gegarandeerd. Aangezien we enerzijds te maken hadden met een jonge leeftijdscategorie vergde dit wel enkele methodologische aanpassingen. Zowel het denk- als interviewgedrag van de interviews met de kinderen werd aangepast aan kinderen met jonge leeftijd. De vragenlijst, de topiclijst en het interview werden eveneens op maat gemaakt voor een jonge leeftijdscategorie.

### **3.6 Dataverwerking**

Alle interviews werden opgenomen met een spraakrecorder en nadien getranscribeerd. De bekomen transcripties werden verwerkt met het softwarepakket 'Nvivo'. Via Nvivo werd een codeboek opgesteld (zie bijlage 4) waarmee codes toegekend werden aan de verschillende data. Het codeboek werd aangepast aan de topiclijst die op haar beurt dan weer een antwoord moest geven op het doel van deze studie (Mortelmans, 2007, p. 134-161).

### **3.7 Data-analyse**

Door het nauwkeurige transcriberen en coderen van de interviews was het eenvoudig om de verschillende thema's in de interviews terug te vinden. Zo konden de interviews vlot met elkaar vergeleken worden en kon er gezocht worden naar gelijkenissen, contrasten en eventuele verbanden. Bovendien konden op die wijze de thema's die ouders en kinderen aanhaalden vergeleken worden om zo verbanden, onregelmatigheden, verschillende meningen of rebels gedrag op te sporen. Aangezien het codeboek aangepast is aan de topiclijst en deze topiclijst opgesteld is om een antwoord te bieden op het doel van dit onderzoek, zou door het analyseren van de verkregen gegevens een antwoord moeten gevonden worden op de onderzoeksvraag van deze studie: 'wat is de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar?'.

## 4 Resultaten

### 4.1 Gamegedrag kinderen

Vooraleer we een inzicht konden verkrijgen in de strategie van parental mediation die ouders hanteren wouden we het gamegedrag van de kinderen onderzoeken. Enkele van deze zaken zoals de tijdsduur die kinderen spelen, de inhoud van de games en hun favoriete games werden voorafgaand aan het interview aan de hand van een vragenlijst bevraagd. Zo konden deze gegevens, in combinatie met de socio-demografische gegevens, geïmplementeerd worden in het interview. Het interview werd met andere woorden ingeleid door middel van een vragenlijst dewelke ook gebruikt werd gedurende het interview.

#### 4.1.1 Motivaties om te gamen

Nadat de kinderen de vragenlijst hadden ingevuld wouden we, om een goed inzicht te verkrijgen in hun gamegedrag, hun motivatie om te gamen achterhalen. Kinderen gaven hierop opvallend vaak hetzelfde antwoord. Kinderen gamen vooral omdat ze games gewoon **leuk** vinden, als ontspanning of om de **verveling tegen te gaan**.

Merel (8) beaamt dit: *“Ik game vooral omdat ik het leuk vind. Mijn papa had spelletjes op de iPad gezet en ik vond dat zo leuk. Maar ik speel ook soms tegen de verveling, omdat in niet weet wat te doen.”*

Arno (8): *“Ik had eens één keer op een game gespeeld bij mijn neef op de PlayStation en ik vond dat zo leuk dat ik zelf ook de game wou. En ik was ook heel de tijd aan het zagen dat ik op de computer wou spelen als het slecht weer was en ik mij verveelde zodat ik uiteindelijk games kreeg van mijn mama en papa”*.

Toch stellen we vast dat er nog enkele andere gamemotivaties naar boven kwamen tijdens de interviews. Enkele kinderen vinden gamen leuk omdat ze in de **fantasiewereld** zaken kunnen doen die ze in de echte wereld niet kunnen uitvoeren.

Arno (8): *“Ik speel graag games omdat je kan vechten, je kan met auto's rijden en zo... Je kan vanalles doen die je in het echt niet kan doen.”*

De fantasiewereld waarin kinderen terecht komen als ze een game spelen blijkt dus aantrekkelijk te zijn. Maureen (8) leeft zich eveneens in deze fantasiewereld in, maar gaat zelfs iets verder en zegt dat ze ook gamet om fantasie op te wekken.

Maureen (8): *“Gamen is leuk en je krijgt daar fantasie van, je beeld je in dat je daar echt in zit dus dat is wel leuk. Ik game soms als ik geen fantasie meer heb. Of als ik iets moet doen, schrijven bijvoorbeeld, waar ik fantasie voor nodig heb dan speel ik soms op mijn Nintendo. Om fantasie te*

*krijgen dus. Meestal speel ik omdat ik het leuk vind of tegen de verveling maar dus ook soms om fantasie te krijgen.”.*

Niet enkel de fantasiewereld, maar ook de **competitiedrang** blijkt enkele jonge gamers aan te spreken.

Arno (8): *“Ik vind het leuk dat ik met mijn ventje tegen een ander ventje bijvoorbeeld met een auto zo snel mogelijk moet rijden terwijl de andere auto’s, de slechte eigenlijk, u willen pakken. Je mag dan botsen tegen die slechte. En als je ertegen botst dan ontploffen ze”.*

Merel (8): *“Euhm, omdat je geld kan verdienen en zo probeer ik beter te doen dan mijn zusjes en daarom vind ik dat zo leuk om te spelen.”.*

De mama van Emile (7), Gudrun (45), zegt dat haar zoon ook gamet omdat de games **passen bij zijn persoonlijkheid**. Op de vraag waarom haar zoon games speelt, antwoordde ze als volgt:

*“Hij vindt dat leuk zegt hij. En je ziet daar ook zijn persoonlijkheidskenmerken in terugkomen hé. Er zit wel een stukje ondernemerszin in hem dus hij speelt spelletjes waar je moet kopen, verkopen, opbouwen... Je ziet zijn eigenheid daar in en hij doet het graag.”.*

Omdat heel wat kinderen gamen tegen de verveling kunnen we stellen dat het merendeel van de kinderen andere zaken belangrijker vinden dan het spelen van games. Dit blijkt ook uit de afgenomen interviews bij de kinderen.

Emile (7) drukt dit mooi uit: *“Ik vind games niet zo belangrijk maar wel leuk. Als ik moest kiezen tussen mijn familie of games zou ik wel voor mijn familie kiezen. Maar ik speel ze wel omdat ik het leuk vind.”.*

Ook andere kinderen bevestigen dit en stellen andere ontspanningsvormen zoals buiten spelen en vriendschap boven het spelen van videogames.

Emile (7): *“Ik weet niet waarom ik niet zo veel game. Ik denk omdat het buiten groot is en ik hier goed en veel kan fietsen, ik kan met mijn auto’s spelen, ik kan voetballen, ik kan in de zandbak spelen... Dat vind ik allemaal veel leuker dan games spelen.”.*

Maureen (8): *“Ik vind games niet echt belangrijk want zo heel veel speel ik er al niet meer op. En mijn buurjongen komt altijd vragen om buiten te spelen en dan ga ik altijd meespelen. Of dan ga ik op de trampoline bij papa. Dus eigenlijk game ik niet meer als ik mij niet verveel.”.*

Seppe (11): *“Ik vind games niet zo heel belangrijk maar ik doe het wel graag. Ik vind buiten spelen en vriendschap wel veel belangrijker...”.*

Games blijken in de leeftijdscategorie zes- tot twaalfjarigen dan ook niet het belangrijkste ontspanningsmedium te zijn. Bij bijna alle kinderen ging de prioriteit uit naar televisie en kwamen games pas op de tweede of derde plaats in afwisseling met internet.

Seppe (11): *“Ik zit meer op het internet en kijk ook veel meer tv.”*

#### **4.1.2 Hoe in aanraking gekomen met games?**

De leeftijd waarop de meeste kinderen in aanraking kwamen met games blijkt bijna unaniem rond vijf à zes jaar te liggen. Veel kinderen kwamen in aanraking met games bij hun overgang naar het eerste leerjaar. Er zijn natuurlijk steeds uitschieters: dit blijken in dit geval Mariken (12) en Emile (7) te zijn die respectievelijk op hun tien en twee jaar in aanraking zijn gekomen met games. De mama van Emile, Gudrun (45), verklaart de vroege aanraking met games van Emile door het feit dat hij enorm geïnteresseerd is in computertechnologie:

*“Hoh, van zijn 2 jaar denk ik. Het is een computerfreak. Het is begonnen met dvd's. Hij zat overal aan de knopjes te 'peuteren'. Dus hij is geobsedeerd van toestellen. En er lag hier een iPad en eigenlijk hebben we het hem nooit geleerd maar hij heeft het gewoon tot zich genomen. Dus het was uit eigen interesse.”*

Niet enkel de leeftijd waarop de kinderen in aanraking kwamen met games, maar ook door wie of door wat ze in aanraking komen met games droeg onze interesse. Hier merken we enkele groepen kinderen op die op een verschillende manier in aanraking zijn gekomen met games.

De **eerste groep** kinderen kwam in aanraking met games vanwege het zien van andere gamende kinderen of het spelen van games bij andere kinderen. Zes van de elf ondervraagde kinderen kwamen in aanraking met games door familieleden, vriendjes en vriendinnetjes.

Arno (8): *“Ik had eens één keer op een game gespeeld bij mijn neef op de PlayStation en ik vond dat zo leuk dat ik zelf ook de game wou.”*

Seppe (11): *“Omdat we op school, terwijl we vrij mochten spelen, de computer mochten gebruiken en dan begonnen er kinderen te gamen en zo ben ik daar ook achter gekomen.”*

Berend (9): *“Bij mijn neef keek ik daar graag naar. Die kon dat ook al goed en ik wou dat dan ook graag kunnen.”*

Marit (8): *“Ik denk omdat ik het gezien heb van mijn broers.”*

Een **tweede groep** kinderen kwam dan weer in aanraking met games omdat ze een toestel kregen om op te gamen voor een bepaalde gelegenheid. Deze kinderen kenden het toestel nog niet en hadden er dus ook niet naar gevraagd aangezien het hun eerste kennismaking was met games.

Mariken (12): *“Ik kreeg voor mijn verjaardag een Nintendo maar ik had daar eigenlijk niet naar gevraagd. Maar ik was wel heel blij toen ik dat kreeg omdat ik dat niet echt verwachtte.”.*

Stan (11): *“Wanneer ik ben begonnen met games? Vanaf dat ik mijn Wii gekregen heb. En dat was in het eerste leerjaar voor mijn communie. Ik wist daar niet van dat ik dat ging krijgen. En ik heb dat dan gekregen van mijn tantes en nonkels en dan ben ik daar spelletjes op beginnen spelen.”.*

Als **derde** merken we ook op dat er één kind in aanraking kwam met games omwille van het zien van reclame voor games.

Arthur (10): *“Ik heb games leren kennen via reclame en uit speelgoedboekjes. En nadien ook door vriendjes.”.*

### **4.1.3 Welke games spelen kinderen?**

Wanneer gepeild werd naar de inhoud van de games die kinderen het liefst en het vaakst speelden, kregen we een hele waslijst aan games en gamegenres. De games die de kinderen spelen zijn bijna allen, op één game na, kindvriendelijk en geweld werd beperkt tot een absoluut minimum. Uit het onderzoek blijkt dus dat kinderen tussen zes en twaalf jaar zich niet aangetrokken voelen tot gewelddadige games en de voorkeur geven aan games die wel geschikt zijn voor hun leeftijd. Vooral de platformgames, racespelletjes, Wii spelletjes, sportgames en avontuurlijke games blijken erg in trek bij deze leeftijdsklasse. De kinderen hebben daar zo hun eigen redenen voor blijkt uit enkele voorbeelden:

Emile (7): *“Mijn computer kreeg ik omdat ik kon fietsen. En mijn iPad die kregen we van de baas van mama’s werk en mijn eerste spelletje was de Smurfen Village. Mijn papa speelt dat nu nog. Die zit al verder dan ik. Maar ik speel daar niet meer op. Ik heb andere leuke Village-games zoals The Simpsons en mijn boerderij (Hay Day). Je moet daar een hele boerderij opbouwen. (...). Je moet van alles kweken en dan verkopen. Het ondernemen vind ik wel leuk. (...) Ik vind het leuk dat ik alles zelf kan beslissen.”.*

Maureen (8): *“Ik speel het liefste op de Wii want daar zijn het meest sportspelletjes. Minigolf, tennis, boksen en dansen. Dus ik speel het liefst Wii-sport. Ik vind dat het leukst omdat je in beweging bent en actief bezig bent. Bij de spelletjes op de Nintendo moet je enkel je vingers bewegen maar op de Wii moet je met je hele lichaam meedoen.”.*

Stan (11): *“Ik sport zelf ook dus het is plezant als je dezelfde sport kan doen. Je bent wat in beweging op de Wii. Dus omdat ik zelf graag sport interesseert sport mij wel.”.*

Slechts één kind speelt af en toe een gewelddadig spel namelijk Grand Theft Auto. De papa (43) van Stan (11) merkt op dat Stan deze game soms speelt, maar dat ze deze niet zelf hebben. De game blijkt

van de burens te komen, maar de papa heeft er geen probleem mee dat zijn kinderen het af en toe spelen zolang het niet te vaak gebeurt:

*“Er zitten een paar wijze spelletjes bij die Vista. En op die Nintendo, wat staat daar op? Dat zou ik niet weten. En op die tablet zitten er ook zo wijze spelletjes. Zo Angry Birds en die toestanden. Dat speel ik ook wel eens, zulke dingen (lacht). Het is allemaal redelijk onschuldig behalve daar... Dat spel op de Vista met die auto's en dat schieten en zo... Grand Theft Auto. Daar zouden ze durven mee spelen maar dat komt van de burens denk ik want wij hebben dat niet zelf.”*

Ook de meeste andere ouders volgen op wat voor games hun kinderen spelen en zijn bovendien tevreden over de keuze van hun kinderen zoals blijkt uit volgende citaten.

Gerrit (57): *“Mijn dochters houden meer van, euhm, van de klassieke waarbij je loopt en over dingen springt. Super Mario. Maar zelfs de Super Mario met de wagentjes hebben ze een tijdlang gespeeld maar ik zie dat ze toch altijd terugkeren naar het basisspel. (...) Ik weet wel welke spelletjes ze hebben. En ze kiezen automatisch euhm, wat is dat daar allemaal, paardjes verzorgen en zo. Eigenlijk kiezen ze er de niet gewelddadige spelletjes uit. Af en toe moeten ze wel ruimteschepen schieten dus af en toe zitten er wel schietspelletjes tussen maar geen echte shooters. En ik weet ook wat er op de Wii zit en dat zijn ook vrij rustige, onschuldige games.”*

Evelien (36): *“Dat zijn nog wel de leuke spelletjes. Weer de Mario Bros, Sonic. Zo echt wel de avonturenspeletjes. Ik speel dan weer graag Tetris (lacht). We hebben eigenlijk wel brave, kindvriendelijke spelletjes hoor.”*

Opvallend is dat educatieve games in trek zijn bij kinderen. Heel wat kinderen spelen deze educatieve games om bijvoorbeeld hun tafels, spelling of Frans bij te schaven. Ze krijgen een website, account en wachtwoord mee van hun school waarmee ze thuis hun leerstof kunnen bijschaven. Dit lijkt ook te werken aangezien meer dan de helft van de kinderen zegt dat ze dit ook effectief doen. Ze vinden het een leuke afwisseling op studeren aangezien er door middel van een game ook een ontspanningselement aan gekoppeld is. Bij enkele kinderen staan deze zogenaamde serious games zelfs in de top drie van meest gespeelde games.

#### **4.1.4 Sociaal of asociaal gamen?**

Nu we weten waarom kinderen gamen en wat voor games ze het meest en het liefst spelen, willen we ook weten met wie kinderen gamen. Uit dit onderzoek blijkt dat kinderen games meestal alleen spelen. Toch spelen alle kinderen ook af en toe samen met andere kinderen uit het gezin, de familie of de vriendenkring. Bovendien blijkt dat de kinderen het veel leuker vinden om samen games te spelen dan dit alleen te doen.



Mariken (12): *“Singstar spelen we dan want dat hebben we thuis niet en dat is wel leuk. Ook al kan ik niet zingen. Soms spelen we spelletjes op de computer die ik niet ken. Maar dat is wel leuk en grappig omdat het spelletjes zijn die we allemaal samen kunnen spelen.”*

Maureen (8): *“Ik speel niet graag alleen maar op mijn Nintendo speel ik vaak alleen ook al kan je er met twee op spelen. Maar op de Wii speel ik het liefst met twee. Met mijn zussen en soms ook mijn mama en papa.”*

Arthur (10): *“Ik speel meestal alleen maar ik vind het wel leuker om met vrienden te spelen omdat je veel dingen kan doen die je alleen niet kan doen. Zoals bij Mario Bros kan je alle vijanden weg doen met twee en alleen gaat dat niet.”*

Daarenboven komt het vaak voor dat, wanneer een kind aan het gamen is, de andere kinderen van het gezin meekijken en nadien afgewisseld wordt.

Merel (8): *“Eerst is het Roos haar beurt, dan kijk ik en daarna ga ik. Maar er is ook een spel waar je met twee moet spelen en dan spelen we wel samen.”*

Jeroen (43), papa van Arno (8), hanteert hetzelfde principe voor zijn zonen: *“Euhm, heel vaak als ze spelen zitten ze met twee. En op de Wii spelen ze dan ook met twee of afwisselend in blokken van tien minuten omdat ze dan geen ruzie hebben want sommige spelletjes kan je maar alleen spelen. En euhm, als de neefjes komen is het met de neefjes dat ze meespelen.”*

De ouders van de ondervraagde kinderen zijn gerust in de game-inhoud en het gamegedrag van hun kinderen wanneer ze bij vrienden of vriendinnetjes gaan spelen. Indien er toch een game tussen zit dat ze thuis niet zouden mogen spelen zijn ze daar niet bezorgd over aangezien ze weten dat het slechts eenmalig gespeeld wordt.

Sabine (42), ouder van Seppe (11): *“Wetende naar wie hij nu gaat maak ik mij daar nog niet echt zorgen in. Maar dan hoor je soms wel eens dat hij op een verjaardagsfeestje iets heeft gespeeld waarvan je denkt: ‘hmm’. Maar ja, dan heeft hij dat zelf ook niet altijd in de hand. Maar voor de moment ben ik daar nog niet echt bezorgd over.”*

Evelien (36), mama van Arthur (10): *“Hij heeft maar één vriendje waar hij af en toe op de Wii zit... Of nee, twee. En dat zijn dan ook spelletjes die ze samen spelen. Ze nemen hun games dan mee naar elkaar dus eigenlijk zijn dat wel dezelfde genres.”*

Het online spelen van videogames komt dan weer veel minder voor in deze leeftijdscategorie. Slechts één van de respondenten speelt soms online videogames.

Berend (9): *“Ja soms speel ik online een game, Landleven heet dat. Je moet zo een stad opbouwen en het is met vrienden en je kan met elkaar praten. Je kan de anderen hun stad zien, hoe goed of hoe slecht de anderen zijn en je kan veel bijleren van anderen. Dus dat is wel goed. Er is toch een beetje sociaal contact zo.”*

Heel wat ouders zijn tevreden over het feit dat hun kinderen geen online games spelen aangezien het online gamen hen toch wat schrik inboezemt.

Gudrun (45), mama van Emile (7), geeft volgende verklaring voor haar schrik ten opzichte van online games: *“Die jongen beseft de impact en draagkracht van wereld wijde web nog niet of toch onvoldoende. Het is vooral het onwetende, onbewuste doen van dingen die hij niet mag doen. Qua privacy of weet ik wat allemaal. Daarvoor eigenlijk.”*

#### **4.1.5 Mening ouders gamegedrag kinderen**

Ouders stellen hun strategie van parental mediation af op wat ze vinden van het gamegedrag van hun kinderen. Ze bekijken eerst het gamegedrag van hun kinderen en de games die ze spelen en hanteren op basis daarvan een bepaalde strategie of combinatie van strategieën. De meeste ouders zijn tevreden over het gamegedrag van hun kinderen. Meestal zijn ze akkoord met het feit dat hun kinderen gamen zolang ze ook voldoende tijd besteden aan andere vormen van ontspanning zodat alle ontspanningsvormen in evenwicht zijn. Ouders houden het gamegedrag van hun kinderen wel onder controle om ervoor te zorgen dat hun kinderen meer doen dan enkel games spelen.

Saskia (45): *“Ik vind het niet alarmerend veel. Het is wel veel maar niet alarmerend veel. Het is ook niet zo dat ze enkel dat doen en dat al de rest naar de achtergrond verdwijnt. Ze spelen nog heel veel met andere dingen.”*

De papa (43) van Stan (11) en Marit (8) deelt dezelfde mening: *“Van mij mogen ze gamen maar het moet in evenwicht blijven. Ze moeten van alles doen hé: buiten lopen, kamp maken, eens op de computer zitten, een beetje tv kijken. Een beetje van alles. En ik zie dat mijn kinderen ook nog veel andere dingen doen dus ze mogen games spelen. Zolang het in evenwicht is.”*

Sabine (42): *“Als dat niet te veel is en binnen de perken blijft vind ik dat ze dat wel mogen doen. Als dat afgewisseld wordt met andere activiteiten is dat best oké. (...).Zijn gamegedrag valt nog redelijk mee (lacht). Euhm, ja, we moeten er wel op letten bij Seppe want moesten we niets zeggen zou hij wel verder doen en van het ene toestel naar het andere. Het hangt wel sterk van het weer af. Als het mooi weer is gaat hij rapper naar buiten trekken. Maar Seppe speelt ook nog wel veel. En als het dan echt slecht weer is dan heeft hij wel de neiging om te blijven hangen om games te spelen.”*

Ook over de inhoud van de games zijn ouders best tevreden. Toch blijkt ook hier dat ouders waakzaam zijn over de inhoud van de games die hun kinderen spelen.

Barbara (39): *“Tot nu toe vind ik zijn gamegedrag nog goed. Alleen moet ik hem af en toe eens doen stoppen want hij zou echt lang spelen. Maar ik vind dat hij er de leuke games uitkiest. Maar moest ik Berend laten doen er zouden meer gevechtspelletjes binnengekomen zijn. Maar nu hebben we dat niet dus hij kent dat niet echt. Hij kent dat enkel van bij zijn vriendjes en zijn neeffes.”*

Toch is Hilde (37), mama van Merel (8), niet echt akkoord met het feit dat haar kinderen videogames spelen op de iPad: *“Kijk, ze zijn nog geen 10 minuten bezig en ze beginnen al ruzie te maken (geluid van kinderen die ruzie maken op de achtergrond). Als ze buiten spelen hebben zij geen ruzie hoor (lacht). Ze worden daar zenuwachtig van.”*

Gudrun (45), de mama van Emile (7), vindt dat hij iets te veel achter het scherm zit en maakt zich daar soms zorgen over: *“Als je kijkt naar spelletjes spelen is het vooral op zijn iPad. Dat hangt er vanaf. Soms is dat 2 uur maar soms is dat ook meer. 2 uur aan een stuk is al veel. Maar dan zit er ook wat tv tussen en zo. Eigenlijk zeggen we tegen hem: ‘Het is genoeg schermen’. Want tv, computer, iPad en dan durft hij nog met de iPhone van papa rondlopen. Dus dat loopt wel op hé. Maar gamen zelf een uur of 2 per dag. Soms ook wat minder. Maar alleszins genoeg in onze perceptie daar op.”*

Ondanks deze twee laatste meningen vinden ouders in het algemeen dat het gamegedrag van hun kinderen wel meevalt en dat het in verhouding is met andere ontspanningsvormen. Al beamen de meeste ouders wel dat ze toezien op het gamegedrag en de inhoud van de games die hun kinderen spelen.

## **4.2 Game-ervaring ouders**

Tijdens het bevragen van de game-ervaring van ouders merkten we dat zeven van de tien ouders geen enkele ervaring met games hadden vooraleer ze kinderen hadden. Deze ouders stellen dan ook dat ze via hun kinderen in contact zijn gekomen met games. De drie andere ouders hadden wel ervaring met games uit hun jeugd. Het gaat hier om Jeroen (43), de papa (43) van Stan en Marit en Evelien (45). Toch spelen deze respondenten ondertussen al niet meer door tijdsgebrek of gebrek aan interesse.

Evelien (45): *“Ja. Ik was zwaar verslaafd vroeger. Neen, niet verslaafd. Maar ik had een Gameboy en het opkomen van de Nintendo heb ik ook vollen bak meegemaakt. Ik was dan Luigi en mijn neef was Mario (lacht). Zelf een Sega gehad waar we inderdaad uren op gespeeld hebben. Ik speel zelf heel graag games dus het is niet verwonderlijk dat Arthur dat ook heel graag doet. Nu ben ik daar wel al een beetje over. Soms speel ik nog wel eens een spelletje via Facebook of zo maar eigenlijk echt op de Wii of zo ga ik niet meer kruipen.”*

### **4.2.1 Mening ten opzichte van games**

Het valt op dat ouders die ervaring hebben met games uit hun jeugd ook positief staan ten opzichte van games.

Jeroen (43): *“Euhm, ’t is competitief, ’t zitten spellekes in, zeer goeie graphics nu. In vergelijking met vroeger, is dat, dat zijn films dat ze spelen hé! Dat Legospelleke is echt heel schoon gemaakt. Een film dat ge zelf opbouwt beist dat ge aan ’t maken zijt. ’t Komt een filmke tussen en dan weer wat verder, dus.”.*

De mening van ouders zonder ervaring met videogames is niet negatief maar zij zijn meestal toch terughoudender in hun mening ten opzichte van videogames.

Lieve (42): *“Hoh, moest dat echt overdreven zijn en als ze spelletjes spelen met schieten, schieten, schieten. Ik zou dat niet graag hebben. Ik heb veel liever dat ze buiten spelen. Moesten ze hier hele dagen bezig zitten van ’s morgens tot ’s avonds, pff. Als dat zo eens een half uurtje is vind ik dat niet zo erg.”.*

Barbara (39): *“Ik ben daar niet tegen maar het moet gewoon een beetje binnen de perken blijven. Als ik ze zou laten doen, zeker de kleinste, die zou opstaan en beginnen spelen en ’s avonds wanneer hij moet gaan slapen zou hij nog bezig zijn. Het moet wat in evenwicht zijn maar het kan wel.”.*

Desalniettemin zijn er ouders die games niet zo positief vinden. Zoals reeds eerder vermeld is Hilde (37) resoluut tegen videogames en daarvoor geeft ze de volgende reden: *“Mijn mening ten opzicht van games is eigenlijk vrij negatief moet ik zeggen. Euhm, bij ons thuis vroeger werd dat niet gedaan. Dat kon toen niet. En ik heb dat een beetje meegegeven aan de kinderen denk ik. Hoe minder dat ze gamen, hoe meer ze buiten spelen en sociale contacten ze leggen.”.*

## **4.3 Effecten van games**

### **4.3.1 Negatieve effecten**

Ouders zijn erg bevreesd voor de eventuele negatieve effecten die games kunnen hebben op hun kinderen. Ze willen dit kost wat kost vermijden door het superviseren, controleren en reguleren van het gamegedrag van hun kinderen. Ouders proberen vaak het gamegedrag van hun kinderen te beperken zodat deze negatieve effecten zich niet voordoen of zich ten minste tot een minimum beperken.

Ook de kinderen zelf zijn zich ervan bewust dat het spelen van games negatieve effecten kan hebben op hen. Één van de negatieve effecten waar kinderen bevreesd voor zijn, is het feit dat **de conditie van hun ogen kan verminderen** door het regelmatig spelen van videogames op een scherm.

Maureen (8): *“Als je de games te dicht bij je ogen houdt heeft dat een effect dat je ogen slechter worden van zicht omdat je die blokjes van dat scherm dan ook ziet op je gewoon zicht. Terwijl als je dat niet doet dan heb je dat niet en heb je een gewoon zicht. Maar als je dat wel doet dan moet je een bril dragen omdat je ogen daarvan kapot gaan.”.*

Arno (8) verklaarde dan weer dat hij **hoofdpijn** krijgt als hij te lang videogames speelt en dat dit ten koste zou gaan van zijn concentratie op school: *“De regels die mama en papa opleggen vind ik wel goed want soms krijg ik hoofdpijn of ben ik er verslaafd aan. Ik zou liever niet meer spelen dan ik nu doe want anders zou ik niet meer kunnen opletten in de les.”*

**Straling**, die de toestellen waarop kinderen gamen uitzenden, blijkt eveneens een effect te zijn waar kinderen, maar in het bijzonder ouders, zich bewust van zijn en sommige onder hen toch enigszins bezorgd om zijn.

Hilde (37): *“Soms lees ik wel eens artikels over de effecten van games. Maar dan gaat het meer over alles wat draadloos is. Dat het eigenlijk niet goed is, dat die straling slecht is. Ik geloof daar in maar mijn man niet hé. Al die Wifi. Ik wil dat het knopje 's avonds altijd wordt uitgezet. Ik geloof daar wel in ja.”*

Naast deze negatieve fysieke effecten die games kunnen hebben op kinderen zijn er ook andere negatieve effecten die games op kinderen hebben. Heel wat kinderen vinden games erg **verslavend** en zijn daarom toch blij dat hun ouders regels opleggen omtrent de tijdsduur die ze mogen gamen. Ze zien het als een soort bescherming tegen zichzelf zodat ze niet al hun vrije tijd aan videogames spenderen.

Merel (8) drukte bovenstaande stelling als volgt uit: *“Als ik daar één keer op speel dan wil ik steeds meer spelen. Ik vind het dus wel goed dat mijn mama en papa regels opleggen want anders zou ik niet stoppen (lacht).”*

Arno (8) gaat hier ook mee akkoord: *“Ik vind de regels van mijn mama en papa wel goed want anders zouden we verslaafd raken en nooit meer stoppen met spelen (lacht).”*

Een bijkomend negatief effect waar ouders bevreesd voor zijn is dat hun kinderen **verminderde schoolprestaties** kunnen vertonen als ze te vaak videogames spelen. Ouders passen hun strategie dan ook aan om dit fenomeen tegen te gaan.

Lieve (42): *“Wat er wel soms gebeurd is dat de kabel van het internet soms uitgetrokken wordt. Dat heb ik vorige week nog gedaan. Omdat ze alleen thuis waren, ik moest gaan werken en zij moesten studeren. Maar ze hadden toch gevonden dat het internet niet werkte dus ze hadden toch op de computer gezeten of het geprobeerd.”*

Sommige ouders vinden games geen sociale bezigheid en vrezen dat hun kinderen **asociaal gedrag** gaan vertonen wanneer ze te veel tijd spenderen aan het spelen van videogames.

Hilde (37): *“Wij hebben een neefje die verslaafd is en die is superverslaafd. Die is volledig afgesloten van de wereld, je kunt daar niet meer tussen komen. Die is van 's morgens vroeg tot 's avonds laat bezig. Hij vertoont absoluut asociaal gedrag.”*

Barbara (39): *“Alleen is het dat zo op de computer altijd alleen bezig zitten terwijl ze bij andere dingen vaker samen spelen.”*

Verschillende ouders merken op dat hun kinderen, wanneer ze videogames spelen, **nervuus gedrag en stress** vertonen.

Hilde (37): *“Ze worden daar zenuwachtig van. Ons jongste, als die dat game met het treintje aan het spelen is beweegt haar been mee omhoog. Ik ben absoluut bang van de negatieve effecten die games kunnen hebben. Zenuwachtigheid en stress op zo'n jonge leeftijd.”*

Lieve (42): *“Mijn kinderen mogen niet veel gamen omdat ik denk dat ze daar te veel in zouden opgaan en omdat ik denkt dat die spelletjes niet echt een rustgevend gevoel geven wanneer je dat speelt. Ik denk dat ze daar een beetje door opgefokt worden door die spelletjes.”*

Bovendien vertonen sommige kinderen **agressief gedrag** wanneer ze videogames spelen. Arthur (10) verklaart dat de oorsprong van dit agressief gedrag bij hem ligt in het feit dat bepaalde zaken hem niet lukken gedurende het spelen van videogames: *“Soms word ik wel agressief als ik games speel. Soms beging ik kwaad te worden als het mij niet lukt.”*

#### **4.3.2 Positieve effecten**

Ouders zijn niet enkel bevreesd voor de negatieve effecten die games op kinderen hebben, maar zien vaak ook heel wat positieve effecten in het feit dat hun kinderen games spelen. Er is één positief effect van het spelen van videogames dat alle respondenten benadrukken. Één voor één stelden de ouders vast dat het spelen van videogames leidt tot een verhoogde **computervaardigheid** van hun kinderen. Heel wat ouders merken dat hun kinderen leren werken met de computer en andere elektronische apparaten door het spelen van games. Ouders vinden dit een voordeel omdat ze weten dat de computer niet meer weg te denken is uit het hedendaagse leven en denken dat deze computervaardigheid hun kinderen ten goede zal komen in de toekomst.

Barbara (39): *“Ja, ik denk wel dat er ook positieve effecten zijn. Ten eerste gaan ze de computer sowieso nodig hebben. En al spelende raken ze soms al verder dan ik. Euhm, en het is gewoon een andere manier van ontwikkeling. Het is iets wat nodig is voor hun toekomst. Ik ben dan ook niet iemand die zou zeggen dat ze niet op de computer mogen want het is te belangrijk.”*

Jeroen (43) stelt het zelfs ruimer door te zeggen dat games niet enkel de computervaardigheid van zijn kinderen bevorderen, maar dat games ook hun **reactiesnelheid en fijne motoriek van de handen** ten

goede komt: *“Je leert de computer gebruiken beist dat je aan het gamen zijt, je leert alles zoeken wat dat je moet vinden. En euhm, je leert de connectie tussen uw ogen en uw handen en een scherm. ’t Is eigenlijk ja, ’t is ook een teaching tool hé. ’k vind dat. Het is educatief, ook al is het puur voor de fun, het is educatief. Ge zijt bezig. Alle toepassingen de dag van vandaag zijn daar mee dus ze hebben daar geen problemen mee.”.*

Hilde (37) bevestigt dit en merkt eveneens op dat het spelen van videogames een positief effect heeft op de **taalvaardigheid** van haar kinderen: *“Ze leren wel beter met de computer omgaan. Ze zijn nu sneller met zo’n dingen. Dus ik denk wel dat het een voordeel zal hebben, zeker als ik het vergelijk met mijzelf. Ook naar Engels toe. Er zitten soms Engelse dingen op dus zij gaan al Engels kunnen voordat ze Engels gehoord hebben hé. Dus ik mag niet zeggen dat het enkel negatieve effecten heeft. Ook al ben ik er niet voor. Ik denk dus wel dat er ook positieve effecten zijn.”.*

Educatieve games schijnen aan te slaan bij kinderen en zij ervaren ook de positieve effecten van het spelen van deze serious games. Kinderen die deze serious games spelen zeggen dat ze er ook effectief iets **bijleren**.

Emile (7): *“Ik vind die tafelspelletjes wel een goede uitvinding want dat is veel leuker dan gewoon tafels leren. Dat zijn eigenlijk tafelspelletjes en wanneer je 10 tafels hebt ingevuld dan mag je een spelletjes doen. Ik leer daar meer door bij. Ik zou mijn tafels minder goed kunnen indien die website niet bestond. Er is een website met allemaal tafels en ik zit daar meestal op als ik mij verveel of als ik niet op de computer mag.”.*

De ouders bemoedigen eveneens het spelen van deze educatieve games.

Lieve (42), mama van Emile: *“Wel het is eens een afwisseling. Ik ga niet zeggen dat het beter is dan ze uit het hoofd te leren en het is ook niet de bedoeling dat hij elke dag alleen maar dat doet maar ik vind dat het wel eens een afwisseling is voor die mannekes. Zo kunnen ze het eens uit een doosje doen, eens op papier en eens op de computer. Dat vind ik wel goed.”.*

Gudrun (45), mama Emile, stelt dat Emile heel veel dingen bijleert wanneer hij videogames speelt: *“Games kunnen positief zijn. Dat is positief! Dat kan positief zijn maar dat kan ook negatief zijn. Dus ja, genuanceerd positief. Maar het is ook zo dat wij op het werk de generatie van nu de ‘Gaming Generation’ noemen. Dus zijn leren al spelende. En Emile leert ook al spelende. Bijvoorbeeld het feit dat we vorige week in Frankrijk waren en dat het over Napoleon ging. Ik zei tegen hem: ‘Kijk dat is een fort dat Napoleon heeft gebouwd’. En hij zei: ‘Ahja, die Napoleon...’ en hij gaf er een hele uitleg over. En ik vroeg aan hem hoe hij dat wist en hij zei: ‘Ahja, van in...’ één of ander spelletje of filmpje. Dus hij leert al gamend.”.*

## 4.4 Gewelddadige games

Heel wat ouders blijken erg bevreesd voor de eventuele effecten van gewelddadige inhoud in videogames op het gedrag van hun kinderen en de meeste ouders staan games met gewelddadige inhoud dan ook niet toe.

Sabine (42): *“Ik ben daar niet bang voor maar we zijn daar gewoon niet voor omdat je hoort dat het toch enige invloed kan hebben als het geweld overdreven is. We zijn sowieso niet aan schieten en vechten. En het is niet dat het niet mag hé want we weten dat het in veel spelletjes zit. Maar uitgesproken vechtgames liever niet. Dat proberen we nu nog maar als we dat gaan kunnen tegenhouden dat weet ik niet.”*

Een aantal ouders vreest dat gewelddadige games invloed kunnen hebben op het gedrag van hun kinderen en schermen hun kinderen om die reden af van gewelddadige games.

Sabine (42): *“Ik denkt dat ze bij zo’n games meer actief bezig zijn met dat geweld. Ze moeten dat geweld meer uitlokken en doen dus lijkt mij dat schadelijker. Op de tv kan je wel veel zo’n films kijken en moesten ze enkel dat doen dan lijkt me dat ook schadelijk. Maar dat is nu niet het geval. Maar in games lijkt het mij schadelijker.”*

Barbara (39): *“Die games zijn zo levensecht qua mannekens en op de duur worden die grenzen vervaagd. Als ze nu een beeld van de oorlog zien zijn ze daar nog slecht van maar als ze zo veel van die games spelen met bloed dan wordt dat een plezier hé. Ik heb schrik voor de vervaging van die grenzen.”*

Jeroen (43) vindt gewelddadige games voor zijn kinderen op dit moment te vroeg. Hij zal ze in de toekomst ook zeker nooit zelf in huis halen maar hij is er zich wel van bewust dat zijn kinderen ze ooit wel zullen spelen: *“Mijn visie is: oké, ze gaan dat sowieso doen. Moeten we daar tegen zijn? Euhm, ja, ge kunt daar tegen zijn maar vroeger was ik ook bezig aan het spelen met soldaatjes en, euhm, gewelddadige spelles. De mannekes sneuvelden zij ook. Ze zagen er alleen niet zo realistisch uit omdat de software minder was maar ik denk dat je dat gewoon moet kanaliseren. En dat gaat wel lukken.”*

Ook de papa (43) van Marit en Stan vindt dat je gewelddadige games in hun context moet zien: *“Er zijn van die schietspelletjes die vrij realistisch zijn denk ik. Ja, hoe sta ik daar tegenover? Ze mogen zij dat eens spelen maar als het alle dagen zou zijn zou ik dat te veel vinden.”*

Seppe (11) minimaliseert het eventuele effect van het spelen van gewelddadige games en stelt dat dit geen effect zou hebben op zijn gedrag. Hij vindt het net stof tot nadenken omdat geweld helaas ook in de echte wereld voorkomt. Ook zegt hij dat het spelen van gewelddadige games een manier kan zijn om zich af te reageren: *“Ik mag geen games met geweld spelen omdat mijn mama heeft gehoord dat*



*als je van jongs af aan zo'n spelletjes speelt je later veel gewelddadiger gaat zijn. Ik snap niet zo goed hoe dat kan. Ik denk niet dat zoiets invloed op mij kan hebben. Ik heb al veel oorlogsfilms voor hogere leeftijden gezien en dan speel ik dat in de tuin na. Soms sta ik daar wel bij stil als ik zo iets zie. Want bijvoorbeeld Call Of Duty is eigenlijk de echte oorlog maar jij bent dan één van die mannen die meevecht. Dus dat is wel om even bij stil te staan want die mannen hebben wel de wereld bevrijd. (...) Ik vind die shooters wel leuk omdat dat je kan schieten. (lacht). Als ik boos ben dan wil ik graag op iemand 'motten' of zo maar dan kan dat niet. Dus ik wil me afreageren en dan wil ik dat graag doen maar dat kan niet.'".*

Berend (11) is het niet eens met Seppe en stelt dat gewelddadige games wel effect op hem kunnen hebben. Hij is dan ook akkoord met het feit dat zijn ouders hem daartegen beschermen door games die geweld bevatten niet toe te staan: *"Ik mag geen gewelddadige game spelen omdat dat niet goed is voor mij en dan ga ik later ook gewelddadig worden en ik ben daar toch wel mee akkoord. (...) Soms wordt ik nu al agressief wanneer ik games speel, bijvoorbeeld tegen een stoel of zo. En heel soms tegenover mijn broer of zus. Maar dan word ik wel gestraft. Dan mag ik bijvoorbeeld een week lang niet op de computer.'".*

Zoals we merken zijn de meningen over het effect van gewelddadige games verdeeld. Bijna alle ouders verbieden hun kinderen om op jonge leeftijd gewelddadige games te spelen. Ouders zullen hun kinderen ook niet aanmoedigen om in de toekomst dit soort games te spelen. Sommige ouders vrezen zelfs dat gewelddadige games het gedrag van hun kinderen negatief kan beïnvloeden. De overgrote meerderheid van de kinderen tussen zes en twaalf jaar gaat bovendien akkoord met het feit dat ze geen gewelddadige games mogen spelen omdat ze niet geïnteresseerd zijn in dit type games.

Mariken (12): *"Nee, het interesseert mij gewoon niet. Al dat bloed en zo, ik ben daar niet voor. Ik vind dat er leukere spelletjes zijn dan dat.'".*

Arthur (10): *"Zo gevechtspelletjes en schietspelletjes, dat wil ik niet.'".*

## **4.5 Parental mediation gametoestellen**

### **4.5.1 Adoptiesnelheid gametoestellen**

De adoptiesnelheid van gametoestellen kunnen we in verband brengen met het aantal toestellen dat kinderen ter beschikking hebben. Gezinnen die snel nieuwe technologieën adopteren, hebben meestal ook meer toestellen om games op te spelen dan gezinnen waar de adoptie van technologieën trager verloopt.

### **4.5.2 Wie vraagt, beslist en koopt toestellen aan?**

De Wii en de Nintendo zijn het populairst bij kinderen van zes tot en met twaalf jaar. Kinderen vinden het leuk dat ze, wanneer ze op de Wii spelen, in beweging zijn en dat ze samen met anderen kunnen

spelen. De Nintendo wordt dat weer vaker gebruikt wanneer kinderen zich vervelen en wordt als handig beschouwd omdat het toestel draagbaar is. Op de derde plaats staat de computer, al wordt deze niet enkel gebruikt om videogames op te spelen. We merken wel op dat oudere kinderen vaker naar de computer grijpen dan jongere kinderen. De ouders blijken best tevreden met de keuze van hun kinderen voor een Wii en een Nintendo omdat ze deze toestellen kindvriendelijker vinden dan bijvoorbeeld een PlayStation of een Xbox.

Barbara (39): *“Awel, ze wilden die Nintendo’s al voor het eerste leerjaar maar er was duidelijk afgesproken dat ze die pas kregen vanaf het eerste leerjaar. Als het aan hen ligt was er hier ook al een PlayStation en zo hoor. Maar we hebben gekozen voor de Wii omdat we dat nog net iets anders vinden... Het is een beetje in beweging zijn, hoewel ze rap genoeg weten dat ze enkel met dat bakje hoeven te bewegen (lacht). Maar het is samen spelen en dat is plezant. Het is gezinsvriendelijker.”*

Sabine (42): *“Hmm, een PlayStation gaan we niet zo snel toestaan denk ik. Sowieso omdat ze hier maar één tv hebben die ze moeten delen. En, ja, wij hebben het idee dat de spelletjes die daar opstaan voor oudere kinderen zijn. Het is misschien maar een idee hoor (lacht).”*

Papa (43) van Stan en Marit: *“Wel vroeger was het toch een beetje zo dat die Nintendo en Wii wel een beetje meer kindvriendelijk is. Zowel van tekeningen als van spelletjes. Xbox en PlayStation is dan meer realistisch hé.”*

Uit dit onderzoek blijkt dat de meeste kinderen toch zelf vragen naar toestellen om videogames te spelen, maar dat de eindverantwoordelijkheid toch bij de ouders ligt. De ouders beslissen wat mag en wat niet mag.

Lieve (42): *“Ja hoor, ik neem de eindbeslissing. Ze willen een tablet hebben. Dat willen ze. Daar zitten ze altijd maar om te zagen. Maar als ik één tablet koop voor drie is er toch steeds ruzie dus daarom koop ik dat niet. En bovendien hebben ze vorig jaar nog maar een computer gehad, zo een schonen, en daarom heb ik gezegd: ‘niet alle jaren iets’.”*

Bijna alle toestellen worden door de ouders aangekocht of cadeau gegeven voor een bepaalde gelegenheid.

Papa (43) van Stan en Marit: *“Meestal hebben ze dat zelf gekregen maar dat is dan voor gelegenheden. Eerste communie, plechtige communie, verjaardagen... Als er eens wat gegeven moet worden is het dan wel zo iets eigenlijk.”*

De ondervertegenwoordiging van consoles zoals een PlayStation en een Xbox ligt bij het feit dat ouders deze toestellen minder geschikt vinden voor jonge kinderen of omdat de ouders vinden dat hun kinderen al genoeg toestellen hebben om te gamen. Daarenboven speelt ook het financiële plaatje.

Heel wat ouders vinden de gametoestellen erg prijzig en zijn dan ook niet geneigd er nog meer aan te schaffen.

Stan (11): *“Ja, ik heb eens gevraagd naar een Xbox maar dat mocht niet omdat we... Ja, ik weet het niet. Ik denk omdat het veel geld kost en omdat we al zo veel toestellen hebben.”*

De PlayStation Portable en PlayStation Vita zijn dan weer wel populairder bij kinderen. De verklaring hiervoor kwam niet naar voor uit de interviews maar de kinderen die zo'n toestel hebben vinden het vooral handig omdat het draagbaar is.

De twee gezinnen waarin toch een Xbox of PlayStation aanwezig is, hebben daar beiden een welbepaalde reden voor.

Maureen (8): *“En we hebben dat gewoon gekocht omdat we daar dvd's en blu-ray's op konden afspelen. Maar we wisten wel dat je daar ook spelletjes op konden spelen. En die blu-ray's kan je niet op de gewone dvd-speler laten afspelen maar wel op de PlayStation. En de gewone dvd's dus ook. Dus daarom hebben we dat eigenlijk gekocht.”*

Evelien (36), mama van Arthur (10): *“Euhm, de Xbox is hij er in geslaagd om achter onze rug te kopen. Hij heeft ons uitgespeeld tegen elkaar dus wij waren wel een beetje boos. Maar ja, hij stond hier natuurlijk wel hé. Dus hij had gezegd tegen mij: 'Ik ga met mijn papa om een Xbox met mijn spaarcenten'. En tegen zijn papa had hij gezegd: 'Ik mag van mijn mama met mijn spaarcenten om een Xbox met u'. Dus ja, het is niet dat we niet praten met elkaar maar ik had een erg drukke week gehad. En zijn papa kwam terug thuis en ik zei tegen hem: 'Ik vind dat er voor zo'n bedragen wel eens moet gepraat worden'. En dan zei zijn papa: 'Ja, hij zegt dat hij mocht van u'. Dus in het vervolg gaan we toch eens beter moeten babbelen of toch telefoneren. Want de Xbox stond hier inderdaad met zijn centjes. Daar was ik heel kwaad voor.”*

Arthur (10) wou graag een Xbox om de volgende reden: *“Omdat de bakjes van de PlayStation en de Xbox veel makkelijker in de hand liggen.”*

Hoewel sommige kinderen graag een PlayStation of Xbox zouden hebben, zijn alle kinderen wel tevreden met de toestellen en het aantal toestellen die ze nu hebben.

### **4.5.3 Afspraken rond de plaats van het gametoestel**

Gedurende het onderzoek viel het op dat ouders heel bewust de plaats waar de gametoestellen staan reguleren. Dit aspect hangt uiteraard samen met de eerder besproken domesticatie van gametoestellen, meer bepaald met de objectificatie en incorporatie ervan. Bij gebrek aan wetenschappelijke literatuur kunnen we dus stellen dat dit een nieuw inzicht vormt binnen de strategie van parental mediation voor

videogames. De plaats waar kinderen mogen gamen, is bij de meeste ondervraagde gezinnen gereguleerd zodat ouders controle kunnen houden op het gamegedrag.

Jeroen (43): *“Euhm, momenteel, die plaatsen waar er gegamed wordt is de living wegens de plaatsing van de TV, de Wii gaat met de TV en dat is in de living. De computers staan in de bureau. En de draagbare gebeuren echt overal maar liefst op plaatsen waar dat we er kunnen bij zijn dat je zeker controle hebt eigenlijk wat ze doen. Niet dat we meespelen maar dat je weet van ‘Ah, da’s dat spelleke’ en dat je daar wat inzit.”.*

Gudrun (45): *“Zijn computer staat in de speelkamer maar die is rechtstreeks verbonden met de keuken dus we zien altijd wat hij doet. En zijn iPad hier in de living. Niet op zijn slaapkamer, dat mag niet. We proberen dat echt te vermijden. Het is soms wel als er een vriendje komt dat ze naar boven trekken maar dan mag hij ook niet met de iPad naar boven.”.*

Lieve (42): *“De computers staan beneden omdat ik daar toezicht op wil hebben. Ik wil niet hebben dat ze daar op hun kamer zitten waar ze kunnen doen en laten wat ze willen. Als ze hier zitten is er altijd passage en kunnen ze geen rare spelletjes spelen op hun computer want het zou wel gezien worden. Ze hadden al gevraagd: ‘nu is het vakantie, nu mogen we toch op ons kamer zitten met de computer?’. Ik heb ‘neen’ gezegd. Ik begin er niet aan, ze mogen niet boven op hun kamer. Ik heb een bureau die afgeschermd is met een deur en ze zitten er mee in de zetel dus, neen, ze gaan er niet mee op hun kamer want dan heb ik er helemaal geen zicht meer op. Want ze zouden hem ’s avonds laat, wanneer ze in hun bed zitten, aansteken en erop zitten. Hetzelfde geldt voor de gsm ook. De gsm moeten ze ook beneden laten als ze gaan slapen want anders zouden ze er ’s nachts opzitten.”.*

Barbara (39) heeft toch liever dat de gametoestellen niet op een plaats staan waar de kinderen al te veel tijd doorbrengen omdat ze zo sneller geneigd zijn om er op te spelen. Ze probeert het gamegedrag te beperken door de computer op een plaats op te stellen op een plaats waar de kinderen niet vaak zijn: *“We zijn nu aan het verbouwen maar bij ons komen de computers op de overloop omdat ik wil dat die minder in het zicht staan. En het internet is wel draadloos dus ze kunnen beneden wel aansluiting vinden, omdat ze dat ook nodig hebben voor school. Maar het zal er toch niet hapklaar staan. Maar op de kamer mogen ze voorlopig niet. Dus ze krijgen geen eigen computer op de kamer, dat zal pas voor het middelbaar zijn. Want als we dat nu al doen hebben we er helemaal geen controle meer over.”*

De meeste kinderen kunnen er wel mee leven dat hun ouders via de gameplaats controle willen houden op hun gamegedrag. Heel wat van hen prefereren zelf deze plaats.

Berend (9): *“In de living omdat het gezellig is en omdat er veel mensen om je heen zijn.”.*

Toch zijn er ook kinderen die liever op een andere plaats videogames zouden spelen.

Emile (7): *“Ik zou graag boven games spelen omdat ik daar dan eens alleen op mijn gemak zit zonder dat mama steeds alles controleert.”*

Ook Maureen (8) wil om dezelfde reden graag boven videogames spelen: *“Omdat... wanneer ze beneden bijvoorbeeld stofzuigen, ik kan daar niet goed tegen. En dan doe ik altijd mijn oren dicht en terwijl zet ik de tv luider maar ik hoor het nog steeds niet. Maar als je op je kamer zit dan heb je wel een privéruimte.”*

#### **4.5.4 Filters op gametoestellen?**

Filters werden bij de ondervraagde gezinnen niet geplaatst op de gametoestellen. De verklaring hiervoor ligt volgens de ouders bij het feit dat hun kinderen geen games spelen of mogen spelen waarvan de inhoud niet geschikt is voor hun leeftijd. Doordat de ouders de inhoud van de games controleren en reguleren bij de aankoop van een game vinden ze het niet nodig om nog een filter te plaatsen op de game devices. Ouders blijken wel meer bevreesd voor de inhoud die hun kinderen op het internet te zien krijgen en hanteren in functie daarvan wel soms een kindvriendelijke filter. Slechts in één gezin wordt een code op de iPad geplaatst zodat de ouders controle behouden over de tijdsduur die hun kinderen mogen gamen.

Hilde (37): *“Wij hebben een code op onze iPad gezet omdat ze anders te veel zouden spelen. (...) Moest die code er niet opzitten zouden ze tegen de regels ingaan, dat weet ik zeker. Want voor hen is de vraag veel groter dan wat ze maar mogen spelen hé. (...) We hebben de code al twee keer moeten veranderen.”*

### **4.6 Parental mediation games**

Om alle negatieve effecten die games kunnen hebben op kinderen te vermijden en om ervoor te zorgen dat de vrije tijd van kinderen goed verdeeld is over verschillende bezigheden hebben alle ouders een bepaalde strategie met betrekking tot parental mediation voor het gamegedrag van hun kinderen ontwikkeld. De volgende resultaten tonen aan welke strategie de ouders hanteren en hoe hun kinderen met deze strategieën omgaan.

#### **4.6.1 Wie vraagt, beslist en koopt games aan?**

De kinderen vragen, net zoals bij de toestellen, zelf naar de games die ze graag willen spelen. Toch zijn het nog steeds de ouders die beslissen wat aangekocht wordt en wat niet. Anders dan bij de gametoestellen zijn het wel vooral de kinderen zelf die de games aankopen. Al gebeurt het ook vaak dat kinderen de games krijgen voor bepaalde gelegenheden zoals Nieuwjaar, Kerstmis of verjaardagen.

Seppie (11): *“Meestal als het echt zo heel duur is en ze willen er echt geen geld aan uitgeven dan mogen we dat niet. Maar om de zoveel tijd mogen wij iets nieuws kopen, een nieuw spelletje met ons*

*eigen geld. Maar het moet wel mogen van mijn ouders. En soms krijgen we ook games voor onze verjaardag, Kerst of Sinterklaas.”*

#### **4.6.2 Afspraken rond de inhoud van de games (restrictive mediation)**

Heel wat games bevatten inhoud die niet geschikt is voor jonge kinderen. Ouders willen dan ook verhinderen dat hun kinderen in aanraking komen met games die inhoud bevatten die eigenlijk nog niet geschikt is voor hen. Daarom maken bijna alle ondervraagde ouders afspraken met hun kinderen omtrent de inhoud van de games die ze mogen spelen en die ze niet mogen spelen. Vooral games die geweld bevatten worden gemeden door de ouders en zijn bijgevolg niet toegestaan voor hun kinderen.

*Jeroen (43): “Ja, de gewelddadige spelletjes, dus echt gewelddadige spelletjes daar zijn ze nog te jong voor en die krijgen ze dus niet. Dus wel diegene die wel voor hun leeftijdscategorie passen. En eerlijk gezegd, dat Legogame is ook gewelddadig maar die Legomannekes bloeden niet hé. Het is niet echt zo het, euhm, het oorlogsspel eigenlijk. Dat komt denk ik wel, maar die kant moedigen we niet aan.”*

De meeste kinderen gaan akkoord met de regels die hun ouders hen opleggen en rebels gedrag met betrekking tot het spelen van verboden inhoud komt zelden voor. De kinderen binnen de leeftijdscategorie van zes tot twaalf jaar blijken bovendien geen grote interesse te tonen in games met geweld of in games die niet geschikt zijn voor hun leeftijd.

*Arthur (10): “Gevechtspelletjes en zo, dat is niet toegestaan. Maar ik wil dat ook zelf niet. Zo gevechtspelletjes en schietspelletjes, dat wil ik niet.”*

#### **4.6.3 Gameratings en leeftijdslabels**

Om de inhoud van de games te controleren gebruiken de ouders de gameratings en de leeftijdslabels die op de games staan. Alle ouders die aan het onderzoek deelnamen bleken deze ratings en labels te gebruiken. Bovendien is het niet toegestaan dat de kinderen games spelen die niet geschikt zijn voor hun leeftijd. Dit kent twee redenen. Ten eerste zijn ouders bevreesd dat games die niet geschikt zijn voor de leeftijd van hun kinderen inhoud bevatten die niet geschikt is voor hun kinderen.

*Sabine (42): “Ja, we proberen toch naar die ratings te kijken omdat het waarschijnlijk wel een reden heeft dat het erop staat. En als dat zo een jaar scheelt dan gaat dat wel maar als dat plots +16 is dan vermoed ik dat er dingen op staan die niet voor hen zijn.”*

Ten tweede vinden ouders dat games die niet geschikt zijn voor de leeftijd van hun kinderen technisch te moeilijk zullen zijn voor hun kinderen.

*Evelien (36): “Hij heeft eens een game aangeschaft dat niet geschikt was voor zijn leeftijd. Maar hij merkt dan zelf dat het inderdaad nog te moeilijk is. Gewelddadige heeft hij nog niet eigenlijk. Maar hij*

*had een game gekozen van twaalf jaar toen hij tien jaar oud was. En dat bleek dan wel te hoog gegrepen. Maar pas op, nu kan hij het wel al hoor. Maar twee jaar geleden nog niet.”*

Jeroen (43): *“Euhm, ja, naar de inhoud hé. Als er daar 12 + staat weten we dat de inhoud één technisch te moeilijk gaat zijn voor acht- en zesjarigen of dat de inhoud misschien net iets te bloederig gaat zijn of niet echt onze smaak gaat zijn.”*

#### **4.6.4 Afspraken rond tijdsduur (restrictive Mediation)**

De tijdsduur dat kinderen videogames mogen spelen, wordt eveneens door heel wat ouders beperkt. De reden hiervoor is dat ouders graag willen dat hun kinderen naast het spelen van games ook voldoende andere ontspanningsactiviteiten beoefenen en niet de hele tijd achter een scherm zitten. Af en toe komt het voor dat kinderen op voorhand een afgesproken tijdsduurbepanking opgelegd krijgen.

Lieve (42): *“In de week mogen ze ’s avonds niet op de computer maar in het weekend en in de vakantie wel. Maar in de vakantie mogen ze niet van ’s morgens tot ’s avonds op de computer zitten. Dat is goed voor eens een half uurtje of eens een uurtje. De tijdsduur is dus ook beperkt.”*

Sabine (42): *“De computer is nog steeds dat half uur per dag, behalve voor schoolwerk maar dat heeft hij nog niet zo veel op de computer. En voor de rest, pff, is het een beetje te zien wat ze allemaal doen. Die Wii mogen ze bijvoorbeeld een uurtje.”*

Het valt echter ook vaak voor dat, wanneer de kinderen geen vooraf afgesproken tijdsbepanking opgelegd krijgen, ouders op het moment zelf beslissen dat hun kinderen moeten ophouden met het spelen van videogames wanneer zij vinden dat ze genoeg gespeeld hebben.

Stan (11): *“Ze zeggen soms: ‘Je zit er te lang op, je moet eraf.’. Maar soms zeggen ze ook: ‘Nu moet je eraf of je krijgt straf’.”*

Zijn papa (43) bevestigt dit: *“Ja, mijn vrouw gaat dat ook wel zeggen ze. Als dat zo langer dan een half uur, drie kwartier is dan gaat het al beginnen ‘pieken’. Dan gaat ze zeggen van: ‘Ja, ’t mag gedaan zijn!’.”*

Heel wat ouders hanteren dit ad hoc principe omdat ze vinden dat hun kinderen niet overdreven veel gamen en vinden het daarom niet nodig om een vooraf bepaalde tijdsduurbepanking op te leggen.

Saskia (45): *“Ik denk dat ik het ga zien of merken als ze daar heel de tijd achter zitten of naar vragen. Maar aangezien dat nu nog niet zo is hebben we nog niet zo’n afspraken. Maar de ene dag spelen ze nu wat langer en dan spelen ze weer eens drie dagen niets.”*

Het komt natuurlijk ook voor dat kinderen onbeperkt mogen spelen. De meeste kinderen doen dit echter niet omdat ze het ook belangrijk en leuk vinden om andere zaken te doen dan videogames spelen.

Maureen (8): *“Eigenlijk bepaal ik dat zelf en mijn zus ook. Want als wij moe beginnen worden of pijn beginnen te krijgen dan is dat een teken dat we gaan stoppen. Want we kunnen ook niet eeuwig blijven doorgaan hé.”*

Mariken (12): *“Soms komt er op het toestel zelf: ‘neem tijd voor wat rust’. Omdat het slecht is voor je ogen. Maar meestal luister ik daar niet naar. Ik doe dan gewoon verder. Maar ik zou uit mezelf daar ook niet uren op zitten spelen. Dan doe ik liever eens iets anders. Als het genoeg is, is ’t genoeg en beslis ik zelf om te stoppen.”*

Arthur (10): *“Ik heb niet echt regels. Ik mag heel veel gamen. Maar soms speel ik niet omdat ik liever iets anders wil doen.”*

Het gebeurt eveneens regelmatig dat er een beurtrol bestaat waardoor de kinderen moeten afwisselen terwijl ze videogames spelen.

Merel (8): *“Er zijn wel regels. Elk om de beurt. (...). Elk om beurt een kwartiertje.”*

De kinderen die wel regels opgelegd krijgen, zijn vrijwel unaniem akkoord met de regels van hun ouders en vinden dat deze regels positief zijn voor hun ontwikkeling.

Arno (8): *“Ik vind de regels die mijn ouders opleggen wel goed want anders krijg ik hoofdpijn en raak ik er verslaafd aan (...). Het is ook goed dat ik geen enge spelletjes mag spelen want anders zou ik daar dromen van krijgen en zou ik niet meer kunnen opletten in de les.”*

Seppe (11): *“Euhm, ik vind dat wel een goede regel want in mijn klas zijn er kinderen die 4 uur per dag voor een scherm aan het spelen zijn en dat vind ik echt wel overdreven. (...) Die kinderen spelen dan veel meer en die halen dan meestal ook mindere schoolresultaten en zo.”*

Berend (9): *“Ik vind de tijdsbeperking wel goed omdat je dan veel buiten kan spelen. Buiten kan je jezelf uitleven en binnen achter de computer gaat dat niet zo goed.”*

#### **4.6.5 Afspraken rond tijdstip (restrictive mediation)**

Net zoals de tijdsduur vaak gereguleerd wordt, worden er bij ongeveer de helft van de ondervraagde gezinnen eveneens regels opgelegd met betrekking tot het tijdstip waarop kinderen videogames mogen spelen. Ongeveer de helft van de ondervraagde kinderen mag bijvoorbeeld helemaal niet of minder spelen op schooldagen en mag wel of meer spelen tijdens weekends en vakanties.



Jeroen (43): *“De afspraken zijn, de Wii, en dat geldt alleen voor de Wii, alleen in ’t weekend. Nintendo mag tussendoor. Euhm, iPhone is alleen als ze ergens moeten wachten. De iPad als ze het vragen mogen ze dat ook in de week.”*

Lieve (42): *“Regels, er zijn wel regels. In de week mogen ze ’s avonds niet op de computer maar in het weekend en in de vakantie wel.”*

Bovendien mogen heel wat kinderen pas spelen vanaf het moment dat hun huiswerk af is.

Papa (43) van Stan en Marit: *“Dat zou je meer aan mijn vrouw moeten vragen. Maar het is wel zo dat ze eerst hun huiswerk moeten maken als ze thuiskomen en dat ze dan pas mogen spelen en tv kijken. Of na het eten mogen ze ook nog.”*

Seppe (11): *“Euhm, meestal moet ik eerst mijn schoolwerk of werk voor de muziekschool doen en vanaf ik daar klaar mee ben mag ik doen wat ik wil.”*

Het spelen van games op smartphones en gsm’s wordt bij sommige gezinnen dan weer beperkt tot de momenten waarop kinderen moeten wachten.

Jeroen (43): *“Euhm, de iPhone is eerder tussendoor wanneer dat ze ergens moeten wachten. Op de iPad en iPhone is wanneer dat ze moeten wachten en thuis is ’t echt op een moment dat ze mogen in het weekend. Wanneer dat we toestemming geven en ze vragen het altijd.”*

Net zoals bij de tijdsduurbeperving zijn de kinderen die een tijdstipbeperking opgelegd krijgen vrijwel unaniem akkoord met de regels en in de meeste gevallen respecteren ze deze regels ook.

#### **4.6.6 Praten over games (active mediation)**

Ouders van jonge kinderen hanteren duidelijk minder vaak active mediation dan restrictive mediation met betrekking tot videogames. De meeste kinderen beweren dat ze niet met hun ouders praten over de videogames die ze spelen. Uit de interviews blijkt dat kinderen dit niet doen omdat ze menen dat hun ouders slechts matig geïnteresseerd zijn in de games die ze spelen.

Mariken (12): *“Dan zeggen ze: ‘super’. (lacht). Dus ze zijn totaal niet geïnteresseerd.”*

De helft van de ondervraagde ouders beweren nochtans het tegendeel en zeggen dat ze wel degelijk geïnteresseerd zijn in de inhoud van de games die hun kinderen spelen. Ze vinden het belangrijk om inzicht te hebben in de videogames die hun kinderen spelen en willen dat hun kinderen begrijpen waarom bepaalde inhoud niet toegestaan is of waarom de tijdsduur beperkt wordt.

Gudrun (45): *“Ja. We leggen wel uit waarom bepaalde spelletjes wel mogen en andere niet. Om één of andere reden, maar dat ligt aan mij, kan ik niet tegen The Simpsons. En er staan op die iPad spelletjes*

van *The Simpsons* en dan zeg ik soms dat het genoeg geweest is omdat die spelletjes niet gezond zijn. Er moet een 'waarom' zijn want anders werkt het bij Emile niet."

Hilde (37): "Ik vertel hen dat er ook gevaarlijke games zijn, dat ze het moeten vragen om te spelen. Ik zeg ook dat ze niet te lang mogen gamen want dat er kindjes zijn die niks anders meer doen dan gamen. Ja, ik leg dat wel uit. Ik vind het belangrijk dat ze de reden weten. Dat het niet goed is voor de oogjes."

Diezelfde helpt van de ouders vergelijkt ook vaak het gamegedrag van hun kinderen met dat van kinderen uit andere gezinnen.

#### **4.6.7 Ouders die meespelen (co-paying)**

Ouders die regelmatig mee spelen komt maar heel zelden voor. De meeste ouders spelen af en toe eens een game met hun kinderen. Het blijken bovendien meestal de vaders te zijn die deze games meespelen. De motivatie om mee te spelen is omdat ze het leuk vinden en omdat ze het een manier vinden om tijd te spenderen met hun kinderen. De controlefunctie vormt voor de meespelende ouders geen motivatie om mee te spelen.

Jeroen (45): "Soms speel ik mee en ze maken mij genadeloos af eigenlijk. Ik ga af (lacht). Controlefunctie? Neen, 't is gewoon omdat 'k het leuk vind. De controlefunctie is al gebeurd met het kiezen van het spelletje."

Barbara (39): "Bob de Slak omdat ik het leuk vind (lacht). En op de Wii ook omdat ik het leuk vind. Dat dansen en dat sporten dat is leuk en ontspannend. Het is wel leuk omdat samen te doen. En de kinderen vinden dat ook leuk. Het is zoals je gezelschapspelletjes samen speelt maar dan eens samen op de Wii."

Ook de kinderen vinden het wel leuk dat hun ouders af en toe meespelen. Seppe (11) bevestigt dit: "Ja, dat is nog wel leuk want dat is grappig om te zien. En de Wii is ook een beetje een familieconsole."

#### **4.6.8 Ouders die meekijken (co-viewing)**

Co-viewing komt vaker voor dan co-playing maar nog steeds in mindere mate dan restrictive mediation. Ouders controleren het gamegedrag van hun kinderen door middel van co-viewing. Ze hanteren co-viewing echter zelden om de inhoud van de games te controleren omdat de controlefunctie meestal al gebeurd is bij de aanschaf van de games. Wanneer ouders meekijken is dit dus meer uit interesse of omdat ze het leuk vinden om hun kinderen games te zien spelen.

Gerrit (57): "Als ik meekijk is het om, euhm, om te zien hoe handig ze zijn erin. En meestal probeer ik dat dan zelf eens. (lacht)."

Ouders zijn meer bevreesd voor wat hun kinderen op het internet te zien krijgen en vinden het wel nodig om die inhoud te controleren door middel van co-viewing.

De papa (43) van Marit en Stan: *“Ik ben meer bevreesd voor wat ze op het internet te zien krijgen dan voor videogames. Want de videogames dat hebben we zelf in de hand hé. Dat ligt thuis en die zijn gekocht geweest hé. Je kan natuurlijk met een tablet ook spelletjes kopen maar dat hou ik ook wel in de hand. Dat moeten ze wel vragen.”.*

## 4.7 Opvoeding

De laatste vragen in het interview met de kinderen en de ouders peilden naar de opvoeding van de kinderen. Zo probeerden we de link tussen parental mediation met betrekking tot games en het type opvoeding dat de kinderen krijgen te onderzoeken. Het is logisch dat kinderen die minder regels opgelegd krijgen met betrekking tot games ook een meer vrije opvoeding krijgen dan kinderen die meer regels opgelegd krijgen. De resultaten van de interviews bevestigen dit. Kinderen die meer regels opgelegd krijgen met betrekking tot games en het gebruik van toestellen om op te gamen vinden dat ze een strengere opvoeding krijgen dan kinderen die minder strenge regels met betrekking tot games opgelegd krijgen. Ook hun ouders waren het hiermee eens.

Emile (7) krijgt bijna geen regels opgelegd met betrekking tot zijn gamegedrag en zegt dat dit overeen komt met de rest van zijn opvoeding: *“Ik mag wel meer dan de andere kinderen die ik ken. En ik heb ook meer toestellen dan mijn vrienden.”.*

Ook Emile's mama, Gudrun (45), is het hiermee eens: *“Ik vind dat Emile een vrije opvoeding krijgt. Waarom ik dat vind? Dat is terug via de benchmark met andere ouders hé. Daar zijn veel meer regels en dat is hier niet zo. Wij zijn zelf ook niet zo dus we leggen dat onze kinderen ook niet op.”.*

Maureen (8) mag eveneens onbeperkt videogames spelen en zegt dat dit gegeven eveneens terugkomt in haar opvoeding. Haar ouders zijn gescheiden maar ze stelt toch vast dat haar ouders overleggen over haar opvoeding: *“De opvoeding die ik krijg is niet zo heel streng. (...) Ik heb wel een vrije opvoeding maar ze overleggen wel. Als het van de ene niet mag dan spreken ze eerst af en dan beslissen ze samen.”.*

De mama van Maureen, Saskia (45), zegt dat ze haar opvoeding per kind anders aanpakt maar bevestigt anderzijds dat de opvoeding die haar kinderen krijgen redelijk vrij is. Op het vlak van games genieten ze zelfs van quasi absolute vrijheid behalve wanneer het gamegedrag problematisch zou worden: *“Iets tussenin denk ik. Het is precies voor ieder kind apart want de één kan je veel meer vrijheid geven dan de andere. Bij Maureen moet je heel kort op de bal zitten. Op het vlak van games vind ik mij daar een wreed lakse in. Dus een vrije opvoeding op vlak van games. Maar misschien is*

*dat niet goed hé, dat weet ik niet. Misschien moet ik dat hierna herzien hé (lacht). Maar er stellen zich tot nu toe nog geen problemen.”.*

Het videogamegedrag van Merel (8) is dan weer strikt gereguleerd en wordt tot een minimum beperkt door haar ouders. Merel stelt dat dit eveneens terug te vinden is in haar opvoeding: *“Mijn mama en papa beslissen wel alles. Dus eigenlijk niet zo’n vrije opvoeding.”.*

Hilde (37), de mama van Merel bevestigt dit. Ze vindt de opvoeding van haar kinderen streng maar doet dit wel steeds in overleg met haar kinderen. We kunnen in dit geval dus spreken van een toepassing van active mediation: *“De opvoeding? Dat zou je eigenlijk aan hen moeten vragen (lacht). Ik denk dat ik streng ben maar wel in overleg met mijn kinderen. Dus niet autoritair streng zoals vroeger maar altijd in overleg met mijn kinderen. Ik leg heel veel uit aan mijn kinderen.”.*

We vermoeden dus dat er wel degelijk een relatie bestaat tussen parental mediation voor games en de opvoeding die de kinderen krijgen. Daarenboven viel het op dat ouders strenger zijn met betrekking tot parental mediation voor videogames dan in het geval van andere ontspanningsactiviteiten zoals buiten spelen, het spelen van gezelschapspelen...

De papa van Stan (11) en Marit (8) stelt het als volgt: *“Wat beperken we meestal? Die tijdsduur dat ze gamen hé. En als het mooi weer is dan moeten ze niet binnen zitten maar dan moeten ze naar buiten vind ik. Zodat er een mooi evenwicht is. Want ze zitten al genoeg voor de tv en als die games er dan nog eens bijkomen vind ik dat erover.”.*

De meeste ouders en kinderen stellen dat het spelen van videogames past binnen de opvoeding die de kinderen krijgen met betrekking tot het gebruik van media in het algemeen. Het is dus niet zo dat kinderen een strengere opvoeding krijgen wanneer het gaat over videogames dan over andere media. Seppe (11) beaamt dit gegeven: *“Ik vind mijn opvoeding tussen beide omdat ze soms wel streng zijn over de games of zo. Maar ze laten ons wel vrij om te spelen.”.*

Ook zijn mama, Sabine (42) bevestigt wat Seppe zegt: *“Ik vind relatief vrij maar als zij daar ook zo over denken dat weet ik niet (lacht). Ze mogen wel redelijk veel denk ik. Maar er zijn wel een beetje regels nodig. Bijvoorbeeld op het vlak van games want Seppe zou iets te vaak spelen. En rond de tv ook. Ze mogen ’s ochtends geen tv voor school. Zo’n dingen maar ik vind niet dat de regels zo streng zijn.”.*

#### **4.8 Rebellerende kinderen?**

Hoewel de meeste kinderen zich kunnen vinden in de regels van hun ouders en deze ook respecteren, zijn er toch kinderen die af en toe durven zondigen tegen de regels die ze opgelegd krijgen. Vooral de regels rond de tijdsduur die gegamed mag worden en het tijdstip waarop gegamed mag worden durven

kinderen wel eens omzeilen. De redenen waarom kinderen deze regels overtreden variëren bij de verschillende kinderen.

Emile (7) zegt dat hij soms op de computer speelt wanneer hij niet mag om de **verveling tegen te gaan**. Maureen (8), Mariken (12) en Seppe (11) spelen dan weer wanneer ze **niet kunnen slapen** of wanneer ze vinden dat ze te vroeg naar bed zijn gestuurd.

Maureen (8): *“Soms als het weekend is speel ik op mijn Nintendo in mijn bed omdat het dan vakantie is en ik niet lang mag opblijven. Maar als ik de dag erna echt vroeg moet opstaan dan game ik niet meer in mijn bed, want dan zou ik de dag nadien er spijt van hebben omdat ik dan moe zou zijn.”*

Mariken (12): *“Ik speel soms wanneer ik niet meer mag in mijn bed als ik niet kan slapen. Sommige zeggen dat je daar wakker van wordt en niet goed van kan slapen maar ik vind dat net niet. Ik word daar net moe van. Dus ik doe dat tegen de slapeloosheid (lacht).”*

Seppe (11) zondigt om diezelfde redenen soms tegen de regels van zijn ouders: *“Meestal is dat voor ik moet gaan slapen terwijl ik nog niet wil gaan slapen. Dan neem ik mijn PS Vita en begin ik te spelen. Of als ik zeg dat ik genoeg heb gewerkt en dat ik wil spelen.”*

Bij andere kinderen, zoals Merel (8) of Arno (8),, komt het voor dat ze verder willen spelen omwille van de **competitiedrang** of de drang om beter te presteren in de games.

Merel (8) antwoordde als volgt op de vraag waarom ze soms speelt wanneer het niet toegestaan is: *“Omdat ik het spel wil uitspelen maar dat mag dan niet. En ook soms omdat ik nog beter wil doen.”*

Gudrun (45) stelde vast dat haar zoon Emile de tijdsduurbepanking niet respecteerde met als gevolg dat deze tijdsduur nu niet meer strikt beperkt wordt: *“Ooit zijn we begonnen met op die computer een klok te zetten. Op een Mac zit er zo een ouderlijk toezicht hé. Maar we hebben dat afgeschaft want dat heeft geen zin. Dat heeft geen zin. We konden dat niet hard maken want er was altijd wel een reden om er over te gaan. Er zijn altijd omwegen. En het werd niet gerespecteerd dus het heeft geen zin. Er staan hier ook veel computers in huis en dan ging hij van de ene computer naar de andere. Dus ja, wat voor zin heeft het als je op één computer een klok zet en hij dan naar een andere gaat of dat hij dan naar de tv gaat? Dus dan is het aan ons om te zeggen: ‘Nu is het genoeg, nu is het gedaan’. Wat we nu wel gebruiken is het wekkertje van de keuken om te zeggen van: ‘Je hebt nu nog een kwartier’. Dus het is ad hoc.”*

We merken wel op dat rebels gedrag niet voorkomt wanneer het afspraken omtrent de inhoud van games betreft. Wanneer kinderen bijvoorbeeld geen videogames mogen kopen die inhoud bevatten die niet geschikt is voor hun leeftijd zullen ze dit ook effectief niet doen. Wel komt het soms voor dat kinderen bij iemand anders games spelen die thuis niet zijn toegestaan, maar dit is meestal eenmalig.

Seppe (11) mag thuis geen gewelddadige games of games die niet geschikt zijn voor zijn leeftijd spelen maar het gebeurt wel dat hij ze elders speelt: *“Sommige spelletjes die niet toegestaan zijn zou ik wel graag spelen. Zoals Call Of Duty Back Ops. Bij de scouts doen we dat soms. Dan hangen we een doek met een projector en dan hebben ze een console mee, dan hebben ze een PlayStation mee. En dan zitten wij daar meestal spelletjes te spelen en dat is wel leuk. Mijn ouders weten dat wel, maar daar zeggen ze niet op want zij kiezen dat daar en mijn ouders niet.”*

Dit is echter een uitzondering binnen deze leeftijdscategorie. Over het algemeen kunnen we stellen dat wanneer kinderen van zes tot twaalf jaar de regels overtreden ze hierbij vooral zondigen tegen de gameregels met betrekking tot de tijdsduur en hun tijdstip die hun ouders opleggen en zelden tegen de afspraken met betrekking tot de inhoud van de games.

## 5 Conclusie

Dit onderzoek werd gevoerd met het doel een beter inzicht te verkrijgen in de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan twaalf jaar. In dit exploratief onderzoek wouden we te weten komen waarom en hoe ouders het gamegedrag van hun kinderen reguleren en hoe kinderen tegenover deze ouderlijke inmenging staan. Om deze vragen te beantwoorden werd gebruikt gemaakt van diepte-interviews bij tien verschillende gezinnen. Deze interviews leverden een grote hoeveelheid informatie op. Aangezien het hier gaat om een exploratief onderzoek willen we benadrukken dat deze veelheid aan informatie moeilijk tot een conclusie te herleiden is. Verder onderzoek met een meer specifieke focus op bepaalde aspecten van dit domein moet tot eenduidigere en meer algemene resultaten leiden.

Steeds meer kinderen vinden op jonge leeftijd de weg naar videogames. Ze spelen videogames omdat ze het leuk vinden, omdat ze dit waarnemen bij andere kinderen of om de verveling tegen te gaan. Ook de fantasiewereld waarin kinderen terecht komen wanneer ze videogames spelen blijkt erg aan te spreken. Hoewel bijna alle kinderen meestal alleen gamen, geven ze toch de voorkeur aan het samen spelen met andere kinderen. Kinderen bevestigen bovendien dat ze games zeker niet het allerbelangrijkst vinden in hun leven en geven de voorkeur aan familie, buiten spelen en vriendschap. Zelfs binnen de media-activiteiten van kinderen staan games niet bovenaan. Televisie spant de kroon, gevolgd door games en internet.

Heel wat ouders zijn echter bevreemd voor de negatieve effecten die videogames teweeg kunnen brengen op het gedrag van hun kinderen. Uit dit onderzoek blijkt dat ouders bevreemd zijn voor een achteruitgang van fysieke conditie, het verslavende effect dat games kunnen hebben, asociaal gedrag bij overmatig gamegebruik, nerveus gedrag tijdens het spelen van videogames en agressief gedrag door het spelen van videogames. Andere ouders zijn dan weer ongerust dat de hoeveelheid tijd dat kinderen videogames gaan spelen ten koste zal gaan van schoolwerk of andere ontspanningsactiviteiten.

Om deze negatieve effecten te voorkomen of beperken, bedenken ouders strategieën waarmee ze het gamegedrag van hun kinderen kunnen controleren, superviseren en reguleren. Het geheel van deze strategieën wordt parental mediation genoemd. Toch staan bijna alle ouders het toe dat hun kinderen videogames spelen omdat ze vinden dat er ook positieve effecten verbonden zijn aan gamen. Heel wat respondenten halen aan dat videogames leiden tot een verhoogde computervaardigheid bij kinderen, dat ze een positief effect hebben op de reactiesnelheid en op fijne motoriek van de handen. Ouders vinden educatieve games, de zogenaamde serious games, een mooi initiatief en merken dat hun kinderen echt iets bijleren als ze deze games spelen. Bovendien wordt dit gegeven bevestigd door de kinderen in kwestie.

Wanneer we kijken naar de resultaten van dit onderzoek kunnen we stellen dat restrictive mediation het vaakst gehanteerd wordt door ouders van jonge kinderen. Vooral de tijdsduur wordt bij de meeste gezinnen beperkt. Het valt voor dat ouders vooraf een tijdsduurbepanking opleggen maar vaak gaan ouders ad hoc beslissen dat hun kinderen moeten stoppen. Bij kinderen die onbeperkt mogen gamen merken we dat ze meer gamen, maar eveneens dat ze veel tijd vrijmaken voor andere vrijetijdsbestedingen. Niet enkel de tijdsduur maar ook het tijdstip waarop kinderen mogen gamen wordt door ongeveer de helft van de ondervraagde ouders gereguleerd. Hun kinderen mogen op schooldagen minder of niet gamen in vergelijking met weekend- en vakantiedagen waar ze meer of wel mogen gamen. Om de inhoud te reguleren bekijken heel wat ouders de gameratings en leeftijdslabels die op videogames staan. Zo willen ouders verhinderen dat hun kinderen videogames spelen waarvan de inhoud niet geschikt is voor hun leeftijd. De leeftijdslabels worden eveneens bekeken omdat ouders ondervinden dat games die voor oudere leeftijden geschikt zijn technisch te moeilijk zijn voor hun kinderen. Kinderen vragen wel naar de games maar het zijn steeds de ouders die beslissen. Gewelddadige games zijn niet toegestaan voor de leeftijdscategorie kinderen van zes tot twaalf jaar. Heel wat ouders vinden hun kinderen daar nog te jong voor en zijn bovendien bevreesd dat deze games invloed kunnen hebben op het gedrag van hun kinderen. De overgrote meerderheid van de ondervraagde kinderen voelt zich echter niet aangesproken tot games met geweld en kiest automatisch voor kindvriendelijke games.

Ouders vinden dat ze vaak over videogames praten met hun kinderen om hen te laten begrijpen waarom bepaalde inhoud wel en andere niet kan. De kinderen zelf ondervinden deze vorm van active mediation, in tegenstelling tot hun ouders, niet of in mindere mate.

Wanneer we de thema's co-playing en co-viewing behandelen, merken we op dat dit heel wat minder vaak voorkomt bij het spelen van videogames dan bij televisiekijken. Het feit dat vaders vaker meespelen met hun kinderen dan moeders wordt in dit onderzoek bevestigd. Wanneer ouders toch meespelen of kijken terwijl hun kinderen games spelen, is dit niet omdat ze de game-inhoud willen controleren, maar wel omdat ze het gewoon leuk vinden om te doen. Ouders stellen dat de controlefunctie reeds werd uitgevoerd bij aankoop van de games. Heel wat ouders zijn bovendien meer bevreesd voor de inhoud die kinderen op het internet te zien krijgen dan voor de inhoud van videogames.

Kinderen kiezen meestal zelf de gametoestellen die ze graag zouden hebben. We merken dat Wii en Nintendo de grootste vertegenwoordiging kennen bij kinderen van zes tot twaalf jaar. PlayStation en Xbox zijn dan weer ondervertegenwoordigd. Hoewel sommige kinderen deze laatstgenoemde toestellen graag zouden bezitten opteren hun ouders toch eerder voor de eerstgenoemde toestellen omdat ze deze kindvriendelijker vinden. Ouders beslissen met andere woorden welke toestellen in huis komen. De aankoop gebeurt meestal door de ouders of de toestellen worden verkregen bij bepaalde



gelegenheden. De plaats in huis die toestellen toegewezen krijgen is in de meeste gezinnen eveneens strikt gereguleerd. Ouders hebben graag controle op het gamegedrag van hun kinderen en plaatsen de toestellen om deze reden bewust op plaatsen waar veel controle mogelijk is. Bij gebrek aan wetenschappelijke literatuur over dit aspect zal verder onderzoek dit fenomeen moeten uitdiepen.

De opvoeding waaraan kinderen onderworpen worden, heeft eveneens een invloed op de parental mediation strategieën met betrekking tot videogames. Kinderen met een strengere opvoeding krijgen meer regels opgelegd met betrekking tot het spelen van videogames.

Toch blijken de meeste ouders relatief tevreden te zijn over het gamegedrag van hun kinderen. De meeste kinderen kiezen spontaan voor kindvriendelijke inhoud waardoor ouders op dit vlak nauwelijks hoeven in te grijpen. Met betrekking tot tijdsduur en tijdstip grijpen ouders vaker in.

Enerzijds ondervinden kinderen het verslavende effect dat games op hen hebben aan den lijve, en willen ze dus meer gamen, terwijl ze anderzijds tevreden zijn dat hun ouders hen beschermen tegen dit verslavende effect zodat ze tijd hebben voor andere ontspanningsvormen. Bovendien zijn de meeste kinderen het eens met de regels die hun ouders opleggen en komt rebels gedrag niet vaak voor. Tegen de afspraken rond de inhoud van games wordt zelden tot nooit gezondigd. Wanneer kinderen tussen zes en twaalf jaar al rebels gedrag vertonen, zullen ze in de eerste plaats zondigen tegen de afspraken omtrent het tijdstip waarop gegamed mag worden en tegen de tijdsduurbepanking.

## **6 Beperkingen van het onderzoek en suggesties voor verder onderzoek**

Aangezien het in deze studie om een exploratief onderzoek gaat, kunnen we stellen dat dit onderzoek een brede waaier aan informatie oplevert, maar dat eenduidige conclusies moeilijk te trekken zijn. De voorgaande conclusies mogen bijgevolg niet veralgemeend worden aangezien de steekproef niet als representatief kan beschouwd worden voor de gehele populatie. Verder onderzoek zal moeten uitwijzen welke de precieze invloed is die parental mediation met betrekking tot videogames heeft op het gedrag van kinderen tot en met twaalf jaar. Wij hopen alvast dat dit exploratief onderzoek een mooie aanzet kan bieden voor verder onderzoek in dit domein. Vooral de regulering met betrekking tot de plaats waar kinderen games mogen spelen blijkt nog niet onderzocht te zijn en kan een interessant domein vormen voor toekomstig onderzoek.

## Bibliografie

- Anderson, C.A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L.R., Johnson, J.D., Linz, D., Malamuth, N.M. & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science*, 4(2), 81-110.
- Austin, E.W. (1993). Exploring the effects of active parental mediation of television content. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 37(2), 147-158.
- Austin, E.W., Fujioka, Y., Bolls, P. & Engelbertson, J. (1999). How and why parents take on the tube. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(2), 175-192.
- Bittman, M., Rutherford, L., Brown, J. & Unsworth, L. (2011). Digital natives? New and old media and children's outcomes. *Australian Journal of Education*, 55(2), 161-175.
- Bovill, M. & Livingstone, S.M. (Eds.) (2001). *Bedroom culture and the privatization of media use*. London: LSE Research Online.
- Courtois, C., Mechant, P., Paulussen, S. & De Marez, L. (2011). The triple articulation of media technologies in teenage media consumption. *New Media & Society*, 14(3), 401-420.
- Coyne, S.M., Padilla-Walker, L.M., Stockdale, L. & Day, R.D. (2011). Game on.. girls: Associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes. *Journal of Adolescent Health*, 49(2), 160-165.
- Decock, J. & Van Looy, J. (2011, september). *Forbidden or promising fruit? An experimental study into the effects of warning labels on the purchase intention of digital gamers*. Paper gepresenteerd voor de fifth international conference of the Digital Research Association, Hilversum.
- Eastin, M.S., Greenberg, B.S. & Hofschire, L. (2006). Parenting the internet. *Journal of Communication*, 56(3), 486-504.
- Funk, J.B. (2005). Video games. *Adolescent Medicine Clinics*, 16(2), 395-411.
- Gentile, D.A. & Walsh, D.A. (2002). A normative study of family media habits. *Applied Developmental Psychology*, 23(2), 157-178.
- Gentile, D.A., Lynch, P.J., Linder, J.R. & Walsh, D.A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.

- Gentile, D.A., Nathanson, A.I., Rasmussen, E.E., Reimer, R.A. & Walsh, D.A. (2012). Do you see what I see? Parent and child reports of parental monitoring of media. *Family Relations*, 61(3), 470-487.
- Hertzog, S.M, Kutner, L.A., Olson, C.K. & Warner, D.E. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96.
- Huston, A.C., Donnerstein, E., Fairchild, H., Feshbach, N.D., Katz, P.A., Murray, J.P., Rubinstein, E. A., Wilcox, B.L., & Zuckerman, D.M. (1992). *Big world, small screen: The role of television in American society*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Lee, S.J & Chae, Y.G. (2007). Children's internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 640-644.
- Lee, S.J & Chae, Y.G. (2012). Balancing participation and risks in children's internet use: The role of internet literacy and parental mediation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 257-262.
- Lieberman, D.A., Chaffee, S.H., & Roberts, D.F. (1988). Computers, mass media, and schooling: Functional equivalence in uses of new media. *Social Science Computer Review*, 6(2), 224-241.
- Livingstone, S. & Helsper, E. (2008). Parental mediation and children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Mendoza, K. (2009). Surveying parental mediation: Connections, challenges and questions for media literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 1(1), 28-41.
- Mortelmans, D. (2007). *Handboek kwalitatieve onderzoeksmethoden*. Leuven: Acco.
- Moschis, G.P. (1985). The role of family communication in consumer socialization of children and adolescents. *Journal of Consumer Research*, 11(4), 898-913.
- Nathanson, A.I. (1999). Identifying and explaining the relationship between parental mediation and children's aggression. *Communication Research*, 26(2), 124-143.
- Nathanson, A.I. (2001). Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(2), 201-220.
- Nathanson, A.I. (2002). The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. *Media Psychology*, 4(3), 207-230.
- Nathanson, A.I. & Botta, R.A. (2003). Shaping the effects of television on adolescents' body image disturbance: The role of parental mediation. *Communication Research*, 30(3), 304-331.

- Nikken, P. & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's video game playing: A similar construct as television mediation. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181-202.
- Nikken, P., Jansz, J. & Schouwstra, S. (2007). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication*, 22(3), 315-336.
- Nikken, P. & Jansz, J. (2009). Playing restricted videogames: Relations with game ratings and parental mediation. *Journal of Children and Media*, 1(3), 227-243.
- OIVO (2011). Jongeren en videospelletjes. Geraadpleegd op 2 mei op het World Wide Web: <http://www.oivo-crioc.org/files/nl/5744nl.pdf>
- Padilla-Walker, L.M. & Coyne, S.M. (2011). "Turn that thing off!" parent and adolescent predictors of proactive media monitoring. *Journal of Adolescence*, 34, 705-715.
- Padilla-Walker, L.M., Coyne, S.M. & Fraser, A.M. (2012). Getting a high-speed family connection: Associations between family media use and family connection. *Family Relations*, 61(3), 426-440.
- Pasquier, D. (2001). Media at home: Domestic interactions and regulation. In S. Livingstone & M. Bovill (Eds.), *Children and their changing media environment: A european comparative study*. Mahwah: NJ: Lawrence Erlbaum.
- Paul, B. & Bryant, J.A. (2005). Adolescents and the internet. *Adolescent Medicine Clinics*, 16(2), 413-426.
- Roberts, D.F., Foehr, U.G. & Rideout, V. (2005). *Generation M: Media in the lives of 8-18 year olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Roe, K. & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13(2), 181-200.
- Schuurman, D. & De Moor, K. (2008). *Onderzoek gaming: Summary*. Niet-gepubliceerd rapport, Gent Universiteit, onderzoeksgroep MICT-IBBT
- Shin, W. & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media & Society*, 13(6), 945-962.
- Silverstone, R. & Haddon, L. (1996). Design and the domestication of information and communication technologies: Technical change and everyday life, in R. Mansell & R. Silverstone (Eds.) *Communication by Design*, pp. 44-47. Oxford: Oxford University Press.

- Silverstone, R. & Hirsch, E. (1992). *Consuming Technologies: media and information in domestic spaces*. London/New York: Routledge.
- Skoien, P. & Berthelsen, D. (Eds.) (1995). *Video games: Parental beliefs and practices*. Brisbane: Queensland University of Technology.
- Smith, S.L., Lachlan, K. & Tamborini, R. (2003). Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(1), 58-67.
- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B. & Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on internet use of primary school children. *Computers & Education*, 55(2), 454-464.
- Valkenburg, P.M., Krmar, M., Peeters, A.L. & Marseille, N.M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive Mediation", "Restrictive Mediation" and "Social Coviewing". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(1), 52-66.
- Vandewater, E.A., Park, S.E., Huang, X. & Wartella, E.A. (2005). "No, you can't watch that": Parental rules and young children's media use. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 608-623.
- Vanuxem, S. (2009). *Spelen met reclame: Vlaamse gamers en hun attitude tegenover in-game advertising*. Niet-gepubliceerde scriptie, Gent, Vakgroep Communicatiewetenschappen.
- Warren, R. (2001). In words and deeds: Parental involvement and mediation of children's television viewing. *Journal of Family Communication*, 1(4), 211-231.

# BIJLAGEN

# Bijlage 1: Informatiebrief en toestemmingsformulier



Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar

## Informatiebrief

Beste ouder,

Ikzelf, Lode Engels, ben een laatstejaarsstudent communicatiewetenschappen (afstudeerrichting communicatiemanagement) aan de universiteit van Gent. Inherent aan het laatste jaar is het uitwerken van een masterproef. De titel van mijn masterproef luidt als volgt: 'Een onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar'.

Dit vraagt natuurlijk om een woordje uitleg. Parental mediation bij gamegedrag wordt als volgt gedefinieerd:

*'Elke strategie die ouders gebruiken om het gamegedrag en de game-inhoud van hun kinderen te controleren, te superviseren of te interpreteren'*

Met dit onderzoek willen we dus de manier waarop ouders het gamegedrag en de game-inhoud van hun kinderen controleren, superviseren en interpreteren in kaart brengen. Verder willen we ook onderzoeken hoe de kinderen hiermee omgaan. Om dit alles te kunnen onderzoeken en analyseren maken we gebruik van diepte-interviews. Deze diepte-interviews zijn diepgaand en laten vooral de respondent aan het woord. Om de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen te kunnen analyseren zullen zowel de ouder als het kind los van elkaar geïnterviewd worden. Per respondent wordt ongeveer een half uur gerekend, wat neerkomt op ongeveer een uur per gezin. De resultaten van alle interviews zullen worden verwerkt in de masterproef. Anonimiteit wordt gegarandeerd.

Voor dit onderzoek zijn we nog steeds op zoek naar respondenten die de toestemming geven om deze interviews af te nemen.

Aangezien zowel ouder als kind deelnemen aan het wetenschappelijk onderzoek, verkrijgen we graag uw toestemming tot deelname op papier. Gelieve bijgevoegd formulier in te vullen en te ondertekenen en aan de onderzoeker terug te bezorgen. Voor meer informatie en verdere vragen rond dit wetenschappelijk onderzoek kan je steeds terecht bij Lode Engels via [Lode.Engels@ugent.be](mailto:Lode.Engels@ugent.be) of via [lodeengels@hotmail.com](mailto:lodeengels@hotmail.com).

Alvast hartelijk dank voor uw medewerking

Met vriendelijke groeten,

**Lode Engels**

---

Masterproef: Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar

Faculteit Politieke en Sociale wetenschappen  
Communicatiewetenschappen, afstudeerrichting Communicatiemanagement

Lode Engels Ommegangstraat 57A, 9881 Bellem

+32 473 28 36 14 [Lode.Engels@ugent.be](mailto:Lode.Engels@ugent.be) [lodeengels@hotmail.com](mailto:lodeengels@hotmail.com)





## Toestemmingsformulier

Ondergetekende (voornaam, naam): \_\_\_\_\_

Ouder/wettelijke vertegenwoordiger van \_\_\_\_\_

Verklaar hierbij mijn akkoord voor deelname, op vrijwillige basis, van mijzelf en mijn zoon/dochter aan dit wetenschappelijk onderzoek naar 'De invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar', beschreven in de informatiebrief.

Ik ben op de hoogte van het verloop van het onderzoek en heb het document met uitleg en instructies omtrent deze studie grondig gelezen.

Ik verbind mij er toe alle vragen die tijdens de interviews gesteld worden zo correct mogelijk te beantwoorden. Ook zal ik alle richtlijnen die mij gegeven werden volgen en mogelijke afwijkingen ervan melden aan de onderzoeker. Ik weet dat ik op ieder ogenblik het recht heb de deelname aan het onderzoek te onderbreken zonder melding van redenen.

Verder ben ik op de hoogte dat mijn gegevens en verkregen informatie volledig vertrouwelijk en anoniem blijven en voor geen andere doeleinden dan dit onderzoek gebruikt zullen worden.

Adres: \_\_\_\_\_

Postcode: \_\_\_\_\_ Plaats: \_\_\_\_\_

Telefoon: \_\_\_\_\_ GSM: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Handtekening:

Datum: \_\_\_\_\_

---

**Masterproef: Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar**

Faculteit Politieke en Sociale wetenschappen  
Communicatiewetenschappen, afstudeerrichting Communicatiemanagement

Lode Engels Ommegangstraat 57A, 9881 Bellem

+32 473 28 36 14 Lode.Engels@ugent.be lodeengels@hotmail.com

# Bijlage 2: Vragenlijsten

## Vragenlijst ouders



Onderzoek naar de invloed van parental mediation op  
het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar

### Vragenlijst ouder

**Wat is uw geslacht?**

- Vrouw
- Man

**Wat is uw leeftijd?**

..... jaar

**Hoeveel kinderen heeft u?**

..... Zoon(s)

..... Dochter(s)

**Wat is de leeftijd van uw kinderen?**

Zoon(s) .....

Dochter(s) .....

**Burgerlijke staat**

- Alleenstaande, nooit getrouwd
- Getrouwd
- Gescheiden
- Tijdelijk uit elkaar
- Weduwe/weduwenaar
- Samenwonend
- In een relatie

**Is uw huidige partner de vader/moeder van uw kinderen?**

- Ja
- Neen
- Ik heb op dit moment geen partner

**Woont u in een stad of op het platteland?**

- Stad
- Platteland

---

Masterproef: Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar

Faculteit Politieke en Sociale wetenschappen  
Communicatiewetenschappen, afstudeerrichting Communicatiemanagement

Lode Engels Ommegangstraat 57A, 9881 Bellem

+32 473 28 36 14 Lode.Engels@ugent.be lodeengels@hotmail.com

# Vragenlijst kinderen



Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar

## Vragenlijst kind

### Wat is uw geslacht?

- Vrouw
- Man

### Wat is uw leeftijd?

..... jaar

### Hoe vaak game je?

- Jaarlijks
- Maandelijks
- Wekelijks
- (bijna) dagelijks

### Hoeveel broers/zussen heb je?

### Hoeveel van die broers/zussen gamen ook?

### Hoe lang game je gemiddeld op een schooldag? (in uren)

### Hoe lang game je gemiddeld op een weekenddag/vakantiedag? (in uren)

### Op welke toestellen game je?

- Gsm/smartphone (vb. Android, iPhone)
- Draagbare console (vb. Nintendo DS, PSP)
- Tablet (vb. iPad)
- PC/laptop
- Gameconsole (vb. PlayStation 3, Xbox)
- Wii
- Andere: .....

---

Masterproef: Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar

Faculteit Politieke en Sociale wetenschappen  
Communicatiewetenschappen, afstudeerrichting Communicatiemanagement

Lode Engels Ommegangstraat 57A, 9881 Bellem

+32 473 28 36 14 Lode.Engels@ugent.be lodeengels@hotmail.com

1



Op welke plaats staan deze toestellen in jullie huis?

Welke gamegenres speelde je het afgelopen jaar?

- Flash games** (Spelletjes die op het internet gespeeld worden zoals op Facebook, spelen.nl...)
- Party games** (Spelletjes die in groep gespeeld kunnen worden zoals Buzz, Wii Sports, Singstar, Guitar Hero...)
- Casual games** (spelletjes zoals Tetris, Patience, Mijnenveger...)
- Racespelletjes** (zoals Mario Kart, Gran Turismo, Need for Speed...)
- Klassieke 'retro' games** (zoals Pong, Pacman...)
- Schietspellen/Shooters** (zoals Counter-Strike, Call of Duty, Medal Of Honor, Halo...)
- Sportspellen/Sports games** (zoals FIFA, NBA, Football Manager, Tiger Woods...)
- Actie-avonturensporten/Action-Adventure** (zoals Tomb Raider, Assassin's Creed...)
- Vechtsporten/Fighting games** (zoals Tekken, Mortal Kombat, Street Fighter...)
- Rollenspellen/Role Playing Games** (offline rollenspel zoals Final Fantasy, Baldur's Gate, Fallout...)
- Massively Multiplayer Online Games** (online rollenspel zoals World Of Warcraft, Lord of theRings Online, Everquest...)
- Strategiespelletjes/Realtime Strategy** (zoals Age of Empires, Command & Conquer/RedAlert, Civilization...)
- Avonturespelletjes** (zoals Monkey Island, Legend of Zelda, Myst...)
- Platformspellen** (Games waar je van platform naar platform moet springen zoals Donkey Kong, Super Mario...)
- Simulation games** (zoals The Sims, Sim City, Zoo Tycoon, Rollercoaster Tycoon...)
- Simulator games** (zoals Flight Simulator)
- Wii spelletjes** (zoals Mario Galaxy, Wii Fit, Wii Sports, Wii Play...)
- Serious games** (spelletjes waar je iets bijleert zoals Monkey Labs, Questionaut...)
- Survival horror games** (Spelletjes met horrorelementen in zoals Alone in the dark, Resident Evil...)
- Andere:** .....

---

Masterproef: Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar

Faculteit Politieke en Sociale wetenschappen  
Communicatiewetenschappen, afstudeerrichting Communicatiemanagement

Lode Engels Ommegangstraat 57A, 9881 Bellem

+32 473 28 36 14 Lode.Engels@ugent.be lodeengels@hotmail.com

2



**Welke van deze genres speel je het vaakst? Geef jouw persoonlijke top 3.**

- 1.
- 2.
- 3.

**Welke van deze genres speel je het liefst? Geef jouw persoonlijke top 3.**

- 1.
- 2.
- 3.

---

**Masterproef: Onderzoek naar de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar**

Faculteit Politieke en Sociale wetenschappen  
Communicatiewetenschappen, afstudeerrichting Communicatiemanagement

Lode Engels Ommegangstraat 57A, 9881 Bellem

+32 473 28 36 14 Lode.Engels@ugent.be lodeengels@hotmail.com

3



# Bijlage 3: Topiclijsten

## Topiclijst ouders

- **Inleiding: Onderzoekdoel en onderzoeksopzet verduidelijken voor de respondent**
  - Onderzoeksvraag: ‘Wat is de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar?’
- **Vroegere ervaring met games**
  - Had u reeds ervaring met games voordat u kinderen had?
  - Wat is uw mening ten opzichte van games?
- **Gamegedrag kinderen**
  - Waarom gamet uw kind volgens u?
  - Wat vindt u van het feit dat uw kind gamet?
  - Hoe is hij/zij in aanraking gekomen met games? Op welke leeftijd?
  - Wat vindt u van zijn/haar gamegedrag?
- **Parental mediation game devices**
  - Hebben jullie thuis vaak als eerste de nieuwste technologie of wachten jullie meestal af?
  - Welke game devices hebben jullie thuis?
  - Wie vraagt naar de game devices, wie neemt de beslissing en wie koopt de devices?
  - Zijn er bepaalde voorwaarden verbonden aan het feit dat een device aangeschaft mag worden?
    - (vb. Goed rapport, alleen in weekends en vakantie...)
  - Waarom bepaalde devices wel en andere niet?
    - Waarom sommige devices niet toegestaan? (Content een reden?)
  - Worden er filters geplaatst op bepaalde devices waardoor bepaalde inhoud niet beschikbaar wordt?
  - Waar gamen de kinderen? Waarom op die plaats(en)? (Laten nadenken over het feit als dit is om controle te houden op het gamegedrag van de kinderen. Vb. content en tijdsduur onder controle houden)
- **Parental mediation games**
  - Wat voor games speelt uw kind?
  - Afspraken rond inhoud van de games? (Restrictive mediation)
    - Waarom zijn sommige games niet/wel toegestaan?
    - Wat vind uw kind van deze afspraken?
  - Weet u af van het bestaan van videogame ratings?
    - Indien ja, in hoeverre wordt daar rekening mee gehouden voor aanschaf?
  - Wat vindt u van geweld in games?

- Is het toegelaten dat uw kind gewelddadige games speelt? Waarom wel/niet? (Laten nadenken over de eventuele gevolgen van geweld in games)
  - Mening over geweld in andere media vragen.
- Zijn er afspraken omtrent het tijdstip waarop gegamed mag worden? (Restrictive mediation)
  - Waarom? (vb. Angst voor mindere schoolresultaten of asociaal gedrag?)
  - Wat vindt uw kind van deze afspraken?
- Zijn er afspraken omtrent de tijdsduur die gegamed mag worden? (Restrictive mediation)
  - Wat vindt uw kind van deze afspraken?
- Wordt er gepraat over de games die uw kind speelt? (Active mediation)
  - Met het kind zelf? Met andere personen?
    - Waarover gaat het dan meestal?
- Speelt uw kind vaker alleen of vaker met anderen?
  - Met wie? Online/offline?
  - (Bent u zich bewust van de eventuele games die uw kind bij vriendjes/vriendinnetjes speelt?)
  - Speelt u soms mee? (Co-playing)
    - Waarom?
  - Kijkt u soms mee naar hoe uw kind gamet? (Co-viewing)
    - Waarom?
- Is er een maximumbudget dat aan games besteed mag worden?
- Krijgen uw kinderen een strenge of een vrije opvoeding?
  - Waarom?
- **Effecten van games**
  - Wat weet u over wat er in de media gezegd wordt over games? Bent u hiermee akkoord?
  - Volgt u bewust wat er in de media gezegd wordt over games?
  - Bent u akkoord met het feit dat uw kind gamet in zijn/haar vrije tijd? (Laten nadenken over het feit dat ze misschien andere activiteiten van het kind prefereren)
  - Wat is uw mening over de effecten van games?
- **Als ik het interview eens overloop dan heb je gezegd dat... (vat het interview samen). Kan je jou daarin terugvinden of heb ik iets vergeten, of verkeerd begrepen?**
- **Er wordt toestemming gevraagd aan de respondent als er een foto mag genomen worden van de plaats waar gegamed wordt**

## Topiclijst kinderen

- **Inleiding: Onderzoeksdoel en onderzoeksopzet verduidelijken voor de respondent**
  - Onderzoeksvraag: ‘Wat is de invloed van parental mediation op het gamegedrag van kinderen jonger dan 12 jaar?’
- **Ervaring met games**
  - Wanneer bent u begonnen met gamen?
  - Waarom bent u begonnen met gamen?
    - Aanzet door andere personen?
      - (Peer-pressure?)
- **Gamegedrag kinderen**
  - Waarom gamet u?
  - Wat vindt u er leuk aan?
  - Wat vinden je ouders ervan dat je gamet?
  - Hoe belangrijk zijn games voor jou?
    - (Doe je liever andere dingen, uit verveling, heel belangrijk, way of life...?)
    - Ten opzichte van andere media?
- **Parental mediation game devices**
  - Zijn jullie snel in het adopteren van nieuwe technologie of kijken jullie liever de kat uit de boom?
  - Welke toestellen waarop gegamed kan worden hebben jullie thuis?
  - Wie vraagt naar deze toestellen, wie neemt de beslissing en wie koopt de devices?
  - Waren er bepaalde voorwaarden verbonden aan het feit dat een device aangeschaft mag worden?
    - (vb. Goed rapport, alleen in weekends en vakantie...)
  - Waarom bepaalde devices wel en andere niet?
    - Voorkeur voor bepaalde devices?
    - Waarom sommige devices niet toegestaan? (Content een reden?)
  - Worden er filters geplaatst op bepaalde devices waardoor bepaalde inhoud niet beschikbaar wordt?
    - Wat vindt u daarvan?
  - Waar speel je games?
    - Waarom op die plaats(en)?
    - Zou je liever ergens anders games spelen?
- **Parental mediation games**
  - In de vragenlijst zie ik dat je ... games het vaakst speelt, waarom?
  - In de vragenlijst zie ik dat je ... games het liefst speelt, waarom?



- Afspraken rond inhoud van de games? (Restrictive mediation)
  - Zijn sommige games niet toegestaan?
  - Waarom niet?
  - Wat vindt je daarvan?
- Wordt er voor aanschaf van games gekeken naar de gameratings?
  - Zijn er bepaalde spelletjes die je graag zou willen spelen maar die je niet krijgt omdat je er te jong voor bent?
- In de vragenlijst zie ik dat je soms/nooit gewelddadige games speelt?
  - Waarom/waarom niet? Wat vind je er leuk/niet leuk aan?
  - Is dat met of zonder toestemming van uw ouders?
- Zijn er afspraken omtrent het tijdstip waarop gegamed mag worden? (Restrictive mediation)
  - Waarom? (vb. Angst voor mindere schoolresultaten of asociaal gedrag?)
  - Wat vindt jij daarvan?
- Zijn er afspraken omtrent de tijdsduur die gegamed mag worden? (Restrictive mediation)
  - Wat vindt jij van deze afspraken?
- Wordt er soms gepraat met je ouders over de inhoud van games die jij speelt? (Active mediation)
  - Waarover gaat het dan meestal?
- Speel je vaker alleen of vaker met anderen?
  - Met wie? Waarom? Online/offline?
  - Speel je bij vriendjes of vriendinnetjes soms games die thuis niet toegestaan zijn?
  - Spelen je mama of papa soms mee? (Co-playing)
  - Kijken jouw mama en papa soms mee als je aan het spelen bent? (Co-viewing)
- Rebelleren?
  - Speel je soms games die niet toegestaan zijn van jouw ouders?
    - Waarom? Welke? Waar?
  - Speelt u soms games op tijdstippen die niet toegestaan zijn?
- Is er een maximumbudget dat aan games besteed mag worden?
- Vindt u dat u een strenge of een vrije opvoeding krijgt?
  - Waarom vindt u dat?
- **Effecten van games**
  - Wat weet u over wat er in de media gezegd wordt over games? Bent u hiermee akkoord?
- **Als ik het interview eens overloop dan heb je gezegd dat... (vat het interview samen). Kan je jou daarin terugvinden of heb ik iets vergeten, of verkeerd begrepen?**
- **Er wordt toestemming gevraagd aan de respondent als er een foto mag genomen worden van de plaats waar gegamed wordt**

## Bijlage 4: Codeboek

Name	
<input type="radio"/> Effecten van games	
<input type="radio"/> Game-ervaring kinderen	
<input type="radio"/> Game-ervaring kinderen	
<input type="radio"/> Mening ouders gamegedrag	
<input type="radio"/> Met wie gamen	
<input type="radio"/> Game-ervaring ouders	
<input type="radio"/> Ervaring met games	
<input type="radio"/> Mening games	
<input type="radio"/> Opvoeding	
<input type="radio"/> Parental mediation game-devices	
<input type="radio"/> Adoptiesnelheid nieuwe technologie	
<input type="radio"/> Filters	
<input type="radio"/> Gameplaats	
<input type="radio"/> Toestellen	
<input type="radio"/> Voorwaarden	
<input type="radio"/> Vraag, beslissing, aankoop	
<input type="radio"/> Parental mediation games	
<input type="radio"/> Afspraken rond inhoud (restrictive mediation)	
<input type="radio"/> Afspraken tijdsduur (restrictive mediation)	
<input type="radio"/> Afspraken tijdstip (restrictive mediation)	
<input type="radio"/> Gameratings en leeftijdslabels	
<input type="radio"/> Gewelddadige games	
<input type="radio"/> Inhoud games	
<input type="radio"/> Maximumbudget games	
<input type="radio"/> Meekijken ouders (co-viewing)	
<input type="radio"/> Ouders meespelen (social co-playing)	
<input type="radio"/> Praten over games (active mediation)	
<input type="radio"/> Rebelleren	
<input type="radio"/> Vraag, beslissing, aankoop	

## Bijlage 5: Respondenten

	Ouder	Kind
<b>Gezin 1</b>	Jeroen (43)	Arno (8)
<b>Gezin 2</b>	Lieve (42)	Emile (7)
<b>Gezin 3</b>	Gerrit (57)	Maureen (8)
<b>Gezin 4</b>	Saskia (45)	Mariken (12)
<b>Gezin 5</b>	Sabine (42)	Seppe (11)
<b>Gezin 6</b>	Barbara (39)	Berend (9)
<b>Gezin 7</b>	Papa van Stan en Marit (43)	Stan (11) en Marit (8)
<b>Gezin 8</b>	Hilde (37)	Merel (8)
<b>Gezin 9</b>	Evelien (36)	Arthur (10)
<b>Gezin 10</b>	Gudrun (45)	Emile (7)