



## *PEGI ratings: effectief of onbelangrijk?*

**Erasmus Universiteit Rotterdam**

Erasmus School of History, Culture and Communication (ESHCC)

*Master Media Studies*

*Media & Cultuur*

**Datum:** 29 Juni 2012

**Supervisie:** Prof. Dr. Nikken

**Tweede lezer:** Prof. Dr. Jansz

**Naam:** Brett Rijdsdijk

**Student nummer:** 349369

## **PEGI ratings: effectief of onbelangrijk?**

*‘De beleving en naleving van PEGI classificaties 16 en 18 door Nederlandse jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en de rol van de ouders hierbij’.*



Master thesis Media & Cultuur 2011-2012  
Erasmus Universiteit Rotterdam  
Erasmus School of History, Culture and Communication (ESHCC)

Brett Rijdsdijk  
Studentnummer: 349369  
Email: [rijdsdijk\\_brett@hotmail.com](mailto:rijdsdijk_brett@hotmail.com)  
Telefoon nummer: 06-53199243

Supervisie: Prof. Dr. P. Nikken  
Tweede lezer: Prof. Dr. J. Jansz

---

## Inhoudsopgave

---

|   | <b>Pagina</b> |
|---|---------------|
| Voorwoord   | 5             |
| Samenvatting  | 6             |
| Lijst met figuren en tabellen                         | 7             |
| <hr/>   |               |
| <b>Hoofdstuk 1. Inleiding</b>                         | <b>8-12</b>   |
| 1.1. Onderzoeksthema en relevantie                    | 8             |
| 1.2. Doelstelling en deelvragen                       | 10            |
| 1.3. Afbakening                                       | 10            |
| 1.4. Methoden   | 11            |
| 1.5. Leeswijzer                                       | 11            |
| <hr/>   |               |
| <b>Hoofdstuk 2. Theoretisch kader</b>                 | <b>13-26</b>  |
| 2.1. Videogames                                       | 13            |
| 2.1.1. Ontwikkelingen in de videogame-industrie       | 13            |
| 2.1.2. Het gamegedrag van jongeren                    | 14            |
| 2.1.3. Gamemotivaties van jongeren                    | 15            |
| 2.1.4. Maatschappelijke zorgen over games             | 16            |
| 2.2. Classificatiesystemen                            | 17            |
| 2.2.1. PEGI: Videogame classificatiesysteem           | 17            |
| 2.2.2. Het functioneren van PEGI classificaties       | 19            |
| 2.2.3. Neveneffecten van PEGI leeftijdsclassificaties | 20            |
| 2.3. Omgevingsfactoren en het spelen van videogames   | 22            |
| 2.3.1. Ouders en games                                | 22            |
| 2.3.2. Leeftijdsgenoten en games                      | 24            |
| 2.4. Conclusie  | 25            |
| <hr/>   |               |
| <b>Hoofdstuk 3. Methoden</b>                          | <b>27-38</b>  |
| 3.1. Steekproef                                       | 27            |
| 3.2. Metingen en procedures                           | 29            |
| 3.2.1. Gefundeerde theoriebenadering                  | 30            |
| 3.2.2. Observaties                                    | 30            |
| 3.2.3. Dataverzameling en onderzoeksfamilies          | 31            |
| 3.2.4. Operationalisering                             | 36            |
| 3.2.5. Interviewvragen                                | 37            |
| 3.3. Analyses   | 37            |

---

|  | <b>Pagina</b> |
|--|---------------|
| <b>Hoofdstuk 4. Een kijkje in het Nederlandse gamegezin</b>              | <b>39-43</b>  |
| 4.1. Videogameconsoles: van Xbox tot Nintendo DS                         | 39            |
| 4.2. Videogames: van Sims tot Call of Duty                               | 40            |
| 4.3. Gameconsoles en videogames: waar zijn ze in huis te vinden?         | 43            |
| <hr/>  |               |
| <b>Hoofdstuk 5. Van game-expert tot Wii-fan: tieners en videogames</b>   | <b>44-57</b>  |
| 5.1. Tieners en videogames   | 44            |
| 5.1.1. Tieners en het spelen van games in het dagelijkse leven           | 44            |
| 5.1.2. Gamemotivaties  | 46            |
| 5.1.3. Omgevingsfactoren en het gamegedrag van tieners                   | 47            |
| 5.2. PEGI classificaties en Nederlandse tieners                          | 49            |
| 5.2.1. Herkenning van de PEGI classificaties door tieners                | 49            |
| 5.2.2. Beleving en naleving van de PEGI classificaties door tieners      | 52            |
| 5.2.3. Het spelen van verboden PEGI games                                | 54            |
| 5.3. Videogames en opvoeding: Nederlandse tieners aan het woord          | 56            |
| 5.3.1. Oogpunt tieners: meningen van ouders over games                   | 56            |
| 5.3.2. Oogpunt tieners: regels van ouders over games                     | 56            |
| 5.3.3. Oogpunt tieners: verboden games volgens hun ouders                | 57            |
| <hr/>  |               |
| <b>Hoofdstuk 6. Bezorgde moeders en gamevaders: ouders en videogames</b> | <b>58-71</b>  |
| 6.1. Het tiener gamegedrag en de meningen van ouders                     | 58            |
| 6.1.1. Ouders en het gamegedrag van hun kinderen                         | 58            |
| 6.1.2. Videogame motivaties van tieners volgens hun ouders               | 60            |
| 6.1.3. Omgevingsfactoren versus games: de mening van ouders              | 61            |
| 6.2. PEGI classificaties en ouders                                       | 63            |
| 6.2.1. Herkenning van de PEGI classificaties door ouders                 | 63            |
| 6.2.2. Beleving en naleving van PEGI classificaties door ouders          | 66            |
| 6.3. Videogames en opvoeding: ouders aan het woord                       | 69            |
| 6.3.1. Oogpunt ouders: meningen van ouders over games                    | 69            |
| 6.3.2. Oogpunt ouders: regels over games                                 | 70            |
| 6.3.3. Oogpunt ouders: verboden games                                    | 70            |
| <hr/>  |               |
| <b>Hoofdstuk 7. Conclusie</b>  | <b>72-77</b>  |
| <hr/>  |               |
| <b>Literatuurlijst</b>   | <b>78-81</b>  |
| <hr/>  |               |
| <b>Bijlagen</b>  | <b>82-112</b> |



---

## Voorwoord

---

Videogames... een onderwerp dat me al sinds mijn pubertijd intrigeert. Vol bewondering keek en kijk ik soms nog steeds naar de games in de winkelschappen. Toen ik jonger was speelde ik regelmatig games van de Sims tot World of Warcraft. Het maken van families, huizen en de fantasierijke werelden met dwergen en elfen was voor mij de perfecte manier om even te ontspannen. Het kiezen van een afstudeeronderwerp was daarom ook niet zo heel moeilijk.

De afgelopen maanden heb ik geleerd dat het schrijven van een scriptie een leerproces is. Het gaat om de stappen die je neemt en de keuzes die je maakt om je doel te bereiken. Het gaat niet zozeer om het perfecte resultaat of die ene opmerkelijke bevinding die de wetenschappelijke wereld op zijn kop zet. Het gaat erom wat je ervan leert. Zo heb ik het meeste kunnen leren van de lieve families die ik heb onderzocht. Hun enthousiasme zorgde ervoor dat het onderwerp mij bleef boeien en dat ik er alleen nog maar meer over te weten wilde komen. Bovendien heb ik door hen een aantal persoonlijke grenzen mogen verleggen waar ik ze heel dankbaar voor ben.

Mijn behulpzame families wil ik graag bedanken voor hun deelname aan de interviews – ja, het zijn toch wel een beetje ‘mijn’ families geworden. Stuk voor stuk waren ze allemaal even aardig, gastvrij en attent. De gesprekken met de tieners waren vooral erg leuk, ze raakten niet uitgepraat over de games die zij speelden. Het gameplezier van de tieners werkte aanstekelijk en mijn interesses in games zijn door hen alleen maar versterkt. Naast mijn gezinnen wil ik ook graag mijn scriptiebegeleider Peter Nikken bedanken. Hij heeft mijn scriptie voorzien van tips, commentaar en feedback.

Ten slotte, wil ik mijn ouders, zus, familie, vrienden en vriendinnen bedanken voor hun steun. Niet alleen zijn zij er voor mij geweest in de afgelopen maanden ook hebben ze mij tijdens mijn hele ‘schoolcarrière’ gesteund.

Ik wens alle lezers veel plezier met het lezen van dit onderzoek.

Brett Rijdsdijk

Oud Gastel, Juni 2012

---

## Samenvatting

---

Videogames zijn in de afgelopen jaren in populariteit gestegen en zijn voor veel jongeren een belangrijke vorm van vrijetijdsbesteding. De verwachting luidt dat de populariteit van games alleen nog maar groeit door de introductie van nieuwe gameconsoles en het aanbod van games op smartphones. Uit verschillende wetenschappelijke studies is gebleken dat door de populariteit van games zorgen zijn ontstaan in de samenleving.

Om ouders en tieners te informeren en te beschermen tegen de negatieve invloeden van videogames is in 2003 het Pan European Game Information (PEGI) classificatiesysteem geïntroduceerd. Ouders kunnen dit systeem raadplegen om de geschiktheid van games voor hun kinderen te beoordelen. Uit diverse onderzoeken blijkt dat er nog maar weinig inzichten aanwezig zijn als het gaat om de beleving en naleving van deze classificaties door kinderen en ouders. Onderzoek is daarom nodig om meer te weten te komen over deze aspecten.

Deze scriptie gaat op een verkennende en explorerende wijze in op de volgende onderzoeksvraag: *‘In hoeverre worden de PEGI leeftijdsclassificaties bestemd voor de doelgroepen 16 en 18 beleefd en nageleefd door Nederlandse jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en in hoeverre spelen ouders een rol hierbij?’*

Het onderzoek is uitgevoerd aan de hand van allereerst een literatuurstudie, ten tweede uit observaties en ten slotte uit kwalitatieve interviews met 16 families met jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar. Totaal zijn er 32 interviews afgenomen in de periode van 4 tot en met 27 april 2012. Aan de hand van observaties en interviews met tieners en ouders hebben er analyses plaatsgevonden.

De belangrijkste resultaten omvatten het feit dat de term ‘PEGI’ onbekend is bij de meeste families, toch worden de PEGI leeftijdspictogrammen wel herkend. Tieners vinden de classificaties vaak niet kloppen, voor hen zijn de games te hoog geclassificeerd. Anderzijds vinden zij het goed dat de PEGI classificaties bestaan, maar zelf maken ze er geen gebruik van. Ze schaffen een game aan wanneer deze past bij hun eigen interesses en daarbij speelt de PEGI-leeftijd geen rol. Voor de jongeren in dit onderzoek is het ‘normaal’ om games voor 16 jaar en ouder te spelen, omdat iedereen dit doet. Bovendien houden ouders zich ook niet aan de classificaties. Zij beslissen op basis van hun eigen normen en waarden of een game geschikt is voor hun kind. Vaak gaat dit gepaard met de meningen van anderen uit hun persoonlijke omgeving.

De naleving van de PEGI classificaties staat op een laag pitje bij de onderzochte doelgroep in dit onderzoek. Voor tieners (vooral bij jongens) en hun ouders is het spelen van games met PEGI-leeftijden 16 en 18 ‘normaal’. Verder onderzoek moet uitwijzen welke invloed dit heeft op het welzijn van tieners op latere leeftijd.

---

## Lijst met figuren en tabellen

---

### Figuren

- Figuur 1. Schematische weergave van het onderzoek
- Figuur 2. Schematische weergave onderzoekspopulatie tieners
- Figuur 3. Schematische weergave onderzoekspopulatie ouders
- Figuur 4. Woonplaats onderzoeksfamilies
- Figuur 5. Dataverzameling tieners

### Tabellen

- Tabel 1. PEGI classificatie pictogrammen
- Tabel 2. Onderzoek ISFE (2010) herkenning PEGI waarschuwpictogrammen
- Tabel 3. Steekproefkader van respondenten
- Tabel 4. Observatiekenmerken
- Tabel 5. Overzicht van onderzochte gezinnen
- Tabel 6. Onderzoekseenheden en concepten
- Tabel 7. Verloop van het onderzoek
- Tabel 8. Videogameconsole populariteit per gezin
- Tabel 9. Totaal overzicht bezit gameconsoles jongens vs. meisjes
- Tabel 10. Totaal top 3 meest genoemde videogame titels
- Tabel 11. Top 3 meest genoemde gametitels bij jongens
- Tabel 12. Top 3 meest genoemde gametitels bij meisjes
- Tabel 13. Nederlandse videogame top 10 week 14, 2012 (Gamingnation, 2012).
- Tabel 14. Gameconsoles en games in huis
- Tabel 15. Tijd en videogames: meningen van tieners
- Tabel 16. Herkenning van PEGI door jongeren
- Tabel 17. Herkenning van PEGI waarschuwpictogrammen jongens
- Tabel 18. Herkenning van PEGI waarschuwpictogrammen meisjes
- Tabel 19. Onbekende PEGI waarschuwpictogrammen bij tieners
- Tabel 20. Tijd en videogames: meningen van ouders
- Tabel 21. Herkenning PEGI door ouders
- Tabel 22. Herkenning PEGI waarschuwpictogrammen ouders van jongens
- Tabel 23. Herkenning PEGI waarschuwpictogrammen ouders van meisjes
- Tabel 24. Totaal aantal onbekende PEGI waarschuwpictogrammen

---

## Hoofdstuk 1: Inleiding

---

Mediaproducten zoals films, videogames en televisie zijn niet meer weg te denken uit het leven van jongeren. Het beschikbare media-aanbod is door de komst van het internet alleen maar toegenomen wat aanleiding heeft gegeven tot discussie in de samenleving. De zorgen gaan over de impact van deze mediaproducten en de invloed die zij kunnen hebben op het welzijn van kinderen en tieners (Gosselt, Hoof, Jong, Dorbeck-Jung & Steehouder, 2008). Discussies zijn mede ontstaan, dankzij diverse schietpartijen op Amerikaanse scholen waarbij gewelddadige games vaak als schuldige werden aangewezen. In het verlengde van het voorgaande blijkt dat games zoals Call of Duty en World of Warcraft gezien worden als de oorzaak van het bloedbad in Juli van vorig jaar, waarbij de Noorse Breivik 77 mensen ombracht (Williams, 2012). In dit eerste hoofdstuk wordt het onderzoeksthema nader toegelicht. Daarnaast wordt de praktische en wetenschappelijke relevantie van dit onderzoek duidelijk. Ten slotte wordt de onderzoeksvraag met bijbehorende deelvragen besproken en wordt er een leeswijzer van deze scriptie gegeven.

### 1.1. Onderzoeksthema en relevantie

Videogames zijn de afgelopen jaren steeds populairder geworden en zijn voor veel kinderen, tieners en volwassenen een belangrijke vorm van vrijetijdsbesteding. Er is een groot aanbod van games en gameconsoles zoals de Nintendo Wii, Playstation en Xbox beschikbaar. Jaarlijks worden er miljoenen games verkocht en het aantal bedrijven dat zich bezighoudt met games is flink gegroeid (Deloitte Analysis, 2011). Zo is het te verwachten dat de Nederlandse game-industrie in 2013 groeit door de introductie van nieuwe gameconsoles en door de komst van nieuwe gamevormen op smartphones en sociale games via Facebook of Hyves (Deloitte Analysis, 2011).

De populariteit van games gaat samen met discussies over de mogelijke schadelijke inhoud die zij kunnen veroorzaken bij jongeren. Games met aspecten van geweld, seks, discriminatie, alcohol- en drugsmisbruik, grof taalgebruik en gokken kunnen mogelijk schade aanrichten bij minderjarigen. Vanuit bestaande wetenschappelijke onderzoeken is de veronderstelling ontstaan dat deze vormen van media-inhoud leiden tot een negatieve invloed op het gedrag van jongeren (Buckingham, 2006; Gosselt et al., 2008; Nije Bijvank, Konijn, Bushman & Roelofsma, 2009). Daarnaast worden games ervan beschuldigd dat zij kinderen antisociaal maken en normale menselijke interactie en het familieleven beschadigen. De kinderen hebben meer interesse in hun games dan dat zij belangstelling tonen voor hun familieleven, tot ongenoegen van de ouders (Buckingham, 2006; Nije Bijvank et al., 2009).

De spanningen rondom de effecten van negatieve media-inhoud op televisie is veel besproken in de wetenschappelijke literatuur. De angst bestond dat televisie een negatieve invloed zou hebben op kinderen (Buckingham, 2006). Nu, jaren later, is een verschuiving

merkbaar naar spanningen over de negatieve media-inhoud bij nieuwe mediavormen zoals games en internet (Buckingham, 2006). Wetenschappelijk onderzoek rondom deze nieuwe mediavormen in het familieleven is nog weinig verricht. Hoewel er een aantal kwantitatieve studies over deze mediavormen en het gezin bestaan, is er nog relatief weinig kwalitatief inzicht (Schofield Clark, 2011). Dit laatste maakt kwalitatief wetenschappelijk onderzoek naar nieuwe mediavormen en het gezinsleven van belang.

Om ouders en jongeren te informeren over de negatieve invloeden zoals geweld, criminaliteit en seks, heeft het 'Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media' (NICAM) een systeem ontwikkeld. Met dit systeem worden leeftijd- en inhoudelijke classificaties toegekend aan televisie-uitzendingen, films en dvd's en later videogames volgens zelfde stramen (Gosselt et al., 2008). Deze classificaties zijn in Nederland beter bekend onder de namen Kijkwijzer en PEGI (Pan European Game Information).

Er is nog maar weinig inzicht in hoe ouders over deze classificaties denken en hoe zij ze gebruiken om hun kinderen te begeleiden bij het gamen (Nikken, Jansz & Schouwstra, 2007). Het is onduidelijk of ouders er altijd in slagen om hun kinderen weg te houden van leeftijd- of waarschuwingsclassificaties die niet voor hen bestemd zijn (Nikken & Jansz, 2007).

Daarentegen bestaan er al wel onderzoeken over games, classificaties en de rol van ouders hierbij (Newman, 2004; Nije Bijvank et al., 2009; Nikken et al., 2007). Deze onderzoeken laten zien dat er nog onvoldoende bekend is over hoe deze verschillende aspecten samenwerken. Nederlands onderzoek betreffende het spelen van verboden games en hoe hierover gedacht wordt door ouders en kinderen ontbreekt. Door een onderzoek toe te voegen aan de bestaande literatuur, kunnen er meer inzichten worden verkregen in hoe tieners omgaan met de gestelde richtlijnen over hun gamegedrag van PEGI en hoe de ouders hiermee omgaan. Daarnaast voegt het onderzoek informatie toe, over hoe een classificatiesysteem zoals PEGI gebruikt wordt door Nederlandse tieners, hun ouders en in hoeverre de tieners de regels overtreden.

Hierbij wordt er in het specifiek gekeken naar de beleving en naleving van PEGI door Nederlandse tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en de rol van de ouders hierbij. Het onderzoek naar dit onderwerp is explorierend van aard, omdat de meeste studies op een kwantitatieve wijze zijn uitgevoerd. Er zijn weinig inzichten beschikbaar over de achterliggende gedachten van de tieners en ouders wanneer het gaat om de zojuist genoemde onderwerpen. Om deze redenen is de volgende onderzoeksvraag geformuleerd:

*'In hoeverre worden de PEGI leeftijdsclassificaties bestemd voor de doelgroepen 16 en 18 beleefd en nageleefd door Nederlandse jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en in hoeverre spelen ouders een rol hierbij?'*

## 1.2. Doelstelling en deelvragen

Bij de vraagstelling is de volgende doelstelling geformuleerd:

*‘Inzicht krijgen in het functioneren van de PEGI leeftijdsclassificaties 16 en 18 en de beleving en naleving daarvan door Nederlandse minderjarigen in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en daarbij vooral in te gaan op de rol van ouders hierbij, om tenslotte een verklaring te kunnen vormen’.*

Deze scriptie bestaat uit 3 delen: als eerste uit observaties, als tweede uit interviews met tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en ten slotte uit interviews met de ouders van de tieners. Hierbij zijn de volgende deelvragen opgesteld:

### *Deel 1. Een kijkje in het Nederlandse gamegezin.*

1. Welke gameconsoles hebben tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar in hun bezit?
2. Welke games hebben tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar in hun bezit?
3. Waar worden gameconsoles en games opgeborgen in huis?

### *Deel 2. Van game-expert tot Wii-fan: tieners en videogames.*

1. Hoe ziet het gamegedrag van tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar eruit?
2. Op welke wijze worden de PEGI leeftijd- en waarschuwingsclassificaties beleefd en nageleefd door tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar?
3. Op welke wijze worden de opvoedingsrichtlijnen van ouders beleefd en nageleefd door tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar?

### *Deel 3. Bezorgde moeders en gamevaders: ouders en videogames.*

1. Hoe ziet het gamegedrag van tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar eruit volgens hun ouders?
2. Op welke wijze worden de PEGI leeftijd- en waarschuwingsclassificaties beleefd en nageleefd door ouders van tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar?
3. Op welke wijze stellen ouders van tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar opvoedingsrichtlijnen op als het gaat om het gamegedrag van hun kinderen?

## 1.3. Afbakening

Binnen dit onderzoek zijn er afbakeningen gemaakt om het onderzoek behapbaar te houden binnen het gestelde tijdsbestek. Games, de PEGI classificaties en het gezinsleven staan in dit onderzoek centraal. Met videogames worden alle games bedoeld die een geldige PEGI classificatie hebben. Online websites waar spelletjes gespeeld kunnen worden, zijn buiten



beschouwing gelaten. De voornaamste reden hiervoor is dat er oneindig veel games op het internet aanwezig zijn. Het is binnen het tijdsbestek niet mogelijk om deze categorie erbij te betrekken.

Met videogames worden ook de gameconsoles bedoeld zoals de Wii, Playstation, Xbox, Nintendo DS, een vaste computer en een laptop. Spelcomputers zoals een iPod Touch of iPad worden buiten beschouwing gelaten, omdat de games geschikt voor deze apparaten geen PEGI classificaties bevatten. In deze studie wordt alleen gefocust op het Europese classificatiesysteem PEGI, omdat onderzoek naar dit classificatiesysteem past binnen het tijdsbestek. Ten slotte is ervoor gekozen om alleen jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en hun ouders te onderzoeken. Hiervoor is gekozen, omdat blijkt dat tieners in deze leeftijd de meeste tijd besteden aan het spelen van games (Rideout, Foehr & Roberts, 2010).

#### **1.4. Methoden**

Het onderzoek is explorierend van aard. Er zijn weinig kwalitatieve inzichten beschikbaar waarbij games, PEGI classificaties en het gezinsleven in een wetenschappelijk onderzoek samenkomen. Allereerst is de literatuur bestudeerd over de zojuist genoemde onderwerpen. Deze studies zijn samengevoegd in hoofdstuk 2 betreffende het theoretische raamwerk. Deze theorieën zijn later gebruikt om mogelijke resultaten te verklaren. Observaties zijn gedaan om te kijken welke plaats games innemen binnen het gezinsleven. Deze bevindingen zijn bij de interviews erbij gehaald om achter bepaalde motivaties van ouders en tieners te komen.

In totaal zijn er 16 gezinnen geïnterviewd, waarvan 8 interviews met meisjes en 8 met jongens. De ouders van de tieners zijn bevraagd om de resultaten later met elkaar te kunnen vergelijken. In totaal hebben er 32 interviews plaatsgevonden in de periode van 4 tot en met 27 April 2012.

#### **1.5. Leeswijzer**

In dit eerste hoofdstuk zijn aspecten zoals het doel en de relevantie van dit onderzoek aan bod gekomen. In het tweede hoofdstuk worden diverse wetenschappelijke inzichten uiteen gezet over de ontwikkelingen in de game-industrie, het gamegedrag van jongeren en de maatschappelijke zorgen die ontstaan zijn over games. Vervolgens wordt er aandacht besteed aan classificatiesystemen zoals PEGI en de theorieën die hierover bekend zijn in de literatuur. Ten slotte worden de omgevingsfactoren en het spelen van games besproken en wordt er een conclusie gevormd.

Hoofdstuk 3 bevat een omschrijving van de methoden die zijn gebruikt bij het afnemen van de observaties en de interviews. Hier kan gelezen worden op welke wijze de observaties en interviews zijn afgenomen en hoe zij zijn geanalyseerd. Hoofdstuk 4 is gewijd aan de eerste resultaten van het onderzoek namelijk de observaties. Aan de hand van de observaties komt naar voren in hoeverre de onderzochte gezinnen beschikken over games

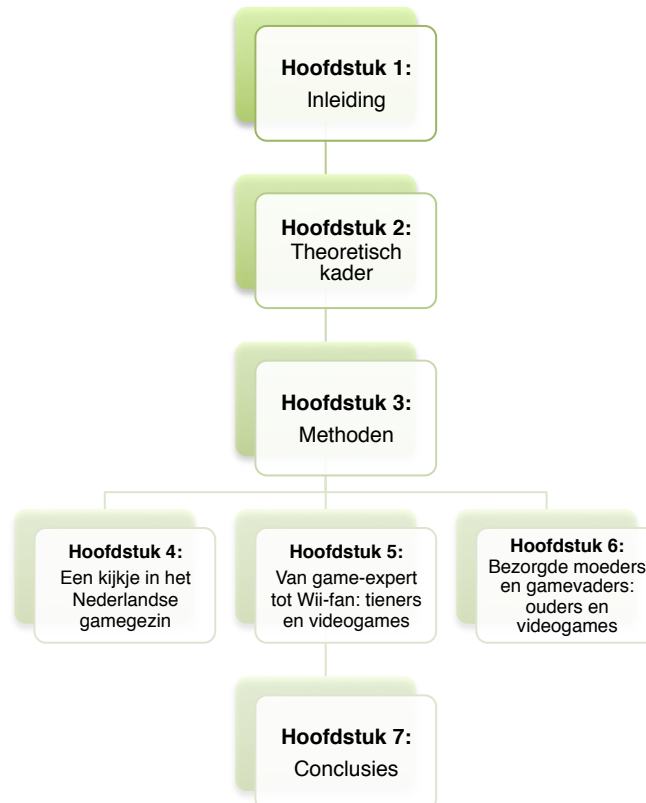
en gameconsoles. Er wordt duidelijk gemaakt waar de gameconsoles en games worden gespeeld en waar zij zijn opgeborgen in huis.

De resultaten van de interviews met de tieners worden besproken in hoofdstuk 5. Er wordt nagegaan hoe het gamegedrag van tieners eruit ziet. Met wie spelen de tieners en hoe vaak doen zij dat per dag, per week of per maand? Bovendien wordt nagegaan in hoeverre de tieners de PEGI classificaties herkennen en hoe zij deze beleven en naleven. Ten slotte wordt gekeken wat tieners van de opvoeding vinden die zij krijgen van hun ouders als het gaat om hun gamegedrag.

In het zesde hoofdstuk worden de resultaten besproken van de ouders. In dit gedeelte wordt duidelijk hoe ouders over het gamegedrag van hun tieners denken en wat hun mening is over de PEGI classificaties. Tevens wordt er gekeken naar de regels die ouders opleggen aan het gamegedrag van de tieners.

Ten slotte wordt in de conclusie een antwoord geformuleerd op de onderzoeksvraag en worden er adviezen gegeven voor verder onderzoek. Daarnaast worden de antwoorden van de tieners en die van de ouders met elkaar vergeleken. Figuur 1 laat overzichtelijk zien hoe deze scriptie eruit ziet.

*Figuur 1. Schematische weergave van het onderzoek*



---

## Hoofdstuk 2: Theoretisch kader

---

De game-industrie is in de afgelopen 30 jaar veranderd, het tijdperk van Pacman is voorbij en vele nieuwe en betere games en gametechnologieën zijn op de markt gekomen (IVO, 2008). In dit hoofdstuk worden diverse wetenschappelijke theorieën besproken wanneer het gaat om games en de ontwikkelingen door de jaren heen. Er wordt dieper ingegaan op het gamegedrag van tieners en wat hun motivaties zijn om te gamen. Daarnaast worden de PEGI classificaties en opvoedingsstrategieën van ouders besproken. Deze theorieën worden later in deze scriptie gebruikt om resultaten mogelijk te verklaren.

### 2.1. Videogames

In het dagelijks leven van vele jongeren is het spelen van games een belangrijke vorm van vrijetijdsbesteding. In deze paragraaf wordt het gamegedrag en de gamemotivaties van tieners nader uitgelegd en worden de maatschappelijke zorgen over games nader verklaard.

#### 2.1.1. Ontwikkelingen in de videogame-industrie

In dit onderzoek wordt de term 'videogames' gebruikt om te refereren naar alle video- en computerspellen ongeacht het platform waarin zij zich bevinden. Games kunnen gespeeld worden op een gameconsole (Wii, Xbox, Playstation), op de computer, op het internet of als een 'handheld' (draagbare spelcomputer) zoals de Nintendo DS (Nikken & Jansz, 2007). De game-industrie begon in de jaren zeventig, maar werd pas echt actief in de 21<sup>e</sup> eeuw. Dit kwam door de technologische ontwikkelingen en verbeteringen die plaats hebben gevonden (Malliet & de Meyer, 2005).

Rideout et al. (2010) hebben onderzoek gedaan in de periode van 1999 tot 2009, naar het mediagebruik van Amerikaanse jongeren in de leeftijd van 8 tot en met 18 jaar. Uit deze studie is gebleken dat jongeren in deze groep steeds meer tijd zijn gaan besteden aan media. Er is vooral een significante stijging op te merken bij het spelen van games in de laatste 5 jaar. Zo werden er in 1999 gemiddeld per dag, 26 minuten besteed aan het spelen van games, 49 minuten in 2004 en 1 uur en 13 minuten in 2009 (Rideout et al., 2010).

Ook in Nederland is er een verandering te zien in het vrijetijdsbesteding patroon. De televisie heeft ruimte moeten maken voor de toegenomen populariteit van internet, mobiele telefoons en games (Centraal Bureau voor de Statistiek [CBS], 2011; Newzoo & TNS NIPO, 2011). Uit het 'Nationaal Gaming Onderzoek' van 2011 blijkt dat er een opmars te zien is in het gamen. De Nederlandse consument besteedt gemiddeld 70% meer tijd aan het gamen dan 2 jaar geleden (Newzoo & TNS NIPO, 2011). De Nederlandse bevolking spendeerde in 2009 ongeveer 2,9 uur aan het spelen van games en in 2011 is dit gestegen naar 4,5 uur per week. Deze stijging is te wijten aan nieuwe gameplatforms op mobiele telefoons, tablets en sociale netwerksites zoals Facebook en Hyves (Newzoo & TNS NIPO, 2011). In het Nationaal

Gaming Onderzoek (2011) komt naar voren dat de Nederlandse consument de vrijetijdsbesteding anders is gaan indelen. Zo blijkt dat 9% minder televisie is gaan kijken en 12% minder radio is gaan luisteren in vergelijking tot 2009 (Newzoo & TNS NIPO, 2011). Met name bij jongeren behoort het spelen van games, naast het gebruik van het internet en het kijken van televisie tot de top 3 als het gaat om de tijd die per week hieraan besteed wordt (Newzoo & TNS NIPO, 2011). Kortom, games hebben een sterke plaats ingenomen tussen de traditionele media als het gaat om de mate van vrijetijdsbesteding.

De vraag is wat deze populariteit betekent voor jongeren? In hoeverre besteden ouders aandacht aan de gestegen populariteit en het gebruik van games door hun kinderen? Hierover meer in de volgende paragrafen.

### *2.1.2. Het gamegedrag van jongeren*

Uit verschillende onderzoeken blijkt dat het spelen van games piekt bij jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar (Ofcom, 2011; Nikken & Jansz, 2007; Rideout et al., 2010). Onder deze doelgroep is het spelen van games op consoles het populairst, gevolgd door draagbare computersystemen en mobiele telefoons (Rideout et al., 2010). Tieners in deze leeftijd zijn vol in ontwikkeling, fysieke groei en zijn op zoek naar nieuwe uitdagingen (Forbes & Dahl, 2010). Op het sociaal-emotionele vlak, willen de tieners er graag bij horen. Ze starten met het experimenteren en ontwikkelen van hun eigen persoonlijke stijl. Hierbij maken zij gebruik van mediaproducten zoals games of het internet. Het doel van de tieners is om erbij te horen in de ogen van hun leeftijdsgenoten. Hierdoor zijn zij gevoelig voor invloeden van buitenaf, wat resulteert in het zoeken van sensatie (Nelis & Van Sark, 2010).

In meerdere studies komt naar voren dat tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar gamen om hun identiteit te ontwikkelen (Nikken, 2007). Jongeren in deze leeftijd zijn op zoek naar nieuwe emotionele- en sociale grenzen en kunnen dit terugvinden in mediaproducties zoals games (Nikken, 2007). De voorkeur gaat hierbij uit naar games met geweld en seksualiteit met als reden om nieuwe grenzen te verkennen. Deze interesses brengen ook risico's met zich mee indien er onvoldoende op gereageerd wordt door de omgeving (Nikken, 2007). Het is interessant om hier verder onderzoek naar te verrichten om te kijken wat de redenen zijn voor tieners om te gamen en in hoeverre ouders hier een rol bij spelen.

Uit eerdere onderzoeken is de veronderstelling ontstaan dat er verschillen zijn in het gamegedrag tussen jongens en meisjes (Buckingham, 2006). Jongens spelen volgens Nikken (2007) vaker en liever gewelddadige- en bloederige games dan meisjes. Desalniettemin blijkt dat tot aan de puberteit de interesses in games bij jongens en meisjes gelijk is (Nikken, 2003). Meisjes krijgen vanaf de middelbare school andere interesses en de aandacht voor het gamen neemt af. Jongens gaan daarentegen door met het spelen van uitdagende games met spanning, geweld en actie (Nikken, 2003). Daar komt bij dat volgens Valkenburg (1997)

meisjes door ouders vaker teruggefloten worden indien zij gewelddadige media-inhoud zien of spelen.

Ten slotte, blijkt uit onderzoek dat naarmate jongeren ouder worden zij minder regels opgelegd krijgen van hun ouders over het wel of niet spelen van games (Rideout et al., 2010). Maar waarom spelen tieners games? Hebben jongens bijvoorbeeld andere motivaties in vergelijking tot meisjes? Hierover meer in de volgende paragraaf.

### 2.1.3. Gamemotivaties van jongeren

Volgens diverse studies zijn er verschillende determinanten op te merken die te maken hebben met de motieven en de betrokkenheid van specifieke media-inhoud (Rubin, 2002; Ruggiero, 2000). Deze motieven zijn determinanten uit de *'uses and gratifications'* theorie. De motivaties die jongeren hebben om te gamen, kunnen aan de hand van deze determinanten uitgelegd worden (Ruggiero, 2000; Jansz & Martens, 2005). De theorie legt de nadruk op de actieve rol die de mediagebruiker heeft. De mediagebruiker selecteert en gebruikt media als een doelgeoriënteerde activiteit, namelijk om de eigen behoeften en verlangens te bevredigen (Rubin, 2002). Er zijn 5 determinanten vastgesteld die de motivaties van het gamen classificeren (Jansz & Martens, 2005).

De eerste determinant is het *'competitie element'*, hierbij worden games gespeeld door de behoefte om te winnen of het overtreffen van anderen (Barnett, Vitaglione, Harper, Quackenbusch, Steadman & Valdez, 1997). Een tweede determinant is het *'controle element'*, door het gamen, krijgen gamers de mogelijkheid om controle te krijgen over hun eigen gamekarakter en context (Barnett et al., 1997). Een derde determinant is het *'entertainment element'* wat refereert naar het (verwachte) plezier van het spelen van een game. Een volgend element is het *'escapisme'* wat refereert naar het streven of de neiging om te ontsnappen uit de werkelijkheid (Barnett et al., 1997). Het vijfde element is *'tijdverdrijf'* wat refereert naar het gamen indien er niets anders te doen is (Barnett et al., 1997).

Jansz en Martens (2005) hebben nog een zesde categorie toegevoegd namelijk het spelen van games door het *'sociale element'*. Dit laatste element refereert naar de behoefte om samen met anderen, bijvoorbeeld een broer of zus, vriend of vriendin, te gamen. Interessant is om te kijken of deze motivaties nog steeds gelden in het hedendaagse gamegedrag van jongeren. Is het gamegedrag van jongeren verandert of zijn nog steeds dezelfde motivaties op te merken?

Zoals aan het begin van dit hoofdstuk is gebleken, willen jongeren er graag bij horen. Is dit bijvoorbeeld een motivatie die terug te vinden is bij de hedendaagse motivaties van jongeren om een game aan te schaffen of te spelen? Hebben de motivaties bijvoorbeeld te maken met de PEGI classificaties? Namelijk jezelf beter voelen dan een PEGI-codeur die een bepaalde leeftijd oplegt aan een game? Anderzijds kunnen tieners bijvoorbeeld PEGI games van 16 en 18 games spelen om hun ouders uit te dagen. Kortom, bestaan er naast de 6 genoemde elementen nog andere aspecten die een rol spelen?

#### 2.1.4. *Maatschappelijke zorgen over games*

Maatschappelijke zorgen over schadelijke media-inhoud bestaan al voor een langere tijd. Eerst waren er zorgen rondom mediaproducten zoals strips en films, later bij televisie en nu is er een verschuiving te zien richting games. Deze maatschappelijke zorgen, concentreren zich op games, omdat het een nieuw medium is en relatief gezien massaal voorhanden is.

Doordat jongeren meer tijd besteden aan het gamen, worden deze nieuwe mediavormen in grotere mate onderzocht om het publieke debat te nuanceren. Daarbij wordt er steeds meer aandacht besteed aan het gebruik en de invloeden van internet en games (Nikken, 2007). Gevaren zoals criminaliteit, grof taalgebruik, geweld en verslaving worden in de wetenschappelijke literatuur veel aangehaald. Zo zouden games kunnen leiden tot antisociaal gedrag of sociale isolatie en lijkt de grens tussen fictie en realiteit te vervagen volgens Buckingham (2006), Jansz en Martens (2005).

In de loop der jaren zijn er verschillende theorieën opgezet om te onderzoeken hoe media in kunnen werken op kijkers (Nikken, 2007). Deze theorieën worden hier niet uitgebreid besproken, omdat de focus van het onderzoek niet ligt bij de effecten van games op het welzijn van kinderen. Toch is het van belang om twee theorieën kort te noemen, om een idee te krijgen welke mogelijke effecten kunnen optreden. Gosselt et al. (2008) stellen dat concepten zoals '*cultivatatie*' en '*sociale leertheorie*' belangrijke verklaringen zijn voor de mogelijke effecten van bepaalde media-inhoud.

##### *Cultivatatie theorie*

De cultivatie theorie stelt (Gosselt et al., 2008): "*Regelmatige blootstelling aan bepaalde (al dan niet schadelijke) media-inhoud kan leiden tot een vertekend wereldbeeld*" (p. 25). Jongeren die regelmatig gewelddadige games spelen of films zien, gaan op een andere manier naar geweld kijken volgens deze theorie (Gosselt et al., 2008). Volgens Nikken (2007) projecteert de kijker of speler het geweld in de media op de eigen werkelijkheid. Dit kan leiden tot een somber wereldbeeld, waarbij kijkers geneigd zijn om de werkelijkheid somberder en gewelddadiger voor te stellen, dan mensen die minder te maken hebben met geweld in de media (Nikken, 2007).

##### *Sociale leertheorie*

Bij de '*sociale leertheorie*' gaat men ervan uit dat agressief gedrag en de mate waarin dit wordt uitgeoefend aangeleerd is (Bandura, 1978). Dit gedrag is aangeleerd door observaties van anderen in de directe omgeving. Hierbij hebben sociale rollen zoals ouders, broers of zussen invloed op het gedrag van kinderen. Ouders hebben een voorbeeld functie waardoor kinderen het gedrag kopiëren. Maar ook door eigen ervaringen en het observeren van bijvoorbeeld geweld van anderen wordt gekopieerd (Nikken, 2007). Hierdoor kan mogelijk agressief gedrag optreden. Deze ontwikkeling hangt af van de wijze waarop jongeren in contact komen met geweld en hoe het wordt aangeboden. De theorie laat zien dat niet



iedereen even beïnvloedbaar is door geweld in de media en dat kinderen geweld op een eigen manier waarnemen (Lemmens, 2007).

Deze besproken theorieën geven inzicht als het gaat om mogelijke effecten die tot stand kunnen komen bij het spelen van games. Of games echt schadelijk zijn voor kinderen is nog maar de vraag (Nikken, 2007). Games vormen vooral een nodige uitlaatklep voor kinderen en zij begrijpen dat de games niet in de werkelijke wereld afspelen (Nikken, 2007). Om de mogelijke effecten te limiteren zijn er vanuit de industrie classificatiesystemen ontwikkeld om ouders handvatten te bieden. Deze classificatiesystemen worden in het volgende gedeelte besproken.

## 2.2. Classificatiesystemen

Kinderen worden bijna overal ter wereld beschermd tegen schadelijke media-invloeden (Nikken, 2007). Zo zijn er regels opgesteld met betrekking tot mediaproducties die bijvoorbeeld beelden van geweld en seks bevatten. In Nederland worden daarom films, televisieprogramma's en games geclassificeerd voordat zij toegankelijk worden voor het Nederlandse publiek (Nikken, 2007).

### 2.2.1. PEGI: Videogame classificatiesysteem

Classificatiesystemen zijn ontwikkeld om ouders richtlijnen bij hun mediaopvoeding te bieden (PEGI, 2012a). De systemen bieden consumenten (met name ouders) handvatten om hen te helpen bij het al dan niet aanschaffen of huren van een mediaproduct. Voorbeelden van gameclassificaties zijn het Europese PEGI (Pan European Game Information) systeem of het Amerikaanse Entertainment Software Rating Board (ESRB) (Nikken & Jansz, 2007).

In Europa is sinds 2003, het classificatiesysteem PEGI opgericht, door de '*Interactive Software Federation of Europe*' (ISFE) (PEGI, 2012a). Het ISFE is een internationale organisatie met zowel wetenschappelijke als opvoedkundige doelstellingen (Gosselt et al., 2008). Het classificatiesysteem wordt door 30 Europese landen toegepast in onder andere België, Finland, Nederland en Zwitserland. Het systeem wordt door de grote gamefabrikanten in Europa zoals Sony, Microsoft en Nintendo ondersteund (PEGI, 2012a).

Met oog op de bescherming van minderjarigen worden games geclassificeerd op basis van verschillende waarschuwing- en leeftijdspictogrammen die weergegeven staan op gameverpakkingen (PEGI, 2012a). Ouders kunnen zo in één oogopslag zien of de media-inhoud in een game problematisch is voor hun kinderen (Nikken, 2007). De classificaties worden toegekend door getrainde codeurs, die vragenlijsten invullen die wetenschappelijk zijn onderbouwd (Nikken, 2007). Ieder jaar krijgen ongeveer 2000 tot 2500 games een PEGI classificatie (PEGI, 2011)

PEGI onderscheidt de volgende leeftijdscategorieën (zie tabel 1): 3, 7, 12, 16, 18. Zo is een PEGI 12 game niet geschikt voor kinderen jonger dan 12 jaar en is een PEGI 16 alleen

geschikt voor jongeren van 16 en ouder. Naast de leeftijdsclassificaties, maakt PEGI onderscheidt in de volgende waarschuwingspictogrammen (zie tabel 1): geweld, grof taalgebruik, angst, seks, drugs/alcohol, discriminatie, gokken en online gaming (PEGI, 2012a).

Tabel 1. PEGI classificatie pictogrammen<sup>1</sup> (PEGI, 2012a)

| PEGI classificatie        | Pictogrammen   |
|---------------------------|--|
| Leeftijds-pictogrammen    |  |
| Waarschuwingspictogrammen |  |

De logo's geven een betrouwbare indicatie als het gaat om de geschiktheid van een game voor kinderen. Een PEGI 3 game bevat geweld in een komische context wat vergelijkbaar is met tekenfilms zoals Tom en Jerry. De game mag geen beelden bevatten van levensechte personages en moeten berusten op fantasie (PEGI, 2012a). De geluiden die in de game voorkomen mogen niet angstig zijn voor de kinderen en er is geen grof taalgebruik te horen. PEGI 7 spellen bevatten in tegenstelling tot de PEGI 3 games meer angstige geluiden of scènes. PEGI 12 games bevatten iets levensechter geweld gericht tegen fantasiepersonages of gericht tegen menselijk ogende personages of dieren. Deze type games bevatten niet al te grof taalgebruik en geen seksuele termen (PEGI, 2012a). De PEGI 16 games tonen gewelddadige of seksistische beelden wat ook verwacht kan worden in de werkelijkheid. Grof taalgebruik wordt gebruikt, omdat het te verwachten is dat jongeren op deze leeftijd hiermee om kunnen gaan. Ten slotte, bereiken de PEGI 18 games een geweldsniveau die de kijker een gevoel van walging kunnen geven (PEGI, 2012a).

Naast de leeftijd- en inhoudspictogrammen is het PEGI OK logo ontworpen. Dit logo is ontworpen, omdat veel websites kleine games bevatten wat een snel groeiend segment is geworden in deze tijd. Indien een online spel een PEGI OK logo heeft, wil dit zeggen dat het spel gespeeld kan worden door spelers van alle leeftijden. Deze games bevatten dan geen ongepaste inhoud (PEGI, 2012a).



De pictogrammen worden overgenomen door de media- en game-industrie en staan in relatie met de Nederlandse Mediawet (Gosselt, 2011). Zo is het wettelijk verplicht dat de PEGI pictogrammen afgebeeld staan op gameproducten. De meeste games (49%) die worden uitgebracht zijn geschikt voor alle leeftijden. Ongeveer 4% van het totaal aantal spellen dat uitgebracht wordt, is uitsluitend geschikt voor volwassenen voor boven de 18 jaar (PEGI, 2012a).

<sup>1</sup> Deze pictogrammen worden beheerd door NICAM en ISFE, copyright 2012.

### 2.2.2. *Het functioneren van PEGI classificaties*

Sinds de introductie van PEGI in 2003 zijn er diverse onderzoeken verricht naar het functioneren en de naleving van het systeem. Zo blijkt dat de PEGI classificaties nog niet zo bekend zijn bij ouders. Ongeveer 45% van de Nederlandse ouders kent de naam PEGI volgens Nikken (2007). Ouders willen wel graag geïnformeerd worden over de gameclassificaties en daarbij vinden 77% van de Nederlandse ouders dat leeftijdclassificaties nodig zijn (Nikken et al., 2007).

Gosselt et al., (2008) brachten het functioneren van Kijkwijzer en PEGI in hun onderzoek in kaart. Aan de hand van verschillende onderzoeksdesigns zoals mystery-guest-bezoeken en telefonische interviews werd het onderzoek verricht. In deze onderzoeken werd gekeken in hoeverre de detailhandel de Kijkwijzer en PEGI richtlijnen naleeft (Gosselt et al., 2008). Volgens Gosselt et al. (2008) hecht de detailhandel waarde aan de classificaties en worden ze belangrijk gevonden wat blijkt uit een vragenlijstenonderzoek. Bij de mystery-guest onderzoeken die later werden uitgevoerd lijkt dit heel anders te zijn. Zo hield 86% van de verkopers zich niet aan de leeftijdsclassificaties die vermeld staan op audiovisuele producten (Gosselt et al., 2008).

De lage nalevingpercentages zijn volgens Gosselt et al. (2008) opmerkelijk te noemen, aangezien verkopers aangeven dat zij Kijkwijzer en PEGI ondersteunen. Door het feit dat de verkopers de classificaties niet naleven en door het grote aanbod aan mediaproducten is de kans automatisch groter dat jongeren producten kunnen kopen die eigenlijk niet voor hen bestemd zijn (Gosselt et al., 2008). Daarentegen heeft de industrie en NICAM gereageerd op dit onderzoek en is 'Buro240a' opgezet om de detailhandel beter te laten functioneren. Door dit bureau worden onder andere trainingen en steekproeven gedaan om de detailhandel te controleren. Uit deze resultaten blijkt dat het beter gaat met de naleving van de classificaties (Buro240a, 2012).




Wat echter nog ontbreekt in het onderzoek van Gosselt et al. (2008) is de rol van ouders en de aankoop of het spelen van games in relatie tot de PEGI classificaties. Ter aanvulling van dit onderzoek zouden daarom inzichten in het feitelijk spelen van games en de rol van ouders nodig zijn. Op deze wijze wordt het functioneren en de naleving van de PEGI classificaties duidelijk in kaart gebracht en worden verschillende kanten belicht.

Een ander onderzoek is gedaan door het ISFE (2010). Het ISFE bracht het Europese gamegedrag in kaart waarbij in ieder Europees land 2000 jongeren in de leeftijd van 16 jaar en ouder zijn ondervraagd aan de hand van een enquête. Daarnaast zijn er 1000 face-to-face interviews gedaan in 3 Europese landen waaronder Nederland. In het onderzoek is gevraagd naar de perceptie van het PEGI classificatiesysteem. Uit het rapport blijkt dat PEGI onder 27% van de Europese gamers bekend is en 16% van de niet-gamers is bekend met het systeem. Daarnaast blijkt dat 76% van de Europese gamers PEGI waardevol vindt (ISFE, 2010). In het rapport komt naar voren dat mannelijke gamers (31%) bewuster zijn van de PEGI leeftijdsclassificaties voor games dan vrouwelijke gamers (21%). Ten slotte komt naar

voren dat PEGI de meeste herkenning heeft bij mensen in de leeftijd van 16 tot en met 19 jaar. Dit laatste is een logische conclusie, omdat jongeren in deze categorie (bijna) volwassen zijn en toegang hebben tot de hogere leeftijdsclassificaties. De jong volwassenen hebben tijdens hun jeugd altijd te maken gehad met de restricties (al dan niet overtreden) en dus kennen ze de restricties en richtlijnen die gesteld zijn.

Het onderzoek van het ISFE (2010) heeft daarnaast gekeken in hoeverre de PEGI inhoudspictogrammen herkend worden door de respondenten. Hierin is de volgende top 3 in op te merken (zie tabel 2)

Tabel 2. Onderzoek ISFE (2010) herkenning PEGI waarschuwpictogrammen

| Nr. | Symbool   | Gamers | Niet gamers |
|-----|---|--------|-------------|
| 1   |  | 46%    | 27%         |
| 2   |  | 38%    | 29%         |
| 3   |  | 38%    | 25%         |

De tabel laat zien dat het pictogram met geweld het meeste wordt herkend door gamers, gevolgd door seks en gokken. Niet gamers herkennen eerst seks, geweld en dan gokken. Daarnaast laat het onderzoek van het ISFE (2010) zien dat de mannelijke gamers het meest bewust zijn van de PEGI symbolen in vergelijking tot de vrouwelijke gamers.

Een nadeel van het ISFE (2010) onderzoek is dat er alleen gekeken is in hoeverre PEGI bekend is bij Europese jongeren en of zij bewust zijn van het systeem. De PEGI classificaties worden nog niet vaak gebruikt bij de opvoeding (ISFE, 2010). Er zijn verschillende redenen hiervoor aanwezig. Zo zou het kunnen zijn dat ouders sceptisch zijn over de werking van de classificatiesystemen of dat ze de systemen niet begrijpen (Nikken & Jansz, 2006). Anderzijds is het mogelijk dat ouders mild denken over de mogelijke effecten van games op het welzijn van hun kinderen. Dit zijn onderwerpen die nog in mindere mate belicht zijn vanuit de wetenschap.

### 2.2.3. Neveneffecten van PEGI leeftijdsclassificaties

Classificatiesystemen zoals Kijkwijzer en PEGI kunnen echter ook voor neveneffecten zorgen (Gosselt et al., 2008; Nije Bijvank et al., 2009; Nikken & Jansz, 2007). Zo kunnen de leeftijdsclassificaties (16 en 18) interesse wekken bij tieners jonger dan 16 jaar (Nije Bijvank et al., 2009). Zo blijkt uit onderzoek van Rideout et al. (2005) dat 12% van de kinderen tussen de 8 en 18 jaar oud weleens een game gespeeld heeft die niet goedgekeurd was door hun ouders. Het is dus betwistbaar of ouders er altijd in slagen om hun kinderen weg te houden van mediaproducties die eigenlijk niet voor hen bedoeld zijn (Krahé & Möller, 2004; Roberts et al., 2005).

In de literatuur is het neveneffect van leeftijdsclassificaties veelvuldig onderzocht als het gaat om mediaproducties zoals film en televisie (Nije Bijvank et al., 2009). Daarentegen mist onderzoek naar de neveneffecten van leeftijdsclassificaties bij games. Daarom hebben Nije Bijvank et al. (2009) kwantitatief onderzoek verricht naar de mogelijke neveneffecten van leeftijdsclassificaties en gewelddadige inhoudslabels op games. Zij testten de hypothese over de aantrekkelijkheid van hogere leeftijdsclassificaties bij jongeren in de leeftijd van 7 tot en met 17 jaar (Nije Bijvank et al., 2009).

Dit onbedoelde effect wordt het *'forbidden fruit effect'* genoemd volgens Nije Bijvank et al (2009). Dit effect zorgt ervoor dat bepaalde media-inhoud aantrekkelijker wordt om te spelen of te bekijken zodra er regels aan te pas komen. Er is ook een tegenhanger namelijk het *'tainted fruit effect'* (Gosselt, Jong & Hoof, 2012): *"Too-high age classifications and content warnings decrease the attractiveness of media for them"* (p. 3). Dit effect is het tegenovergestelde van het verboden vrucht effect. De interesse zwakt juist af bij te hoge leeftijdsclassificaties.

Uit het onderzoek van Nije Bijvank et al. (2009) komt naar voren dat de leeftijdsclassificaties en gewelddadige inhoudslabels videogames aantrekkelijker maken, zoals verboden vruchten. Hoe restrictiever de videogame is, hoe aantrekkelijker de game is voor de respondenten uit de studie. Daarbij zorgt de waarschuwingslabel met het genre geweld voor een hogere interesse bij kinderen en volwassenen van alle leeftijden (Nije Bijvank et al., 2009). Kinderen met specifieke karaktertrekken zoals: reactantie, agressiviteit en sensatiezoekend, ontwikkelen een sterker 'verboden vrucht effect' dan kinderen die deze karaktertrekken minder hebben. Toch laat het onderzoek van Nikken en Jansz (2007) zien dat demografische kenmerken zoals opleiding, familie achtergrond en opleidingsniveau geen invloed hebben op het spelen van verboden games. Tot slot blijkt uit onderzoeken van Nije Bijvank et al. (2009), Nikken en Jansz (2007) dat het verboden vrucht effect een sterke invloed heeft op jongens en jongere kinderen. Jongens spelen deze games vaker, omdat zij hun mannelijkheid willen bewijzen.

Hoe zorgwekkend is het eigenlijk indien een negenjarige een game speelt met een 16 of 18 PEGI leeftijdsclassificatie? Wanneer dit op een regelmatige basis gebeurt bestaat er een risico dat de kinderen een gewelddadige persoonlijkheid ontwikkelen volgens Anderson (2004). De vraag bestaat hoe groot dit risico feitelijk is? Zijn er bijvoorbeeld ouders die het erg vinden dat PEGI classificaties overtreden worden door hun kinderen of juist niet? Uit de literatuur blijkt dat kinderen die op een regelmatige basis verboden games spelen, in hun vroege volwassenheid sneller te maken kunnen krijgen met afwijkend gedrag wanneer zij volwassen zijn (Griffiths & Wood, 2000). Nikken en Jansz (2007) stellen dat het met name interessant is om te kijken naar de achterliggende motivaties van kinderen om games te spelen die eigenlijk, gezien hun leeftijd niet voor hen bestemd zijn. Nikken en Jansz (2007) concluderen in hun onderzoek dat er meer inzichten nodig zijn naar de achterliggende interpretaties en motivaties van de leeftijdsclassificaties bij games van kinderen en

volwassenen en of er bijvoorbeeld eventuele vormen van een verboden vrucht fenomeen terug te vinden is. In het volgende gedeelte ligt de focus op de rol van ouders in de opvoeding van hun kinderen in relatie tot het spelen van games.

### 2.3. Omgevingsfactoren en het spelen van videogames

Onderzoek naar de mate waarin Nederlandse ouders hun kinderen begeleiden bij het televisiekijken is veelal onderzocht (Van der Voort, Nikken & Lil, 1992; Valkenburg Krmar, Peeters & Marseille, 1999). Uit deze studies kwam voornamelijk naar voren dat ouders aan gezamenlijke mediabeleving deden, zoals het samen kijken naar televisie (Nederlands Jeugdinstituut [NJI], 2012). Echter, onderzoek naar nieuwe mediaproducten zoals games en internet en de rol van ouders is nog in mindere mate onderzocht.

#### 2.3.1. Ouders en games

Uit onderzoek van Bovill en Livingstone (2001) blijkt dat de interactie tussen familieleden aan het veranderen is. Dit is met name te wijten aan het feit dat de slaapkamers voor kinderen steeds belangrijker plaatsen zijn voor hun vrijetijdsbesteding (Bovill & Livingstone, 2001). In de tienerkamers is steeds meer media-apparatuur zoals televisies, gameconsoles en computers aanwezig. Dit wordt in de literatuur ook wel *'bedroom culture'* genoemd (Bovill & Livingstone, 2001): *'Bedroom culture implies that children and young people spend significant proportions of their leisure time at home with the mass media, increasingly screen media, in their own private space rather than communal or family space'* (p. 180). Voor ouders kan deze slaapkamer cultuur implicaties hebben als het gaat om de communicatie in het gezin en de regulering van het mediagebruik (Bovill & Livingstone, 2001).

Ouders kunnen zo minder controle uitoefenen indien tieners media gebruiken op hun slaapkamer. Kinderen leiden een geïsoleerd leven, zonder dat ouders de mogelijkheid hebben om het mediagebruik te reguleren en monitoren. Anderzijds stellen Bovill & Livingstone (2001) dat door de media omvang, het mediagebruik in praktische termen moeilijker te reguleren is. Dit aspect komt overeen met de resultaten uit de studie van het TNS NIPO (2008). Uit deze studie blijkt dat de kennis van ouders over games tekortschiet. Ouders hebben vaak een mooier beeld over het gamegedrag van hun kinderen dan het eigenlijk is (TNS NIPO, 2008). Zo stelt Nikken (2012) dat ouders het exacte mediagebruik van hun kinderen onderschatten. Vaak omdat de kinderen buiten het zicht van de ouders media gebruiken. Daarnaast zeggen ouders misschien niet altijd even eerlijk dat hun kind meer media gebruikt dan zij eigenlijk willen (Nikken, 2012). Volgens Nikken en Jansz (2006) bestaat de veronderstelling dat ouders de tijd en de energie niet hebben om zichzelf te verdiepen in de inhoud van games.

Een ander aspect dat naar boven komt is dat er een *'generational digital divide'* bestaat wat betekent dat ouders niet op de hoogte zijn hoe bepaalde nieuwe vormen van



technologieën werken (Byron Review, 2008). Kinderen kunnen goed uit de voeten met deze nieuwe mediasoorten, ouders daarentegen hebben meer problemen, omdat ze niet met de technologieën zijn opgegroeid (Byron Review, 2008). Deze aspecten kunnen voor problemen zorgen, omdat ouders niet op de hoogte zijn hoe bepaalde nieuwe vormen van media werken. Kinderen kunnen hun gang gaan en media-inhoud zien dat eigenlijk niet voor hen geschikt is. Dit laat zien dat ouders niet helemaal op de hoogte zijn van wat hun kinderen nu precies doen, omdat ze de technologieën daarachter ook niet begrijpen. Als het gaat om opvoeding in relatie tot mediagebruik van tieners of ouders dan is dit een aspect dat veelal is aangekaart in de wetenschappelijke literatuur.

Er zijn verschillende opvoedstrategieën vastgesteld voor ouders, om de mediaconsumptie van kinderen te controleren (Mendoza, 2009). Er zijn discussies gaande rondom de feitelijke inhoud van deze opvoedstrategieën, maar de meeste studies hanteren een driedimensionaal raamwerk (Austin, Fujioka, Bolls & Engelbertson, 1999; Nathanson, 2001). De opvoedstrategieën die vastgesteld zijn voor de consumptie van televisieprogramma's zijn daarbij hanteerbaar voor games (Nikken & Jansz, 2006). Er wordt onderscheid gemaakt tussen de volgende opvoedstrategieën.

De eerste strategie gaat over de controle die ouders uitoefenen op hun kinderen als het gaat om de tijd die besteedt mag worden aan het gamen en welke games gespeeld mogen worden. Deze strategie wordt ook wel '*restrictive mediation*' genoemd (Nikken & Jansz, 2006). De kinderen moeten zich houden aan de opgestelde gameregels. Bij deze strategie is het mogelijk dat bepaalde games verboden worden door de gewelddadige media-inhoud of omdat de leeftijdsclassificaties te hoog zijn (Nikken & Jansz, 2007).

De tweede strategie gaat over het actief discussiëren over games. Deze strategie wordt ook wel '*active mediation*' genoemd (Nikken & Jansz, 2006). Hierbij praten ouders met hun kinderen over videogames. De ouders laten hun kinderen weten of zij de inhoud of game goedkeuren of juist afkeuren en geven hierbij uitleg (Austin et al., 1999 & Valkenburg et al., 1999). De laatste opvoedingsstrategie wordt ook wel '*(social) co-playing*' genoemd (Nikken & Jansz, 2006). Bij deze strategie spelen ouders met hun kinderen zonder er samen over te praten. Er vindt voornamelijk non-verbale communicatie plaats (Schofield Clark, 2011). Deze strategie komt overeen met de 'co-viewing' strategie die veel genoemd is bij onderzoeken naar televisie.

Verschillende onderzoeken wijzen uit dat ouders de 'restrictive' en de 'active mediation' strategieën eerder bij jonge kinderen dan bij oudere tieners gebruiken. In Nederland hebben ouders bij televisie de voorkeur voor 'co-viewing' (Valkenburg et al., 1999). Daarentegen blijkt uit het onderzoek van Nikken en Jansz (2006) dat er bij gamen juist relatief weinig '*co-play*' gebruikt wordt in de Nederlandse gezinnen. Met name moeders hanteren meer opvoedingsstrategieën voor de mediaconsumptie van hun kinderen dan vaders (Valkenburg et al., 1999; Warren, 2001). Daarnaast worden er voor meisjes meer gebruik gemaakt van de '*mediation*' strategieën dan voor jongens.

Ten slotte bestaat de veronderstelling dat de aandacht voor verboden games van een kind samenhangt met de opvoedstrategieën die ouders hanteren (Nathanson, 2001; Nikken & Jansz, 2006). Zo helpt de *'active mediation'* strategie bij kinderen om de eigen standaarden over goede of slechte media-inhoud te ontwikkelen, waardoor zij sceptischer worden over de media-inhoud die zij zien. Daarentegen kan deze strategie samen met *'restrictive mediation'* ervoor zorgen dat kinderen tegen de autoriteit van hun ouders ingaan en toch de game spelen die eigenlijk verboden was (Nikken & Jansz, 2007). Ook kan *'co-play'* ervoor zorgen dat het verboden vrucht effect juist versterkt wordt, wanneer ouders samen met hun kinderen gewelddadige games spelen (Nathanson, 2001; Nikken & Jansz, 2007).

### 2.3.2. *Leeftijdsgenoten en games*

Naast het feit dat ouders essentieel zijn bij de opvoeding van hun kinderen en het gebruik van leeftijdsclassificaties zoals PEGI spelen broers en zussen of vriendjes en vriendinnetjes ook een rol. Volgens Suoninen (2001) is onderzoek naar media vaak gefocust op het familieleven en opvoeding. De rollen die leeftijdsgenoten hebben bij het mediagebruik bij tieners is in de wetenschappelijke literatuur nog onderbelicht (Suoninen, 2001). *'Peer groups'*, zoals vrienden en leeftijdsgenoten hebben invloed op de mediakeuzes van tieners. Suoninen (2001) laat in het onderzoek zien dat tieners in Nederland vaker media gebruiken met leeftijdsgenoten in vergelijking tot andere Europese landen. In de andere landen zijn tieners meer gericht op het familieleven in tegenstelling tot de Nederlandse kinderen. Suoninen (2001) stelt dat tieners met veel vrijheid en zonder ouderlijk toezicht meer media samen met vrienden of vriendinnen gebruiken dan tieners zonder vrijheid. Het samenspelen met leeftijdsgenoten varieert daarnaast per leeftijd. Jongere kinderen geven elkaar voornamelijk adviezen en spelen omstebeurt een spelletje. Oudere en meer ervaren tieners spelen voor de competitie samen met hun vrienden (Suoninen, 2001).

Een ander aspect dat naar voren komt in de studie van Suoninen (2001) is dat tieners games of consoles (willen) hebben als status object. Voor de tieners is het van belang om bepaalde mediaproducten te beheeren, omdat iedereen deze heeft. Anderzijds willen jongeren bepaalde mediaproducten zoals games of consoles bezitten, omdat niemand anders in hun omgeving ze heeft en ze zich willen onderscheiden (Suoninen, 2001).

Daarnaast wijst onderzoek uit dat oudere broers of zussen tieners wel eens aanmoedigen om games te spelen die eigenlijk voor oudere kinderen of jongeren bestemd zijn (Fromme, 2003). Zij kunnen zelfs de opvoedingsstrategieën die ouders gebruiken beïnvloeden of belemmeren wat resulteert in risicovol mediagedrag volgens Fromme (2003). Daarbij blijkt dat jongere kinderen met meerdere broers en zussen meer verboden games spelen. De meeste kinderen prefereren zelfs om te spelen en te discussiëren over games met hun broers, zussen en vrienden (Fromme, 2003). Kinderen praten over mediaproducties met vrienden, zussen of broers voor het behouden en het creëren van nieuwe banden in hun groep (Fromme, 2003). Door te praten met anderen ontwikkelen zij hun eigen standaarden

als het gaat om goede of slechte media. Deze standaarden kunnen echter in tegenspraak zijn met de regels die ouders of leeftijdsclassificaties hebben opgelegd (Nikken & Jansz, 2007).

## 2.4. Conclusie

Zoals in dit theoretisch kader is gebleken is er een significante stijging zichtbaar in de gameconsumptie bij tieners in de afgelopen 10 jaar. In het onderzoek dat verricht wordt is het te verwachten dat jongeren gemiddeld gezien ongeveer 4,5 uur per week besteden aan het gamen wat in de studie van Newzoo en TNS NIPO (2011) naar voren is gekomen. Naar verwachting gamen de tieners in het te verrichten onderzoek voornamelijk, omdat zij bij de rest van hun leeftijdsgenoten willen horen.

Op basis van de genoemde theorieën uit het theoretische kader bestaat de verwachting dat tieners een voorkeur hebben voor games waarin geweld en seksualiteit naar voren komt, zodat zij nieuwe grenzen kunnen verkennen. Echter is de kans groot dat uit het onderzoek blijkt dat er verschillen zijn op te merken tussen jongens en meisjes en hun gamekeuzes, motivaties en gedrag. Als het gaat om de gamemotivaties van tieners, dan bestaat de verwachting dat er zes elementen van de 'uses and gratifications' theorie opgemerkt worden. Daarnaast bestaat de veronderstelling dat er misschien een zevende element gevonden kan worden namelijk de motivatie van tieners om bij leeftijdsgenoten te willen horen. Daarentegen is waarschijnlijk de entertainment motivatie vooral bepalend voor de spelkeuze of gamemotivatie van tieners.

Onderzoeken naar het functioneren van PEGI geven nog niet genoeg inzichten als het gaat om de beleving en naleving door tieners en ouders. De verwachting bestaat dat iets minder dan de helft van de ouders de naam PEGI herkennen. Daarbij bestaat de verwachting dat ouders sceptisch zijn over de werking van het systeem en dat zij mild denken over de mogelijke effecten van games op het welzijn van hun kinderen.

Verschillende onderzoeken zijn gedaan naar de mogelijke effecten van games op het welzijn van kinderen. Zo zou er een 'forbidden- of tainted fruit effect' opgemerkt kunnen worden in het uit te voeren onderzoek. De verwachting bestaat dat tieners (vooral jongens) de hoge leeftijdsclassificaties en gewelddadige inhoudslabels op games aantrekkelijk vinden.

Als het gaat om de omgevingsfactoren en het spelen van games dan is te zien dat mediaproducten een verschuiving naar de tiener slaapkamers maken. Er is een '*bedroom culture*' aanwezig wat naar verwachting ook in het uit te voeren onderzoek te vinden is. Daarnaast is het te verwachten dat er verschillen aanwezig zijn tussen de meningen van ouders en tieners. Zo blijkt uit de literatuur dat ouders vaker een mooier beeld hebben over de mediaconsumptie van hun kinderen dan dat het daadwerkelijk is. Anderzijds bestaat de verwachting dat ouders misschien niet helemaal op de hoogte zijn van de nieuwe mediavormen en technologieën.

Als het gaat om de verschillende opvoedingsstrategieën dan bestaat de kans dat de ouders van de meisjes in het onderzoek meer strategieën hanteren dan de ouders van de jongens. Meer inzichten zijn nodig naar de relaties tussen het spelen van verboden games en de regels die door ouders worden aangegeven in vergelijking met invloeden van leeftijdsgenoten. De verwachting bestaat dat tieners games aanschaffen als status object om zo mee te kunnen doen met anderen of om zich te kunnen onderscheiden.

Alomvattend kan geconcludeerd worden dat de meeste studies die besproken zijn in dit theoretische kader kwantitatief van aard zijn. Nikken en Jansz (2007) stellen dat daarom aan de hand van kwalitatieve onderzoeksmethoden en observaties dieper ingegaan moet worden op de motivaties, gedachten en meningen als het gaat om het (verboden) gamegedrag van kinderen, de naleving van de PEGI classificaties en de rol die ouders hierbij spelen. Deze aspecten dienen daarom als startpunt voor het te verrichten onderzoek.

---

## Hoofdstuk 3: Methoden

---

In dit hoofdstuk worden de onderzoeksmethoden die gebruikt zijn voor de uitvoering van het onderzoek beschreven. Er is gekozen voor een kwalitatieve aanpak waarbij de vraagstelling gericht is op onderwerpen die te maken hebben met de wijze waarop gezinnen betekenis geven aan onderwerpen zoals games, PEGI en mediaopvoeding. Deze aanpak is gekozen, omdat het onderzoek verkennend van aard is en omdat uit vorig onderzoek blijkt dat kwalitatieve onderzoeken naar deze onderzoeksonderwerpen nog weinig aan bod zijn gekomen. De families zijn onderzocht met als doel om bepaalde vraagstukken waar dat mogelijk is te verklaren. In dit hoofdstuk wordt allereerst ingegaan op de steekproef van het onderzoek en hoe deze is getrokken. Ten slotte wordt de methode van dataverzameling en werkwijze van het onderzoek nader uitgelegd.

### 3.1. Steekproef

In een onderzoek kan nooit een gehele populatie onderzocht worden (dit is de gehele doelgroep van een onderzoek). Daarom is er voor dit onderzoek een aselechte steekproef genomen van een deel van de populatie. Aan de hand van zo'n steekproef kunnen er toch uitspraken gedaan worden die een representatief beeld van de werkelijkheid vormen (Gilbert, 2008). De steekproef moet echter groot genoeg zijn om eventuele verschillen of overeenkomsten aan te kunnen duiden (Gilbert, 2008). Om het kwalitatief onderzoek representatief en betrouwbaar te maken is getracht om een uitputtende lijst van alle mogelijke meningen te verzamelen die binnen de populatie aanwezig zijn.

Kwalitatief onderzoek, is in vergelijking tot kwantitatief onderzoek, kleinschaliger van aard, omdat de representativiteit niet zozeer gefocust is op getallen en aantallen van respondenten (Remmers & Groenland, 2001). Een steekproef van een kwalitatief onderzoek is representatief, zodanig wanneer alle mogelijke variaties in meningen, opvattingen, gedachten, motivaties en gevoelens bekend zijn en de mogelijkheid krijgen om zich te manifesteren binnen het onderzoek (Remmers & Groenland, 2001). Voor het onderzoek dat is uitgevoerd is getracht alle mogelijke opvattingen te verzamelen van de respondenten. Achteraf gezien zijn bij de eerste paar interviews niet alle mogelijke opvattingen over de verschillende onderwerpen aan bod gekomen. Dit had te maken met de verkenning van de kwalitatieve onderzoeksmethoden en het wennen aan de verschillende families. Na verloop van tijd gingen de interviews steeds beter en kwamen de opvattingen van de families beter aan bod.

Een steekproef bij kwalitatief onderzoek is daarbij eerder doelgericht (Evers, 2007). Er is in dit onderzoek gebruik gemaakt van het doelbewust selecteren van respondenten aan de hand van criteriapunten waaraan zij hebben moeten voldoen. Dit wordt ook wel een

homogene wijze van steekproeftrekken genoemd (Evers, 2007). De respondenten zijn geselecteerd aan de hand van de volgende criteria (tabel 3).

Tabel 3. Steekproefkader van respondenten

| Selectie variabelen | Uitleg  |
|---------------------|---|
| Gezin               | In het onderzoek zijn alleen gezinnen opgenomen, met minimaal één kind. Er is geen onderscheid gemaakt in het aantal broers/zussen en in hoeverre de gezinssituatie eruit ziet. Per gezin is minimaal één ouder geïnterviewd, waarbij er geen selectie plaats heeft gevonden op basis van geslacht. Er is gekozen om zowel tieners als ouders te interviewen, om zo de resultaten in een betere context te plaatsen en met elkaar te kunnen vergelijken. Bij ieder interview is nagegaan hoe de gezinssituatie eruitziet en uit hoeveel personen het gezin bestaat. |
| Leeftijd            | Alleen jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar zijn geïnterviewd. Deze doelgroep is gekozen, omdat uit onderzoek blijkt dat jongeren in deze groep de meeste games spelen. Bovendien hebben deze tieners de grootste kans op overtreding van de PEGI leeftijdsclassificaties 16 en 18. De leeftijd van ouders is in dit onderzoek buiten beschouwing gelaten.   |
| Geslacht            | Per leeftijdscategorie is er voor gekozen om minimaal 2 jongens en 2 meisjes te selecteren. Dit is gedaan om voldoende variatie te creëren in de resultaten en om eventuele verschillen of overeenkomsten zichtbaar te maken.   |

In het onderzoek worden kenmerken zoals woonplaats, inkomen en burgerlijke stand buiten beschouwing gelaten, omdat hierin naar verwachting geen bijzondere resultaten in gevonden worden (Nikken en Jansz, 2007). Daarnaast wordt er in het onderzoek geen onderscheid gemaakt tussen verschillende videogames, genres of consoles. Het onderzoek is gericht op games in de breedste zin, waarbij een uitzondering is gemaakt bij games zonder PEGI classificatie. Deze type spellen (met name de online games) worden buiten dit onderzoek gelaten. Ten slotte, is er in dit onderzoek geen onderscheid gemaakt als het gaat om de herkenning van de PEGI classificaties door de respondenten. Tijdens de interviews is pas aan hen gevraagd of zij bekend zijn met PEGI. Dit is gedaan om zo betrouwbare resultaten te verkrijgen. De onderzoekspopulatie ziet er als volgt uit (zie figuur 2 en 3).

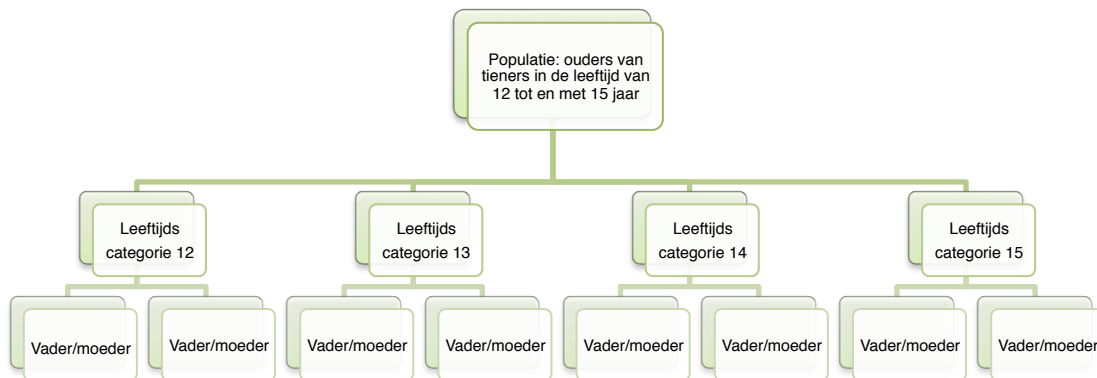


Figuur 2. Schematische weergave onderzoekspopulatie tieners



Op basis van de indelingen uit figuur 2 en 3 zijn er in totaal 32 kwalitatieve diepte-interviews gedaan. Deze interviews hebben bij de gezinnen thuis plaatsgevonden waarbij ouders en kinderen afzonderlijk van elkaar zijn ondervraagd om zo te voorkomen dat zij elkaar beïnvloeden. Dit heeft gezorgd voor valide en betrouwbare resultaten van beide kanten.

Figuur 3. Schematische weergave onderzoekspopulatie ouders



### 3.2. Metingen en procedures

Het onderzoek is explorierend van aard, waardoor een inductieve insteek het meest voor de hand liggend is. Bij een inductieve studie vinden er observaties of bevindingen plaats waarna later een theorie over een bepaald fenomeen gevormd kan worden (Bryman, 2004). Door deze inductieve aanpak kunnen er bijvoorbeeld patronen worden geïdentificeerd (Bryman, 2004). Open individuele diepte interviews zijn afgenomen om zo verklaringen te kunnen vormen over de onderzoeksobjecten. De persoonlijke verhalen, meningen en gedachten

van de respondenten staan hierbij centraal (Evers, 2007). Hierbij is het doel om achter de betekenissen te komen die de respondenten toekennen aan het onderzoeksonderwerp.

Er is gekozen voor een kwalitatieve aanpak, omdat de meeste bestaande studies met betrekking tot games, opvoeding en de PEGI classificaties op een kwantitatieve wijze zijn uitgevoerd. Er is nog weinig onderzoek verricht op een kwalitatieve wijze wat ertoe geleid heeft dat er een gebrek is aan persoonlijke meningen en gedachten van zowel tieners als ouders. Dit maakt om deze reden onderzoek naar de desbetreffende onderwerpen op een kwalitatieve wijze van belang. Een benadering die hierbij vaak wordt gebruikt is de gefundeerde theorie benadering (*grounded theory*).

### 3.2.1. *Gefundeerde theoriebenadering*

Bij de interviews is de gefundeerde theoriebenadering toegepast. De eerste interviews waren open en explorerend van aard (Evers, 2007). In het begin was alles wat te maken had met het onderwerp interessant. Naarmate er meer interviews werden afgenomen werd op bepaalde aspecten dieper ingegaan, wat bijvoorbeeld bij de eerste interviews niet naar boven was gekomen (Evers, 2007). Naarmate er meer duidelijk werd over het onderwerp werden de interviews juist gestructureerd van aard. Na ieder interview werden daarom de data geanalyseerd, waardoor ontbrekende onderdelen naar boven kwamen. Bij de daaropvolgende interviews kon ingegaan worden op deze ontbrekende onderdelen (Bryman, 2004). Voor een deel waren de interviews daarom semigestructureerd van aard.

### 3.2.2. *Observaties*

Voor de feitelijke interviews zijn er bij de tieners thuis observaties gedaan om te kijken welke plaats games en platforms innemen in huis. De observaties vonden voor de interviews plaats om de tieners op hun gemak te stellen. Door samen met hen te kijken en te praten over games op een informele manier voelden zij zich snel op hun gemak. Een andere reden om eerst de observaties te doen is om als interviewer een indruk te krijgen welke games de jongeren spelen. Hebben de games en consoles bijvoorbeeld een centrale plaats in het gezin en staan zij in de woonkamer of is alles te vinden in de slaapkamer van de tieners?

Deze waarnemingen zijn later bij de interviews opnieuw erbij gehaald, om er meer over te weten te komen. De observaties dienden als startpunt, om zo door te kunnen vragen over gevonden resultaten. Observaties zijn gedaan aan de hand van de volgende kenmerken:

Tabel 4. *Observatiekenmerken*

| <b>Observatiekenmerk</b>                 | <b>Uitleg</b>   |
|--|---|
| Type en aantal gameconsole(s)            | Er is gekeken op wat voor type gameconsole(s) er gespeeld werd door de familie. Daarbij is nagegaan hoeveel gameconsoles in huis aanwezig zijn.   |
| Type en aantal games                     | Er is gekeken welke games er over het algemeen gespeeld werden door de tieners. Er is een overzicht gemaakt van alle gametitels en genres. Daarbij is gekeken in hoeverre de games nieuw of oud, gedownload, geleend, gehuurd of gekocht waren. |
| Plaats van gameconsoles en games in huis | Er is gekeken waar de consoles en games in huis zijn opgeborgen.  |

Na deze observaties zijn de gametitels met elkaar vergeleken. Er is tijdens de observaties niet direct gesproken over de PEGI classificaties, omdat het mogelijk is dat de antwoorden daarna niet 100% eerlijk zijn. Ouders of kinderen doen zich misschien anders voor als zij vooraf weten dat het onderzoek gericht is op de classificaties. De titels van de games zijn daarom bij de observaties genoteerd waar later tijdens de interviews op teruggekomen is (zie bijlage B voor een overzicht).

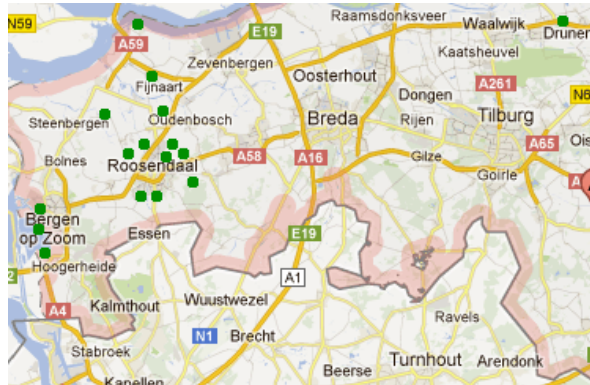
### 3.2.3. *Dataverzameling en onderzoeksfamilies*

Om te zien of de vraagstelling duidelijk was zijn de interviews vooraf getest op meerdere proefpersonen. Na de laatste aanpassingen zijn de interviews afgenomen in de periode van 4 tot en met 27 April 2012. De respondenten zijn verzameld aan de hand van de sneeuwbal methode. Binnen de eigen kennissenkring zijn er gezinnen benaderd die in de onderzoeksdoelgroep vallen. Na ieder interview is aan de gezinnen gevraagd of zij andere gezinnen kennen binnen de doelgroep. Er is gevraagd naar de relatie tussen deze gezinnen. Hierbij geldt hoe meer afstand er bestaat tussen de families hoe beter het is voor de diversiteit van het onderzoek. Op deze manier hebben er per leeftijdscategorie, 4 interviews plaatsgevonden met zowel 2 jongens als 2 meisjes en één van hun ouders.

In eerste instantie was het de bedoeling om te beginnen met twee 'startgezinnen' om vervolgens aan hen te vragen of zij twee andere gezinnen ('tussengezinnen') kennen om zo respondenten te verzamelen volgens de sneeuwbal methode. Helaas werkte deze aanpak niet, omdat niet ieder startgezin of tussengezin andere gezinnen kon noemen. Anderzijds zijn er ook families geweest die liever niet meewerkten aan het onderzoek. Vandaar dat er binnen de eigen kennissenkring rond is gevraagd en zo de meeste gezinnen zijn benaderd.

Een nadeel van deze aanpak is dat de onderzoekspopulatie een bias kan bevatten, omdat de populatie niet random geselecteerd is (Bryman, 2004). Volgens Bryman (2004) zou

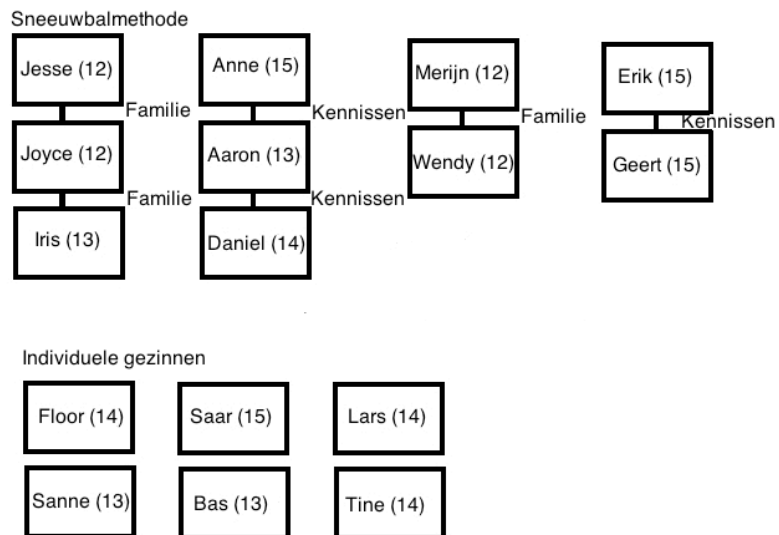
het hierdoor kunnen dat de sample niet representatief is voor de populatie. Daarentegen zijn er binnen dit onderzoek verschillende gezinnen geselecteerd die elkaar niet kennen. Hierdoor is er een diversiteit aan resultaten ontstaan waardoor het onderzoek toch zo veel mogelijk representatief en betrouwbaar is. In figuur 4 is aan de groene stippen te zien waar de families vandaan komen. De families komen uit Brabantse dorpen of steden waaronder Bergen op Zoom, Roosendaal, Oud Gastel, Drunen, Klundert, Willemstad of Zegge.



Figuur 4. Woonplaats onderzoeksfamilies

In figuur 5 is een schematische weergave te zien van de wijze waarop de data zijn verzameld volgens de sneeuwbalmethode. Alleen fictieve namen van de tieners zijn hier weergegeven. De onderlinge relaties zijn tevens op te merken tussen de gezinnen. Deze onderlinge relaties laten zien dat bij de eerste rij de gezinnen burens, kennissen of familie van elkaar zijn. De onderste 6 blokjes zijn individuele gezinnen en kennen geen van alle andere gezinnen.

Figuur 5. Dataverzameling tieners



Bij het benaderen van de gezinnen is verteld dat er een interview afgenomen wordt waarbij vragen gesteld worden over de plaats die games innemen in het dagelijkse leven. Daarbij is aangegeven dat ouders en kinderen afzonderlijk van elkaar worden geïnterviewd. Eerst hebben de interviews met de tieners plaatsgevonden en vervolgens met de ouders. Vooraf is

duidelijk gemaakt dat de namen van de respondenten geanonimiseerd worden voor hun privacy. De namen in dit onderzoek zijn daarom allemaal fictief.

Er zijn ook gezinnen geïnterviewd waarbij de jongeren geen games spelen. Zij hebben ook hun eigen opvattingen over games in (of uit) het gezinsleven maar kunnen misschien minder ingaan op de PEGI classificaties. In tabel 5 is te zien wanneer het interview en met welk gezin plaats heeft gevonden en welke fictieve namen zijn toegepast.

Tabel 5. Overzicht van onderzochte gezinnen

| Gezin | Leeftijd | Geslacht | Naam kind | Naam ouder | Interview     |
|-------|----------|----------|-----------|------------|---------------|
| 1     | 12       | Jongen   | Jesse     | Jolanda    | 11 April 2012 |
| 2     | 12       | Jongen   | Merijn    | Miriam     | 7 April 2012  |
| 3     | 12       | Meisje   | Wendy     | Wesley     | 5 April 2012  |
| 4     | 12       | Meisje   | Joyce     | Jeroen     | 20 April 2012 |
|       |          |          |           |            |               |
| 5     | 13       | Jongen   | Aaron     | Anneloes   | 6 April 2012  |
| 6     | 13       | Jongen   | Bas       | Brandon    | 18 April 2012 |
| 7     | 13       | Meisje   | Iris      | Indy       | 26 April 2012 |
| 8     | 13       | Meisje   | Sanne     | Suzanne    | 19 April 2012 |
|       |          |          |           |            |               |
| 9     | 14       | Jongen   | Lars      | Lennart    | 13 April 2012 |
| 10    | 14       | Jongen   | Daniël    | Diana      | 13 April 2012 |
| 11    | 14       | Meisje   | Tine      | Trees      | 12 April 2012 |
| 12    | 14       | Meisje   | Floor     | Fanny      | 10 April 2012 |
|       |          |          |           |            |               |
| 13    | 15       | Jongen   | Erik      | Esther     | 19 April 2012 |
| 14    | 15       | Jongen   | Geert     | Godelieve  | 27 April 2012 |
| 15    | 15       | Meisje   | Anne      | Andrea     | 4 April 2012  |
| 16    | 15       | Meisje   | Saar      | Sebastiaan | 17 April 2012 |

Om een idee te krijgen van de families en hun standpunten is getracht om per gezin kort en bondig hun karaktereigenschappen te omschrijven. Op deze manier kan er beter inzicht worden verkregen in ieder uniek gezin met hun bijbehorende (gezins-) kenmerken. Aan de hand van deze kenmerken kunnen bepaalde resultaten beter begrepen worden, omdat zij in een context kunnen worden geplaatst. De onderzoeksresultaten worden op deze wijze hopelijk levendiger en helder van aard. Zie bijlage G voor een gedetailleerde beschrijving van de onderzoeksgezinnen.

*Onderzoeksgezin 1. Jesse en Jolanda*

Jesse omschrijft zichzelf als een geschikte kandidaat voor het onderzoek. Hij vindt zichzelf namelijk een game-expert. Hij speelt voornamelijk games zoals 'Dead Island' op zijn Xbox. Jesse zit in groep 8 en is een keer blijven zitten. Hij heeft een jonger broertje van 9 genaamd Tom. Zijn moeder Jolanda is getrouwd met Jack en beiden hebben een fulltime baan.

*Onderzoeksgezin 2. Merijn en Miriam*

Merijn is enigst kind en woont samen met zijn alleenstaande moeder Miriam in Roosendaal. De vader van Merijn is twee jaar geleden plotseling overleden. Merijn zit sinds dit schooljaar in de eerste klas van de Havo. Hij speelt voornamelijk Fifa 12 op de computer. Miriam werkt niet en is daarom veel thuis.

*Onderzoeksgezin 3. Wendy en Wesley*

Wendy vindt dat ze Sims verslaafd is, omdat ze deze game zoveel speelt. Sinds dit schooljaar is Wendy begonnen met het middelbaar onderwijs en zit in de eerste klas van het VWO in Roosendaal. Het jongere zusje van Wendy genaamd Amber zit nog op de basisschool en is 11 jaar oud. Wesley is getrouwd met Astrid en werken beide full- en parttime.

*Onderzoeksgezin 4. Joyce en Jeroen*

Joyce is enigst kind en zit in het eerste van het VWO in Bergen op Zoom. Joyce speelt voornamelijk op haar Nintendo DS en soms op haar Wii. Ze vindt games zoals Mortal Kombat erg leuk om te spelen. Jeroen is getrouwd met Ingeborg en werkt fulltime.

*Onderzoeksgezin 5. Aaron en Anneloes*

Aaron speelt voornamelijk games zoals GTA (Grand Theft Auto) op de Playstation. Hij heeft een oudere broer genaamd Jalco van 17 jaar. Aaron zit op de middelbare school in Roosendaal en doet VWO 2. Zijn moeder Anneloes is gescheiden en heeft inmiddels een nieuwe partner. Samen wonen ze in Oud Gastel.

*Onderzoeksgezin 6. Bas en Brandon*

Bas is enigst kind en woont samen met zijn ouders in Willemstad. Bas vindt het leuk om games zoals Fifa of Call of Duty te spelen met zijn vrienden op zijn slaapkamer. Bas zit in het tweede schooljaar van het VWO. Brandon werkt fulltime en vindt games ook erg leuk.

*Onderzoeksgezin 7. Iris en Indy*

Iris zit in de eerste klas van de HAVO en speelt games zoals de Sims tijdens schoolvakanties. Iris heeft een oudere zus van 17 jaar. Indy is getrouwd met Angelique, werkt fulltime en het gezin woont in Bergen op Zoom.

*Onderzoeksgezin 8. Sanne en Suzanne*

Sanne zit in de tweede klas van het VMBO. Sanne heeft alleen een Nintendo DS waarop ze games kan spelen. Het broertje van Sanne is 10 jaar en hij speelt meer games in tegenstelling tot zijn zus. Suzanne werkt parttime aan huis en is getrouwd met Roland en wonen in Klundert.

*Onderzoeksgezin 9. Lars en Lennart*

Lars is in zijn vrije tijd altijd bezig met gamen waarin veel actie en avontuur in voorkomt. Lars heeft een oudere broer van 17 jaar en leent af en toe games van hem. Lars zit in het tweede leerjaar van het VMBO. De moeder van Lars is gescheiden en woont inmiddels sinds een jaar samen met haar nieuwe vriend genaamd Lennart.

*Onderzoeksgezin 10. Daniël en Diana*

Daniël speelt voornamelijk Call of Duty op zijn Playstation in zijn eigen slaapkamer. Het jongere zusje van Daniël, heet Maud en is 12 jaar. Daniël zit in het tweede leerjaar van de kaderberoepsgerichte leerweg. Diana werkt parttime en is getrouwd met Remi. Het gezin woont in Roosendaal.

*Onderzoeksgezin 11. Tine en Trees*

Tine speelt minder games in vergelijking toen ze jonger was. Af en toe speelt ze wel eens op de Nintendo Wii samen met haar moeder of oudere broer en zus. De broer en zus van Tine zijn het huis al uit. Tine zit in het derde leerjaar van de Havo. Trees is een alleenstaande moeder, werkt parttime en heeft sinds kort een nieuwe vriend.

*Onderzoeksgezin 12. Floor en Fanny*

Floor speelt niet zo vaak games als voorheen. Ze speelt wel graag de Sims op de computer. Floor zit in VWO 3 en heeft een jonger broertje van 12 jaar. Afgelopen zomer is er een inbraak geweest in het huis waarbij vrijwel de hele gamecollectie meegenomen is. Fanny werkt parttime en is getrouwd.

*Onderzoeksgezin 13. Erik en Esther*

Erik woont met zijn ouders, twee zussen van 18 en 13 jaar en een oudere broer van 20 jaar in Oudemolen. Erik speelt niet veel games meer in vergelijking met toen hij wat jonger was. Hij speelt nu voornamelijk op zijn iPad. Esther is werkloos en is voornamelijk bezig met werkzaamheden in het huis.



#### *Onderzoeksgezin 14. Geert en Godelieve*

Geert speelt voornamelijk games zoals Call of Duty op de Wii samen met zijn oudere zus van 17 jaar. Ook heeft Geert een halfzusje van 2 jaar oud. Godelieve is gescheiden en is hertrouwd, het hele gezin woont in Roosendaal.

#### *Onderzoeksgezin 15. Anne en Andrea*

Anne speelt geen games meer en is liever bezig met andere dingen. Ze heeft een oudere broer van 17 jaar en zit in Havo 3. Haar moeder Andrea werkt parttime aan huis, is getrouwd en het hele gezin woont samen in Oud Gastel.

#### *Onderzoeksgezin 16. Saar en Sebastiaan*

Saar zit in Havo 3 en heeft een oudere zus van 18 en een jonger broertje van 12 jaar oud. Haar vader Sebastiaan werkt fulltime en hij is getrouwd. Samen wonen ze in Roosendaal.

#### *3.2.4. Operationalisering*

In het onderzoek staan een aantal variabelen en onderzoekseenheden centraal. Deze zijn weergegeven in de onderstaande tabel (tabel 6). De twee onderzoekseenheden zijn bevestigd aan de hand van de daaropvolgende concepten.

*Tabel 6. Onderzoekseenheden en concepten*

| <b>Variabelen</b>                       | <b>Uitleg</b>   |
|---|---|
| <i>Onderzoekseenheden</i>               |   |
| Tieners tussen de 12 tot en met 15 jaar | Dit is de onderzoeksdoelgroep en omvatten tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar.   |
| Ouder(s)                                | Dit is de tweede onderzoeksdoelgroep en omvat ouders of verzorgers van de tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar.   |
| <i>Onderzoekconcepten</i>               |   |
| Videogames                              | Videogames binnen dit onderzoek staan voor alle spelletjes geschikt voor gameconsoles, draagbare videogameconsoles en spellen voor de PC. Online spellen, zonder PEGI classificaties behoren niet tot het onderzoeksgebied. |
| PEGI leeftijdsclassificaties            | Dit zijn de gestelde richtlijnen en classificaties van PEGI.  |
| Naleving                                | Met dit begrip wordt het nakomen of het opvolgen van de gestelde PEGI richtlijnen bedoeld.  |
| Beleving                                | Met dit begrip wordt de perceptie of een persoonlijke ervaring bedoeld.   |

### 3.2.5. Interviewvragen

Interviews zijn afgenomen aan de hand van een interviewgide die is opgesteld (zie bijlage C voor de tieners en D voor de ouders). De interviewgide is ontwikkeld aan de hand van de bovengenoemde onderzoekconcepten. Op deze manier is er meer inzicht verkregen als het gaat om de beleving en naleving van de PEGI classificaties door jongeren en ouders. De interviewguides dienden als opzet om er zeker van te zijn dat bepaalde onderwerpen aan de orde zouden komen tijdens de interviews. Daarnaast was er ook ruimte voor de geïnterviewde om andere onderwerpen aan te halen en om de volgorde te bepalen.

Zoals in figuur 2 en 3 te zien is vonden er in totaal 32 interviews plaats. In de periode van 4 April tot 27 April 2012 zijn de interviews afgenomen. Ieder interview had een minimale lengte van ongeveer 20 tot maximaal 90 minuten. De interviews zijn vervolgens allemaal getranscribeerd en aan de hand daarvan zijn ze open gecodeerd, waardoor bepaalde categorieën of thema's naar boven zijn gekomen. In de volgende paragraaf wordt dit nader uitgelegd.

### 3.3. Analyses

De observaties zijn geanalyseerd middels een codeerschema dat gevonden kan worden in bijlage A. Alle bevindingen zijn per gezin bij elkaar gezet in het data verwerkprogramma SPSS. Dit programma is gebruikt om zo op een overzichtelijke wijze te zien welke gameconsoles de tieners in hun bezit hebben en om te kunnen zien waar de games worden opgeborgen. De analyses van de observaties zijn gedaan via beschrijvingen maar ook aan de hand van het tellen van aantallen. Op deze wijze kon goed gezien worden of er overeenkomsten of verschillen waren op te merken tussen de families. Tevens is voor iedere game nagegaan welke PEGI classificatie erbij hoort. Dit is gedaan via de database van PEGI (2012b) die te gebruiken is via hun website. Voor een overzicht van alle games met bijbehorende classificaties zie bijlage B.

Alle interviews zijn opgenomen met een videorecorder, waarbij na afloop de interviews getranscribeerd zijn middels het softwareprogramma genaamd 'F5'. De gegevens van de respondenten zijn geanonimiseerd, om de vertrouwelijkheid en privacy te garanderen. De data zijn handmatig en met het programma 'Atlas.ti' geanalyseerd.

Bepaalde stukken tekst of woorden uit de interviews hebben verschillende codes toegekend gekregen. Door de antwoorden van de respondenten op te delen in verschillende codes werd het mogelijk om per tekstfragment de betekenis ervan te vergelijken (Evers, 2007). Door deze open codeermethode zijn alle interviews geanalyseerd. De codes zijn tijdens het analyseren ontstaan en zijn te zien in bijlage E voor de tieners en F voor de ouders. In de onderstaande tabel is stapsgewijs weergegeven op welke wijze het onderzoek en de analyse plaats heeft gevonden, nadat de interviews zijn afgenomen. Deze stappen zijn

meerdere malen tijdens de analyse herhaald, omdat de gefundeerde theoriebenadering wordt gehanteerd binnen het onderzoek.

Tabel 7. Verloop van het onderzoek

| Taak          | Uitleg  |
|---------------|---|
| Transcripties | Alle interviews zijn getranscribeerd aan de hand van het programma 'F5'.  |
| Lezen         | De uitgewerkte interviews zijn gelezen om zo een idee te krijgen van de beschikbare informatie.   |
| Verdelen      | Alle teksten met hetzelfde onderwerp zijn bij elkaar gezet in datafragmenten. Hierdoor is er een overzicht gemaakt van verschillende of overeenkomstige antwoorden per onderwerp. |
| Coderen       | Aan de hand van deze verdelingen zijn codes toegekend per onderwerp. Deze coderingen zijn vervolgens weer verder verfijnd per datafragment.                                       |
| Groeperingen  | In de loop van het coderingsproces zijn de codes verder gegroepeerd en gehegroepeerd. Deze groeperingen zijn aan de hand van Atlas.ti verwerkt.                                   |
| Rapporteren   | Analyses vonden plaats aan de hand van de verschillende codes en resultaten. Er zijn citaten in de resultaten gerapporteerd in de vorm van beschrijvingen per onderwerp.          |

---

## Hoofdstuk 4. Een kijkje in het Nederlandse gamegezin

---





Nintendo's, Playstations, Xbox'en en spellen variërend van Nintendogs tot Dead Island – dit is nog maar een kleine greep uit de gamecollecties van de onderzochte 16 gezinnen. In dit gedeelte van het onderzoek wordt onder andere duidelijk op welke gameconsoles tieners spelen, welke spellen zij hierbij kiezen en waar de collecties zijn opgeborgen in huis.

### 4.1. Videogameconsoles: van Xbox tot Nintendo DS

Bij de observaties is nagegaan in hoeverre gezinnen beschikken over gameconsoles zoals een Xbox, Nintendo (Wii/DS), Playstation (PS) of een computer (PC)<sup>2</sup>. Daarnaast is gekeken hoeveel van dit soort technische apparatuur zij in hun bezit hebben. Zie bijlage H voor een totaal overzicht van het aantal gameconsoles per familie.

Bij alle onderzochte families zijn er minstens één of meerdere gameconsoles in huis te vinden (zie tabel 8). Er zijn 2 gezinnen waarbij er alleen een Nintendo Wii of alleen een Nintendo DS in huis is. In totaal zijn er 5 gezinnen met zowel een Playstation, Nintendo Wii als een Nintendo DS. Vier gezinnen hebben zowel een Nintendo Wii als een Nintendo DS in hun bezit. De andere gezinnen hebben andere gameplatforms zoals een Xbox in combinatie met een Nintendo DS, Nintendo Wii of een Playstation. Nintendo is erg populair zoals te zien is in de tabel.

Tabel 8. Videogameconsole populariteit per gezin

| Nummer | Gameconsole   | Aantal gezinnen |
|--------|---|-----------------|
| 1      | Nintendo DS<br>  | 15 gezinnen     |
| 2      | Nintendo Wii<br> | 12 gezinnen     |
| 3      | Playstation<br>  | 8 gezinnen      |
| 4      | Xbox<br>         | 3 gezinnen      |

---

<sup>2</sup> In deze analyse wordt er geen onderscheid gemaakt in de verschillende varianten van de gameconsoles.

Als gekeken wordt naar de wereldwijde gameconsole marktaandeelen dan is er ongeveer een gelijke verdeling te zien tussen de consoles. Nintendo heeft een marktaandeel van 38%, Sony (Playstation) van 36% en Microsoft (Xbox) 26% in 2010-2011 (ITCandor, 2011). Opvallend is dat de marktaandeelen van Nintendo in vergelijking met voorgaande jaren afgenomen zijn. In 2009-2010 had Nintendo nog een marktaandeel van 53%, Sony 32% en Microsoft 15%. Dit laat zien dat Sony en Microsoft belangrijke spelers zijn (geworden) in de game-industrie en bijna evenveel invloed hebben als Nintendo (ITCandor, 2011). De populariteit van Nintendo is daarom niet een heel opmerkelijk resultaat te noemen. Daarentegen is er wel een verschil merkbaar als het gaat om het bezit van gameconsoles in vergelijking tot geslacht (zie tabel 9).

Tabel 9. Totaal overzicht bezit gameconsoles jongens vs. meisjes

| Gameconsoles                                   | Jongens | Meisjes | Aantal |
|--|---------|---------|--------|
| Nintendo Wii                                   | 0       | 1       | 1      |
| Nintendo DS                                    | 0       | 1       | 1      |
| Playstation en Nintendo DS                     | 0       | 2       | 2      |
| Nintendo Wii en Nintendo DS                    | 1       | 3       | 4      |
| Playstation, Nintendo Wii, Nintendo DS         | 4       | 1       | 5      |
| Xbox en Nintendo DS                            | 1       | 0       | 1      |
| Xbox, Playstation, Nintendo Wii en Nintendo DS | 1       | 0       | 1      |
| Xbox, Nintendo Wii, Nintendo DS                | 1       | 0       | 1      |
| Totaal   | 8       | 8       | 16     |

In tabel 9 is te zien dat meisjes minder consoles in hun bezit hebben dan de jongens. Meisjes spelen merendeel op een Nintendo Wii in combinatie met een Nintendo DS. Een verschil is dat jongens vaak meerdere gameconsoles in hun bezit hebben. Dit laatste is geen bijzonder gegeven, dit is ook namelijk één van de conclusies uit het onderzoek van Rideout et al. (2010). Daarbij is het opvallend dat er in tegenstelling tot de meisjes, geen jongens zijn die alleen een Nintendo Wii of een Nintendo DS in hun bezit hebben. Naast de gameconsoles hebben alle gezinnen ook minimaal één of meerdere computers in hun bezit. Verschillen tussen jongens en meisjes zijn hierin niet naar voren gekomen.

#### 4.2. Videogames: van Sims tot Call of Duty

Laura's passie, Zelda Skywars, Rollercoaster Tycoon, Mario Bros, Skyrim of Assassin's Creed dit zijn enkele namen van games die tijdens de observaties zijn laten zien door de tieners. Bij de observaties is gekeken welke games het meest gespeeld werden. Dit heeft een diversiteit aan games en gamegenres opgebracht.

De ondervraagde gezinnen hebben gemiddeld 100 games in huis. De meeste gezinnen downloaden hun games via het internet, waardoor zij kosten besparen.

Daarentegen zijn er ook gezinnen die zowel hun games downloaden als kopen. Ook in het aantal games is er een verschil merkbaar tussen meisjes en jongens. Over het algemeen hebben de meisjes minder games in hun bezit in vergelijking met de jongens.

In totaal zijn er 37 verschillende gametitels door de tieners genoemd (zie bijlage B). Dit is relatief weinig, omdat de meeste spellen gedownload zijn door de gezinnen en daarom niet in tastbare vorm laten zien konden worden. In bijlage B staan naast de alfabetische volgordes van gametitels ook de release data, genres, de PEGI leeftijdsclassificaties, PEGI waarschuwingspictogrammen en de inhoud van de games volgens PEGI beschreven. Bij de observaties is gevraagd aan de tieners of zij hun meest favoriete games wilde opnoemen (zie tabel 10).

Tabel 10. Totaal top 3 meest genoemde gametitels

| Nummer | Videogame titel <sup>3</sup>                               | Totaal aantal jongeren |
|--------|--|------------------------|
| 1      | Mario Bros (Wii) en Sims 2 (PC)                            | 5                      |
| 2      | Mario Kart (Wii) en Call of Duty:<br>Modern Warfare 3 (PS) | 4                      |
| 3      | Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS)                        | 3                      |

Naast dit totaal overzicht kan er onderscheid gemaakt worden in de meest genoemde gametitels tussen jongens (tabel 11) en meisjes (tabel 12).

Tabel 11. Top 3 meest genoemde gametitels bij jongens

| Nummer | Videogame titel <sup>4</sup>                             | Aantal jongens |
|--------|--|----------------|
| 1      | Call of Duty: Modern Warfare 3                           | 4              |
| 2      | Call of Duty: Modern Warfare 2                           | 3              |
| 3      | Assassin's Creed, Fifa 12, Grand<br>Theft Auto en Skyrim | 2              |

Tabel 12. Top 3 meest genoemde gametitels bij meisjes

| Nummer | Videogame  | Aantal meisjes |
|--------|------------|----------------|
| 1      | Sims 2     | 5              |
| 2      | Mario Bros | 4              |
| 3      | Mario Kart | 3              |

Deze tabellen laten zien dat de jongens en meisjes verschillende interesses hebben als het gaat om het spelen van games. Meisjes spelen voornamelijk games zoals de Sims of Mario Bros. Dit zijn games met genres zoals simulatie, racen en actie. Daarentegen spelen jongens

<sup>3</sup> Nummer 1 en 2 hebben een gedeelde plaats. Beide games zijn genoemd door de jongeren.

<sup>4</sup> Nummer 3 heeft een gedeelde plaats. Deze games zijn het meest genoemd door de jongens.

voornamelijk spellen zoals Call of Duty en spelen zij meer games met actie en sport zoals Fifa of een role playing game (RPG) zoals Skyrim (PEGI, 2012b). Dit laat zien dat jongens vooral geïnteresseerd zijn in gewelddadige games in tegenstelling tot de meisjes. Dit is in overeenkomst met de studie van Nikken (2007) waarin werd gesteld dat jongens de voorkeur hebben voor gewelddadige games met actie en spanning.

Om deze resultaten in een context te plaatsen is gekeken naar de populariteit van alle games in week 14 in Nederland. Deze week is gekozen, omdat toen voor het eerst is begonnen met het afnemen van observaties en interviews. In deze week zijn de volgende games gerangschikt van 1 tot 10 naar populariteit (zie tabel 13).

Tabel 13. Nederlandse videogame top 10 week 14 (Gamingnation, 2012).

| Nummer | Videogametitel                                     | Gameconsole |
|--------|--|-------------|
| 1      | Fifa Street  | PS3         |
| 2      | Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storms Generations | PS3         |
| 3      | Mario Party 9                                      | Wii         |
| 4      | Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storms Generations | Xbox        |
| 5      | Fifa 12  | PS3         |
| 6      | Fifa Street  | Xbox        |
| 7      | Just Dance 3                                       | Wii         |
| 8      | Call of Duty: Modern Warfare 3                     | PS3         |
| 9      | Battlefield 3                                      | PS3         |
| 10     | Skylanders: Spyro's Adventure                      | Wii         |

In tabel 13 komen niet alle games naar voren die in de top 3 staan bij de tieners (zie tabel 10). Spellens die wel voorkomen zijn: Fifa en Call of Duty: Modern Warfare 3. Daar komt bij dat sommige gametitels uit tabel 13 niet eens zijn genoemd door de tieners (zie bijlage B). Deze resultaten laten zien, dat de game populariteit van de jongeren niet geheel hetzelfde is als de algemene top 10 populariteit uit tabel 13. Een verklaring voor deze verschillen zou kunnen liggen bij de leeftijd. Het bovenstaande overzicht laat een top 10 zien van populaire games van heel Nederland voor alle leeftijden. Tabel 10 laat alleen een rangschikking zien van de top 3 van tieners binnen deze onderzoeksdoelgroep.

Ten slotte, kan gesteld worden dat vrijwel alle games nieuw zijn (release datum ligt rond 2010-2011). Alhoewel de Sims 2 al wat ouder is (release datum 2004) zijn gemiddeld gezien de meeste games ongeveer twee tot drie jaar oud. Het is opvallend om te zien dat de jongens games spelen die nieuwer zijn in vergelijking met de meisjes.



### 4.3. Gameconsoles en videogames: waar zijn ze in huis te vinden?

Ten slotte is gekeken naar de plaats waar de gameconsoles en games zijn opgeborgen. Bij alle gezinnen staan de games in dezelfde ruimte als de gameconsoles. Daarbij zijn er meerdere verschillen merkbaar, zoals te zien is in tabel 14.

Tabel 14. Gameconsoles en games in huis

| Nummer | Gameconsoles en games                | Aantal gezinnen |
|--------|--------------------------------------|-----------------|
| 1      | Eigen slaapkamer en huiskamer        | 5 gezinnen      |
| 2      | Eigen slaapkamer                     | 3 gezinnen      |
| 3      | Huiskamer                            | 3 gezinnen      |
| 4      | Slaapkamer broer of zus en huiskamer | 3 gezinnen      |
| 5      | Slaapkamer broer of zus              | 1 gezin         |
| 6      | Slaapkamer ouders                    | 1 gezin         |

Bij merendeel van de gezinnen zijn de gameconsoles en games te vinden in de eigen slaapkamer van de tieners maar ook in de huiskamer. Vaak ligt de Nintendo DS op de kamer van de jongeren en staat de gameconsole in de huiskamer. Dit is te wijten aan het feit dat de meeste tieners geen eigen televisie op hun kamer hebben, of omdat zij geen goede aansluiting hebben voor de console op hun kamer. Dit zijn dus merendeel praktische redenen. Bij een aantal gezinnen is de gameconsole te vinden op de eigen slaapkamer of in de slaapkamer van een broer of zus en huiskamer. Bij 2 andere gezinnen zijn de consoles en games op een andere plaats opgeborgen.

De ouders van de tieners kunnen meestal zien wat hun kinderen aan het doen zijn als ze gamen, omdat de gameconsole in de huiskamer staat. Daarnaast laten de resultaten zien dat jongeren games spelen op hun eigen slaapkamer, zonder dat er direct toezicht is van de ouders. In een aantal wetenschappelijke studies is dit resultaat al opgemerkt. Het mediagebruik van tieners verplaatst namelijk steeds meer naar de tiener slaapkamers (Bovill & Livingstone, 2001). Voor tieners zijn hun slaapkamers belangrijke plaatsen voor de vrijetijdsbesteding volgens Bovill en Livingstone (2001). Zo kan er minder controle worden uitgeoefend op het mediagebruik van kinderen (in dit geval het gamen). Ouders kunnen zo een verkeerd beeld van de mediaconsumptie van hun kinderen krijgen, omdat ze er minder toezicht op hebben. Daarnaast kan dit betekenen dat bij gezinnen uit het onderzoek het familieleven verandert of al verandert is. Daarentegen is dit laatste niet iets dat duidelijk zichtbaar wordt in de gevonden resultaten. Ten slotte, laten de verhoudingen tussen jongens en meisjes, leeftijd en de plaats van de games geen opmerkelijke aspecten zien.

In het volgende hoofdstuk zal dieper worden ingegaan op het gamegedrag van de tieners uit dit onderzoek, de PEGI classificaties en de verschillende opvoedingsstrategieën van ouders.

---

## Hoofdstuk 5. Van game-expert tot Wii-fan: tieners en videogames

---

De één vindt zich een game-expert en weet alles te vertellen over games zoals Skyrim of Assassin's Creed. De ander raakt geen game meer aan en staan games inclusief de Nintendo Wii te stoffen in de kast. In dit vijfde hoofdstuk worden de interviewresultaten van de zestien tieners besproken. Meer inzicht wordt gegeven in het gamegedrag van de geïnterviewde jongens en meisjes. Ook wordt er ingegaan op de PEGI classificaties en in hoeverre tieners deze herkennen, beleven en naleven. Vervolgens wordt er gekeken hoe de tieners denken over games in relatie tot de opvoeding die zij krijgen.

### 5.1. Tieners en videogames

Het gamegedrag van jongens en meisjes varieert. Niet alleen speelt leeftijd een rol maar ook het geslacht heeft hier invloed op. Zo is uit de interviews gebleken dat jongens meer interesses hebben voor games dan meisjes. Jongens spelen ook meer en langer in tegenstelling tot de meisjes. In dit gedeelte wordt hierover meer duidelijkheid geschept.

#### 5.1.1. Tieners en het spelen van games in het dagelijkse leven

Voor de geïnterviewde tieners is het spelen van games een belangrijke vorm van vrijetijdsbesteding (zie tabel 15). Dit aspect komt overeen met onderzoeken van Gosselt et al. (2008), Rideout et al. (2010), CBS (2011), Newzoo en TNS NIPO (2011). Volgens Rideout et al. (2010) besteden jongeren gemiddeld 1 uur en 13 minuten aan het spelen van games in 2009. Daarentegen lijken de tieners in dit onderzoek gemiddeld gezien meer tijd per dag te besteden aan het gamen zoals in de onderstaande tabel merkbaar is. Hieruit kan de veronderstelling worden gemaakt dat de onderzochte tieners in dit onderzoek gemiddeld gezien meer gamen dan de Amerikaanse tieners uit het onderzoek van 2010.

Tabel 15. Tijd en videogames: meningen van tieners

|                          | Jongens                | Meisjes                           |
|--------------------------|------------------------|-----------------------------------|
| Nooit                    |                        | Anne en Saar (15)                 |
| 1 tot 2 keer in de maand |                        | Iris (13), Tine (14)              |
| 1 tot 2 keer in de week  | Erik (15)              | Floor (14)                        |
| 1 uur per dag            |                        | Wendy en Joyce (12)<br>Sanne (14) |
| 2 uur per dag            | Aaron (13), Geert (15) |                                   |
| 3 uur per dag            | Merijn (12), Bas (13)  |                                   |
| 4 uur per dag            | Daniël (14)            |                                   |
| 5 uur per dag            | Jesse (12), Lars (14)  |                                   |

Hoewel de tieners uit dit onderzoek veel tijd besteden aan het gamen mag de veronderstelling niet gemaakt worden dat dit resultaat ook geldt voor de rest van de Nederlandse tieners in deze leeftijd. De steekproef is hier te klein voor, daarentegen geven deze resultaten wel inzichten in het feit dat er relatief gezien meer gegamed wordt dan is gebleken uit eerdere wetenschappelijke studies.

Tevens zijn er verschillen op te merken tussen geslacht en de tijd die besteed wordt aan het gamen. Meisjes spelen in vergelijking met de jongens veel minder of soms helemaal niet. Uit de studie van Rideout et al. (2010) blijkt dat jongens gemiddeld een uur per dag spelen en meisjes maar 15 minuten. De gevonden resultaten uit tabel 15 zijn dus niet heel opmerkelijk te noemen. Daarnaast is zichtbaar dat hoe jonger meisjes zijn hoe langer er gespeeld wordt en hoe ouder meisjes zijn hoe minder er gespeeld wordt. Zo spelen Saar en Anne helemaal geen games meer, omdat (Saar, 15):

*“Ik speel totaal geen videogames meer, ik zit voornamelijk op Facebook, Hyves, en ik chat met vriendinnen”.*

Hieruit kan de veronderstelling gemaakt worden dat de oudere meiden binnen deze doelgroep meer interesses hebben in andere mediavormen in plaats van het spelen van games in vergelijking met jongere meisjes of jongens. De populariteit van deze mediavormen komen overeen met de studie van het CBS (2011). Zij stellen namelijk dat er een stijging merkbaar is in de populariteit van mobiele telefoons en chatten. Daarnaast is dit aspect ook een overeenkomst met de studie van Nikken (2003) waarin wordt gesteld dat meisjes vanaf de middelbare school andere interesses krijgen waardoor de aandacht voor games afneemt.

Tieners geven aan dat zij in de weekenden of tijdens vakanties vaker en langer gamen dan door de weeks. Ze moeten namelijk door de weeks naar school en hebben huiswerk. Zo zegt Wendy (12) het volgende:

*“Door de weeks heb ik niet veel tijd om games te spelen door mijn huiswerk. Maar in het weekend op vrijdag of zaterdagavond dan meestal wel even”.*

Gamen gaat gepaard met ‘perioden’ zo blijkt uit de interviews met de tieners. Soms zijn er momenten waarbij de tieners meer spelen dan normaal. Dit is te wijten aan een vakantie of het is te verklaren door een bepaalde (nieuwe) game. Iris (13) zegt hierbij het volgende:

*“Ik speel de Sims, vooral in periodes waarin ik het leuk vind om te spelen. En dan heb ik het weer ergens gezien en dan wil ik het weer spelen, want dan is het weer leuk om te doen”.*

Iris heeft het over ‘periodes’, wat volgens haar eigen begrippen piekt, zodra zij een game al een hele tijd niet meer heeft gespeeld. Anderzijds worden games soms in mindere mate

gespeeld, omdat de tieners de verhaallijn van de games al kennen of, omdat de game is uitgespeeld. Dit laatste aspect komt vooral bij de jongens aan het licht. Indien er dan nog geen nieuwe game is aangeschaft, dan staat het gamen op een laag pitje. Zo zegt Erik (15):

*“Vroeger speelde ik vrijwel iedere dag, maar uiteindelijk ging het vervelen, het spel werd eentonig en dat werd gewoon saai”.*

Het feit dat spellen eentonig zijn is vooral op te merken bij games voor de Nintendo Wii. De games die geschikt zijn voor deze console kennen de tieners vrijwel uit hun hoofd, waardoor ze minder snel besluiten om te gaan gamen. Wat daarentegen naar voren komt is dat indien de jongeren een nieuwe game zouden aanschaffen voor hun Wii, zij weer vaker achter de spelcomputer te vinden zouden zijn.

Zoals uit de observaties is gebleken hebben de jongens meer games met geweld, actie en schieten in hun bezit. De jongens geven aan dat zij deze games leuker vinden, omdat er een uitdaging in zit. Dit aspect is in overeenstemming met de studie van Nikken (2007), Nelis en Van Sark (2010), Forbes en Dahl (2010) waarin gesteld wordt dat jongeren hun grenzen proberen te verleggen en te verkennen aan de hand van gewelddadige games. Aan de tieners is gevraagd wat zij dan onder geweld verstaan. Hierbij wordt gedacht aan aspecten zoals vechten, oorlog, bloed en wapens. Daarnaast vinden zij gewelddadige games lijken op de realiteit. Het feit dat een game lijkt op het echte leven is voor hen een reden om een game aan te schaffen. Bovendien zijn de jongens van mening dat games waarin geen geweld voorkomt saai zijn.

Daarnaast moet een game volgens de jongens online gespeeld kunnen worden. Voor hen is het belangrijk dat zij samen met vrienden kunnen spelen. Bij de meisjes is uit de observaties gebleken dat zij games zoals de Sims of Mario Bros leuk vinden. Deze games vinden zij leuk, omdat zij het ‘echte leven’ in de Sims bijvoorbeeld na kunnen spelen. Wat alomvattend terugkomt is dat jongeren het belangrijk vinden dat er een vorm van realiteit of werkelijkheid te zien is in een game. Dit maakt een spel voor hen leuker om te spelen.

### 5.1.2. Gamemotivaties

Tieners hebben verschillende motivaties als het gaat om het spelen van games. Merendeel van de jongeren spelen games, omdat zij het ‘leuk’ vinden. ‘Leuk’ is hierbij nogal een vaag begrip. Het begrip ‘leuk’ relateren de jongeren naar hun eigen interesses. Zo speelt Merijn (12) Fifa 12, omdat hij zelf erg veel van voetbal houdt en ook de sport beoefent. Door zijn interesse in voetbal is hij sneller geneigd om een spel zoals Fifa 12 te spelen. Anderzijds komt naar voren bij Floor (14):

*“Ik vind het leuk om huizen te bouwen in de Sims. Vroeger wilde ik altijd architect worden”.*

Dit wekt de veronderstelling dat de geïnterviewde jongeren games aanschaffen op basis van hun eigen interesses of hobby's, voor hen is dit vermaak. Ook spelen jongeren uit verveling, indien er niets te doen is buiten of als er geen huiswerk te maken is dan gaan de tieners gamen. Daarnaast spelen de tieners voor de ontspanning. Ze vinden het fijn om even te rusten zodra zij van school thuiskomen. Sanne (13) zegt bijvoorbeeld:

*“Ik speel games, zodat ik even mijn eigen gang kan gaan, ik hoef even nergens aan te denken”.*

Naast de genoemde motivaties, zijn er jongeren die games voor de competitie spelen, dit is vooral op te merken bij de jongens. Zij doen dit online in groepsverband om contacten te leggen met vrienden via games zoals Call of Duty. Dit laatste laat zien dat het sociale aspect voor hen van belang is. Voor de meeste jongens is het zelfs noodzakelijk om een game online te kunnen spelen met vrienden. Games zonder een online functie is niet leuk, het sociale aspect in de games maakt een game aantrekkelijk. Daarnaast wordt er gegamed op verjaardagen of met vrienden of vriendinnen voor de 'gezelligheid'. Zo stelt Tine dat, wanneer haar broer en zus op visite komen, ze vaak een spelletje spelen op de Wii.

Nagenoeg alle determinanten volgens de *'uses and gratifications theory'* zijn op te merken in de resultaten van de tieners (Barnett et al., 1997). Naast de genoemde motivaties die overeenkomen met de literatuur, laten de resultaten nog een nieuw element zien, namelijk de invloed van de omgeving. De meeste tieners schaffen een game aan, omdat zij dit bij anderen hebben gezien. Er is sprake van *'peer-pressure'* oftewel druk van de omgeving. Tieners worden aangespoord door anderen om ook games te spelen. Om deze reden worden games gekocht zodat erover mee gepraat kan worden met anderen of ze worden als status object gezien (Sinuones, 2001). Dit komt overeen met het feit dat jongeren er graag bij willen horen op deze leeftijd volgens Nelis en Van Sark (2010) en Sinuones (2001). Indien de jongeren een game niet (mogen) spelen dan worden ze soms buitengesloten.

Advies is om de *'uses en gratifications theory'* te herzien en het *'peer-pressure'* element eraan toe te voegen. Deze vorm is anders in vergelijking met het sociale element dat Jansz en Martens (2005) hebben toegevoegd. Zij doelden met het sociale element op het samenspelen van games met anderen. Het verschil tussen het sociale element en *'peer-pressure'* is dat bij *'peer-pressure'* de tieners games aanschaffen, op aansporen van anderen zodat de tieners met hen mee kunnen praten.

### 5.1.3. *Omgevingsfactoren en het gamegedrag van tieners*

De tieners gamen ook vaak met familieleden of broers en zussen. Over het algemeen zijn er 4 verschillende invloeden op te merken namelijk: broers en/of zussen, ouders, vrienden/vriendinnen en andere familieleden. Tieners gamen regelmatig met hun broers en/of zussen. Zo zegt Jesse (12):

*“Ik speel weleens samen met mijn broertje Tom (9), hij zeurt dan een beetje en dan vraagt hij of we samen gaan gamen”.*

Jesse speelt games van 18 jaar en ouder en op aansporen van Jesse heeft Tom ook een game aangeschaft met een PEGI 18 classificatie. Bij een aantal andere tieners is ditzelfde aspect voorgevallen. Dit laat zien dat (oudere) broers of zussen een minderjarige wel eens aanmoedigen om games te spelen die eigenlijk voor oudere kinderen of jongeren bestemd zijn wat in overeenstemming is met de theorie van Fromme (2003). Dit kan resulteren in risicovol mediagedrag. Het is niet bijzonder zorgwekkend te noemen indien een 12 jarige een PEGI 16 of 18 game speelt. Daarentegen roept het feit dat een negenjarige in aanraking komt met PEGI 18 games wel vragen op. Is deze situatie uitzonderlijk of zijn er meer kinderen die op deze leeftijd al in aanraking komen met games die geschikt zijn voor volwassenen? Helaas kan dit laatste aspect niet duidelijk gemaakt worden in deze studie, maar het is wel iets om in de toekomst over na te denken. Daarentegen zijn er ook broers en zussen in het onderzoek die met elkaar samen gamen voor de gezelligheid of voor de competitie.

Naast het spelen met jongere of oudere broers/zussen, wordt er ook weleens samengespeeld met ouders. Wanneer net een nieuwe console of game is aangeschaft komen ouders vaak even kijken of doen ze een spelletje mee. Dit doen zij, volgens de tieners, om erachter te komen hoe de gameconsole werkt, of om te kijken wat de inhoud van een game is. Wat opvalt is dat een aantal ouders invloed heeft op de gamekeuzes van de tieners. Dit aspect is op te merken bij vaders met interesses in games. Bas (13):

*“Mijn vader had Call of Duty voor zichzelf gekocht, toen ging ik het ook een keer proberen en toen vond ik het wel leuk”.*

Ook Joyce (12) heeft een vader die van games houdt:

*“Mijn vader heeft laatst Mortal Kombat gekocht, dat is zo'n vechtspel, dan moet je allemaal vechten en dan ga ik altijd tegen mijn vader en soms win ik. Mijn vader vond het een leuk spel, omdat hij van vechtspelletjes houdt”.*

Deze twee voorbeelden laten zien dat de veronderstelling bestaat dat meerdere vaders uit dit onderzoek met interesses voor games geneigd zijn dit over te brengen naar hun eigen kinderen. In eerste instantie gamen vaders voor eigen vermaak, maar al gauw spelen de tieners mee en komen zo in aanraking met vecht- en schietspellen. Deze aspecten hebben te maken met de sociale leertheorie waarin wordt gesteld dat kinderen gedrag kopiëren (Bandura, 1978). Vaders, broers of zussen worden gezien door de tieners als rolmodellen, waardoor zij het gedrag van hen overnemen. Hierdoor komen jongeren automatisch in contact met games die eigenlijk niet voor hen bedoeld zijn (Nikken, 2007). Bij de geïnterviewde moeders is dit aspect echter niet naar voren gekomen.

De tieners spelen het meest met vrienden of vriendinnen. Jongens spelen samen online games zoals Call of Duty en de jongere meisjes gamen met vriendinnen om samen iets leuks te doen. De meisjes kijken met elkaar mee of helpen elkaar met het bouwen van een 'Sims' huis. De tieners letten daarnaast bij de aanschaf van games op de meningen van vrienden of vriendinnen. Meestal hebben zij bij hen een leuke game gezien en besluiten daarom, om de game aan te schaffen. Dit komt overeen met de studie van Suoninen (2001) waarin wordt gesteld dat 'peer groups' invloed hebben op de mediakeuzes van tieners. Wat naar voren komt is dat de tieners games of consoles willen als een soort van statusobject. Het is belangrijk om games aan te schaffen of te beheren, omdat andere deze ook hebben (Suoninen, 2001). Anderzijds komt het voor dat jongeren gamen bij anderen, omdat zij bepaalde games thuis niet mogen hebben. Zo zegt Merijn (12):

*"Ik speel ook weleens bij vrienden, zij hebben leukere games dan ik heb, namelijk met leeftijden voor 16 en 18, die mag ik zelf niet spelen van mijn moeder. Op school praten ze dan altijd over dat soort games en hoe leuk het is en waar ze allemaal zijn, dat is niet echt leuk om allemaal te horen".*

Merijn voelt zich achtergesteld, omdat hij bepaalde games niet mag spelen van zijn moeder en zijn vrienden mogen dat wel. Hij gaat om deze reden naar hen toe om daar te spelen. De aanname mag gemaakt worden dat de tieners uit dit onderzoek games aanschaffen, omdat anderen ze hebben en zij niet achter willen blijven op hun leeftijdsgenoten. Ze kunnen net zoals Merijn beschrijft niet meepraten met anderen en worden daarom zelfs buitengesloten. De tieners zijn gevoelig voor invloeden van buitenaf, omdat zij op het sociaal-emotionele vlak in ontwikkeling zijn. Ten slotte, wat regelmatig naar voren komt is dat de jongeren meer games spelen tijdens verjaardagen samen met kennissen of familieleden. Het is gezellig om dan met zijn allen te gamen. Dit is tevens een plaats waar de jongeren in contact komen met nieuwe games die zij nog niet kennen en zo besluiten om een nieuwe game aan te schaffen.

## **5.2. PEGI classificaties en Nederlandse tieners**


Uit de observaties is gebleken dat tieners verschillende soorten games met variërende PEGI classificaties spelen. In deze paragraaf wordt meer duidelijkheid geschept over de bekendheid van PEGI en in hoeverre de gestelde richtlijnen beleefd en nageleefd worden door tieners en of zij ze overtreden.

### *5.2.1. Herkenning van de PEGI classificaties door tieners*

In de onderstaande tabel is te zien welke tieners bekend zijn met de term PEGI en of zij de PEGI leeftijdspictogrammen herkennen.



Tabel 16. Herkenning van PEGI door jongeren

|   | Wel   | Niet  |
|---|---|---|
| <b>Naamsherkenning PEGI</b>   | <b>Meisjes:</b> Wendy (12), Floor (14).<br><br><b>Jongens:</b> Jesse en Merijn (12), Lars (14), Erik en Geert (15). | <b>Meisjes:</b> Joyce (12), Iris en Sanne (13), Tine (14), Anne en Saar (15).<br><br><b>Jongens:</b> Bas (13) en Aaron (13), Daniël (14). |
| <b>Pictogram herkenning</b>   | Allen   | -   |
|  |   |   |









De jongeren die de naam PEGI herkennen hebben de naam eerder gezien op gameverpakkingen of hebben de naam gehoord tijdens reclames op televisie. Opvallend is dat de jongens bekender zijn met de term in tegenstelling tot de meisjes. Een verklaring hiervoor zou kunnen liggen, rondom het feit dat jongens meer tijd besteden aan games en meer games (waaronder PEGI 16 en 18) in hun bezit hebben in vergelijking met de meisjes zoals al eerder uit de observaties is gebleken. Zij hebben meer interesses in het gamen en zijn daarom op de hoogte van de dingen die daaromheen gebeuren. Bovendien blijkt uit de studie van het ISFE (2010) dat mannelijke games bewuster zijn van de PEGI classificaties dan de vrouwelijke gamers. De resultaten zijn daarom niet heel opmerkelijk te noemen.

Daarentegen gaven alle tieners aan dat zij op de hoogte waren van de leeftijdspictogrammen op de gameverpakkingen. Alhoewel de tieners bekend zijn met de afbeeldingen weten sommige van hen niet welke PEGI leeftijden er precies zijn. Diverse tieners maken vergelijkingen met de leeftijden van de Kijkwijzer classificaties.

Volgens de studie van het ISFE (2010) hebben jongeren in de leeftijd van 16 tot en met 19 jaar de meeste herkenning bij PEGI. Dit laatste aspect is één waarover getwijfeld mag worden. In de tabel is namelijk zichtbaar dat de twaalfjarige jongens de PEGI classificaties ook herkennen. Ze herkennen de classificaties zelfs beter in tegenstelling tot de oudere tieners. Daarentegen is zoals eerder gezegd de steekproef te klein om hier meer duidelijkheid over te geven.









Daarnaast is er aan de tieners gevraagd of zij bekend zijn met de PEGI waarschuwingspictogrammen. In tabellen 17 en 18 is er een overzicht te zien waarbij er een verdeling tussen jongens en meisjes is gemaakt.

Tabel 17. Herkenning van PEGI waarschuwpictogrammen door jongens

|                 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jesse (12)      | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   |
| Merijn (12)     | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   |
| Aaron (13)      | ✓   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -   |
| Bas (13)        | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | ✓   |
| Lars (14)       | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | ✓   |
| Daniël (14)     | ✓   | -   | -   | -   | -   | -   | -   | ✓   |
| Erik (15)       | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   |
| Geert (15)      | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   | ✓   |
| Totaal onbekend | 0   | 2   | 2   | 2   | 2   | 5   | 3   | 1   |

De jongens van 12 en 15 herkennen de PEGI classificaties het beste. Daarentegen zijn er 2 jongens van 13 en 14 die minder op de hoogte zijn van de PEGI classificaties. Een ander aspect dat opvalt is dat alle jongens het geweld- pictogram herkennen. Het online pictogram wordt ook door de meeste jongens herkend. Deze aspecten komen waarschijnlijk door het feit dat de jongens in dit onderzoek meer interesses hebben voor dit genre. De iconen grof taalgebruik, angst, seks en drugs zijn minder bekend. Ten slotte worden de pictogrammen gokken en discriminatie het minst herkend. Tabel 18 laat de resultaten van de meisjes zien.

Tabel 18. Herkenning van PEGI waarschuwpictogrammen door meisjes


|                 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Wendy (12)      | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   |
| Joyce (12)      | ✓   | ✓   | -   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   |
| Iris (13)       | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   |
| Sanne (13)      | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   |
| Tine (14)       | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   |
| Floor (14)      | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | ✓   |
| Anne (15)       | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   | -   | -   | -   |
| Saar (15)       | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   | -   | -   | -   |
| Totaal onbekend | 0   | 0   | 1   | 2   | 2   | 3   | 6   | 5   |

De meisjes in de leeftijd van 12 tot en met 14 zijn het best op de hoogte van de betekenissen van de pictogrammen. Alle meisjes herkennen de pictogrammen met geweld en grof taalgebruik. De meisjes zijn in mindere mate op de hoogte van pictogrammen zoals drugs en seks en het pictogram discriminatie. De meisjes zijn het minst bekend met de pictogrammen gokken en het online spelen van games. De tabel laat zien dat de 2 oudste meisjes het minst

bekend zijn met de pictogrammen. Zij zijn ook diegene die helemaal geen games meer spelen. Het grootste verschil tussen jongens en meisjes is te zien bij het online pictogram. Jongens spelen in verhouding vaker online games dan meisjes dat doen (zie het vorige hoofdstuk).

De verschillen tussen tabel 17 en 18 zijn niet opvallend groot maar laten wel iets opmerkelijks zien. Zoals eerder is gebleken besteden jongens meer tijd aan het gamen en hebben zij meer games in hun bezit. De jongens zijn bekender met de PEGI term in tegenstelling tot de meisjes, zoals ook aan bod is gekomen in de ISFE (2010) studie. Maar er zijn geen overduidelijke verschillen merkbaar tussen de antwoorden van de meisjes en die van de jongens. In tabel 19 is een overzicht te zien van het totaal aantal onbekende PEGI pictogrammen van zowel jongens als de meisjes.

Tabel 19. Onbekende PEGI waarschuwingspictogrammen bij tieners

|                        |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------------------------|---|---|---|---|--|---|---|---|
| Totaal aantal onbekend | 0   | 2   | 3   | 4   | 4  | 8   | 9   | 6   |

De pictogrammen gokken en discriminatie zijn het minst bekend bij jongeren uit deze studie. De tieners dachten bij het discriminatie pictogram aan samenspelen met anderen of dat ouderlijk toezicht verplicht is bij het spelen van games. Bij gokken dachten de tieners aan iets met spelletjes of iets met een quiz. De tabel laat zien dat iedereen het PEGI pictogram met geweld herkend. Daarentegen is de term PEGI in mindere mate bekend bij de tieners. De meeste jongeren uit deze studie zijn redelijk op de hoogte van de betekenissen van de PEGI pictogrammen. Deze resultaten zijn verschillend in vergelijking met de studie van het ISFE (2010) waarin bleek dat de PEGI pictogrammen met geweld, seks en gokken het meest worden herkend door jongeren vanaf 16 jaar (zie tabel 2). Het opvallendste verschil met de studie van het ISFE is het pictogram gokken. Dit pictogram wordt namelijk het minste herkend door de jongeren uit dit onderzoek. Een verklaring hiervoor zou kunnen liggen bij het feit dat de tieners in deze leeftijd nog niet bezig zijn met games waarin gokken voorkomt of gewoonweg, omdat ze de interesses er niet naar hebben.

### 5.2.2. Beleving en naleving van de PEGI classificaties door tieners

De tieners beleven de PEGI classificaties verschillend. Sommigen vinden het goed, maar kijken er zelf niet naar als ze een game aanschaffen. Anderen vinden de classificaties nergens op slaan of vinden het niet kloppen. Zo zegt Jesse (12):

*“Ja ik vind het wel goed, maar ik kijk er zelf niet naar, het kan me niet zo heel veel schelen, want ik ben daar niet zo bang voor. Maar voor kinderen die daar niet zo goed tegen kunnen, of echt jonge kinderen, dan is het wel goed dat het erop staat”.*

Wat opvalt is dat veel tieners zeggen, dat de leeftijdsclassificaties voor jonge kinderen zijn, terwijl ze feitelijk zelf ook nog te jong zijn om de games te spelen gezien de PEGI richtlijnen. De tieners vinden de leeftijdsclassificaties nuttig voor kinderen rond de 8 tot en met 10 jaar. Volgens de tieners kunnen deze kinderen nog geen onderscheid maken in wat werkelijkheid of nep is. Van alle gezinnen moet vooral Merijn (12) zich strikt houden aan de PEGI richtlijnen. Merijn zegt (12):

*“Mijn moeder zegt dat PEGI 16 en 18 spellen niet voor mijn leeftijd zijn, ze zegt dat het er niet voor niets op staat. Ze denkt dat ik gek word als ik PEGI 16 of 18 spellen speel en dat ik het slechte pad op ga, best vreemd, want ik weet dat, dat niet gaat gebeuren want iedereen speelt het”.*

Deze uitspraak laat zien dat Merijn het niet eens is met de regels van zijn moeder. Zelf heeft hij niet het idee dat hij het verkeerde pad op gaat, omdat iedereen de PEGI 16 en 18 games speelt. Merijn voelt zich achtergesteld, omdat zijn vrienden wel PEGI 16 en 18 games mogen spelen. Zoals eerder gesteld is dit aspect terug te vinden in de studie van Forbes en Dahl (2010) waarin werd gesteld dat het doel van tieners is om erbij te horen bij de rest van hun leeftijdsgenoten waardoor zij gevoelig zijn voor invloeden van buitenaf. Het gedrag van Merijn is daarom niet heel opmerkelijk te noemen. Het laat ook een vorm van het ‘verboden vrucht effect’ zien (Nije Bijvank et al., 2009). Daarentegen is dit aspect niet bij de andere tieners opgemerkt, het is daarom te betwijfelen of er daadwerkelijk gesproken kan worden over een ‘verboden vrucht effect’ in deze studie. De meeste tieners vinden dat strenge ouders gebruikmaken van de PEGI classificaties, Lars (14) zegt:

*“De PEGI classificaties worden nageleefd door de strenge ouders, zij maken er gebruik van”.*

Ook stellen de tieners dat de classificaties niet in het algemeen gelden of toepasbaar zijn voor iedereen. De ene tiener kan bijvoorbeeld beter tegen gewelddadige beelden dan anderen. De tieners zijn van mening dat persoonlijkheid en karakter een grote rol spelen als het gaat om de naleving van de PEGI classificaties. Lars (14) maakt dit duidelijk:

*“Bij de helft van de 18 games is het onzin dat het erop staat. Aangezien er niet echt, gewelddadige dingen in voorkomen, voor kinderen van 14-15 jaar”.*

Ten slotte, komt naar voren dat de tieners (vooral de jongens) de PEGI 16 en 18 games gewoonweg leuker vinden. Daniël (14) stelt hierbij het volgende:

*“Ja de PEGI 18 games zijn beter van kwaliteit en alles. Het beeld is mooier en alles lijkt veel echter”.*

De jongens vinden de games met een lagere leeftijdsclassificatie te kinderachtig en niet geschikt. Hieruit blijkt dat de theorie van Nije Bijvank et al. (2009) niet toepasbaar is in deze studie. De jongens willen hun mannelijkheid niet bewijzen ze zijn juist geïnteresseerd in de technische aspecten van games dan dat zij daadwerkelijk iets willen bewijzen.

Wat naar voren komt is dat de meisjes in dit onderzoek niet zo geïnteresseerd zijn in de hogere PEGI classificaties. Zij hebben deze spellen ook niet in de kast staan wat al eerder is gebleken bij de observaties. De meisjes vinden PEGI 16 en 18 games vaak te moeilijk om te spelen, ze snappen niet waar ze heen moeten of ze vinden het Engels lastig. Hierin is het *'tainted fruit effect'* op te merken waarover Nije Bijvank et al. (2009) spraken in hun studie. De hoge classificatie schrikt de jonge meiden af in plaats van dat zij interesses hebben om deze games te spelen.

Alomvattend bestaat de veronderstelling dat de meeste tieners gamen met verschillende PEGI classificaties. Ze spelen games van 3 tot en met 18 jaar, het zijn games met verschillende genres zoals humor of actie, wat kennelijk belangrijker is dan de PEGI leeftijd die op de game weergegeven staat.

### 5.2.3. *Het spelen van verboden PEGI games*

Vrijwel alle jongens hebben minimaal een PEGI 16 en de meeste hebben ook PEGI 18 game in hun bezit. Volgens de jongens zijn deze games beter en bevatten zij de beste grafische beelden. Daarnaast worden games met lagere PEGI classificaties, kinderachtig gevonden door hen. In de games moet actie en geweld voorkomen want deze aspecten maken het volgens de jongens interessant. Merijn (12) is van mening:

*“Als er een PEGI pictogram met geweld op de verpakking staat, dan zou ik het spel sneller willen spelen, omdat het leuk is. Het zijn dingen die niet in de werkelijkheid gebeuren. En het kan dan toch in een spelletje en dat is best wel leuk”.*

Merijn heeft meer interesses in games met geweld dan games zonder gewelddadige aspecten. Dit komt overeen met de theorie van Nije Bijvank et al. (2009), zij stellen namelijk dat hogere classificaties en gewelddadige inhoudslabls games aantrekkelijker maken (wat tevens al zichtbaar werd in tabel 19).

Aan de tieners is gevraagd hoe het voelt om een PEGI 16 of 18 game te spelen die eigenlijk bedoeld is voor jongeren die ouder zijn. Nagenoeg alle jongens antwoorden hierop dat het normaal is om PEGI 16 en 18 games te spelen, omdat iedereen het doet. Erik stelt hierbij het volgende (15):

*“Toen ik 12 was, toen was het cool, dan dacht je weleens van o ik speel een spel van 16 en dat mag eigenlijk niet. En nu is het van ik speel een spel van 16, omdat al mijn vrienden het doen. Dus het is normaal geworden”.*

Voor de tieners is het normaal om PEGI 16 en 18 games te spelen. Daarnaast laat Geert (15) zien dat de classificaties gewoonweg niet belangrijk zijn:

*“Ik denk er niet zoveel bij na, of een game een PEGI 16 of 18 is, het is gewoon van is het een leuk spel ja of nee, zo ja, hup spelen. Het gaat niet om de leeftijd maar of een spel leuk is”.*

Bij de meisjes komt het vrijwel niet voor dat zij games met PEGI 16 of 18 spelen behalve bij Joyce (12). Haar vader heeft het spel Mortal Kombat aangeschaft en samen spelen ze zo af en toe weleens. Joyce zegt:

*“Het is normaal om een PEGI 16 game te spelen, het is gewenning, in het begin had ik wel zoiets van ja dat is cool, maar eigenlijk heb je de meeste dingen al wel in actiefilms gezien dus dan is het niet zo heel spectaculair en bij videogames lijkt het allemaal niet zo echt”.*

Hieruit blijkt, dat tieners onderscheid maken tussen wat nep is en de realiteit. De tieners hebben veel dingen via de televisie al opgepikt. Deze beelden zijn in hun ogen echter dan dat zij in een game zien. Daarentegen blijkt dat de meeste meiden niet eens PEGI 16 en 18 game willen spelen, omdat daar hun interesses niet naar uitgaan en de hoge leeftijdsclassificatie schrikt af. Toch zijn er meiden die enige interesses hebben in het spelen van hoge geclassificeerde games bijvoorbeeld Saar (15). Ze zegt het volgende:

*“Iedereen heeft het over games zoals Call of Duty of GTA en ik wil ook wel zien wat het inhoud zodat ik er met andere mensen ook over kan praten”.*

Zoals eerder is gebleken speelt Saar geen games meer, daarentegen voelt zij wel de drang om een game zoals GTA een keer te spelen zodat ze weet waarover anderen het hebben.

Deze bovengenoemde aspecten zijn risicovol te noemen, omdat Anderson (2004) stelt dat de kans bestaat dat wanneer jongeren op een regelmatige basis PEGI 16 en 18 games spelen een gewelddadige personaliteit kunnen ontwikkelen. De jongeren kunnen sneller te maken krijgen met afwijkend gedrag als zij volwassen zijn volgens (Griffiths & Wood, 2000). Over dit laatste kunnen echter geen harde uitspraken gedaan worden, omdat naar de mogelijke effecten van het niet naleven van de PEGI classificaties geen onderzoek naar is verricht.

### 5.3. Videogames en opvoeding: Nederlandse tieners aan het woord

Hoe denken tieners over de opvoeding die zij krijgen van hun ouders als het gaat om het hebben en spelen van games? De games en opvoeding komen in dit gedeelte aan bod vanuit het oogpunt van de tieners.

#### 5.3.1. Oogpunt tieners: meningen van ouders over games

Volgens de tieners weten hun eigen ouders niet welke games zij spelen. Zij geven als reden aan dat hun ouders er niet in zijn geïnteresseerd. Wat overeenstemt met de studie van het TNS NIPO (2008). Zo zegt Jesse (12):

*“Mijn ouders vinden de games niet zo heel leuk. Maar ze denken, ja als je ze zelf maar betaald, dan vind ik het gewoon goed. Want het is toch zijn geld”.*

Jesse moet van zijn ouders de games zelf betalen, wat laat zien dat de ouders misschien niet eens weten welke games Jesse in zijn bezit heeft. Daarnaast bestaat de veronderstelling volgens de tieners dat hun ouders niet geïnteresseerd zijn in hun games, omdat er teveel geweld in voorkomt. Door de gewelddadige games (vooral bij de jongens), denken de tieners dat hun ouders hier geen goedkeuring voor geven. Zo zegt Daniël (14):

*“Mijn moeder vindt het niet leuk, die vindt het nergens op slaan van de spellen die ik speel. Ze snapt niet wat er leuk aan is”.*

Een ander beeld is te zien bij de meisjes. De meeste meisjes denken dat hun ouders hun spellen wel leuk vinden, zo zegt Sanne (13): *“Ja ik denk soms wel leuk, maar misschien denken ze dat ik het teveel doe”*. Ditzelfde aspect is zichtbaar bij Wendy (12): *“Zolang ik gewoon mijn huiswerk maak, dan denk ik dat ze het niet erg vinden”*. De meeste meisjes denken dat hun ouders de games goedkeuren, maar hier moet wel iets tegenover staan. Zo mogen ze niet te lang spelen en moet het huiswerk eerst af zijn, denken zij. Uit de andere interviews met de meisjes zijn verder geen opvallende aspecten naar boven gekomen. Het zijn vooral de jongens die twijfelen of hun ouders de games die zij spelen goedkeuren.

#### 5.3.2. Oogpunt tieners: regels van ouders over games

Als het gaat om de opvoedstrategieën, dan zijn er verschillende strategieën op te merken. Sommige ouders hanteren volgens de tieners ‘*restrictive mediation*’, door het opstellen van regels bijvoorbeeld over de tijdsduur van gamen of door het verbieden van PEGI 16 en 18 games. Anderzijds zijn er meisjes die bijvoorbeeld geen gewelddadige games mogen spelen. Dit laatste komt overeen met de studie van Valkenburg (1997) waarin wordt gesteld dat meisjes door ouders vaker teruggedrukt worden indien zij gewelddadige media-inhoud zien.



Daarnaast zijn er tieners die denken dat hun ouders ‘actieve mediation’ gebruiken. Sommige tieners praten bijvoorbeeld met hun ouders over de games. Of ouders leggen uit dat de games nep zijn en niet voorkomen in de realiteit. De meeste ouders hanteren deze vorm van opvoeding blijkt uit de interviews met de tieners. Ouders laten bijvoorbeeld weten dat zij de inhoud van een game afkeuren en geven daarbij uitleg.

Er zijn weinig ouders die de ‘co-play’ strategie hanteren. Dit aspect is tevens te zien in het onderzoek van Nikken en Jansz (2006). Er zijn ouders die samenspelen met hun kinderen, maar dit is meer voor de gezelligheid dan om de tieners te controleren. Het is opvallend om te zien dat meisjes meer regels hebben als het gaat om het spelen van videogames vergeleken met de jongens. Daarnaast is het zichtbaar dat jongeren minder regels krijgen als zij ouder worden. Zo hebben Erik en Geert (15) geen regels meer over de games. Zij mogen zelf bepalen wanneer ze spelen, dit is een overeenkomst met de theorie van Rideout et al. (2010). Waaruit blijkt dat hoe ouder de tieners worden hoe minder regels zij opgelegd krijgen.

De resultaten van de tieners laten zien dat de PEGI classificaties niet vaak gebruikt worden bij de mediaopvoeding. De tieners geven hiervoor als reden aan dat zij toch hun zin wel krijgen als zij een game graag willen hebben. Ze blijven bijvoorbeeld doorzeuren totdat hun ouders eraan toegeven. Anderzijds komt het voor dat jongeren de games zelf moeten betalen waardoor zij van de ouders zelf mogen beslissen welke games zij kopen. Hierop hebben de ouders geen invloed meer, behalve dan dat zij mee moeten om de game te kopen.

### 5.3.3. Oogpunt tieners: games die zij niet mogen spelen van hun ouders

Als het gaat om de games die niet gespeeld mogen worden volgens de tieners in combinatie met de PEGI pictogrammen dan worden de pictogrammen seks, drugs, gokken en discriminatie het meest genoemd. Sommige tieners mogen geen games met deze inhoud spelen van hun ouders. Anderzijds komt naar voren dat de meisjes geen games met teveel geweld mogen spelen. Iris (13) zegt:

*“Ik mag spellen met geweld niet spelen, omdat mijn ouders vinden dat de spellen slecht zijn”.*

Ook hier is een verdeling op te merken tussen jongens en meisjes. De meisjes hebben meer regels en de ouders verbieden sneller bepaalde games in tegenstelling tot de jongens. Dit is tevens een aspect dat terugkomt in de theorie van Valkenburg (1997). Jongens lijken meer vrijheid te hebben als het gaat om het spelen van games in tegenstelling tot de meisjes.

Nu er meer duidelijkheid is geschept als het gaat om het tiener gamegedrag zal er in het volgende hoofdstuk de nadruk gelegd worden op de rol die ouders hebben bij het gamen.

---

## Hoofdstuk 6: Bezorgde moeders en gamevaders: ouders en videogames

---

'Mijn kind is verslaafd', 'Videogames zijn doelloos', 'Mijn kind mag geen games voor 16 jaar en ouder spelen', dit zijn stuk voor stuk uitspraken van ouders over games en het gamegedrag van hun kinderen. Dit hoofdstuk gaat allereerst in op de meningen van ouders over het gamegedrag van hun kinderen. Daarnaast wordt er dieper ingegaan op de PEGI classificaties. Hierbij wordt er gekeken in hoeverre ouders op de hoogte zijn van de classificaties en hoe zij ze beleven en naleven. Ten slotte, worden opvoedingsstrategieën die ouders hanteren besproken.

### 6.1. Het tiener gamegedrag en de meningen van ouders

In het vorige hoofdstuk is duidelijk geworden hoe het gamegedrag van tieners eruit ziet. Echter zijn alleen de meningen van de tieners gehoord. De vraag is of ouders op de hoogte zijn van het gamegedrag van hun kinderen? In dit gedeelte wordt bekeken hoe ouders denken over het gamegedrag van de tieners.

#### 6.1.1. Ouders en het gamegedrag van hun kinderen

Aan de ouders is gevraagd of zij een indicatie kunnen geven van het tijdsbestek dat hun kinderen spenderen aan games. In tabel 20 zijn de resultaten hiervan weergegeven. De namen van de tieners zijn gebruikt om dit duidelijk te maken.

Tabel 20. Tijd en videogames: meningen van ouders

|                          | Jongens                 | Meisjes                  |
|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Nooit                    |                         | Anne en Saar (15)        |
| 1 tot 2 keer in de maand |                         | Iris (13)                |
| 1 tot 2 keer in de week  | Erik (15)               | Tine en Floor (14)       |
| 1 uur per dag            |                         | Joyce (12) en Sanne (14) |
| 2 uur per dag            | Merijn (12), Geert (15) | Wendy (12)               |
| 3 uur per dag            | Bas (13), Daniël (14)   |                          |
| 4 uur per dag            | Jesse (12), Aaron (13)  |                          |
| 5 uur per dag            | Lars (14)               |                          |

Wat opvalt is dat merendeel van de ouders dezelfde schatting hebben gemaakt als hun kinderen (zie tabel 15 voor een vergelijking). Opvallend is dat de ouders van de meisjes vaak overeenstemmen met de antwoorden die hun dochters gegeven. Dit is in mindere mate bij de jongens op te merken. Volgens de helft van de ouders van de jongens spelen hun zoons minder games dan dat de jongens zelf hebben aangegeven. Daarnaast geeft één ouder (Anneloes, moeder van Aaron) het dubbele van de speeltijd aan, dan dat haar zoon Aaron

zelf heeft aangegeven. Ouders kijken soms af met de antwoorden die hun kinderen hebben gegeven, dit is in overeenstemming met de studie van het TNS NIPO (2008) waarin wordt gesteld dat de kennis van ouders over games en het gamegedrag tekortschiet. Wat naar voren komt is dat ouders spreken over een verslaving als het gaat om het gamegedrag van hun kinderen. Het woord ‘verslaving’ heeft echter verschillende betekenissen en interpretaties. De ene ouder noemt 1 uur gamen per dag een verslaving, andere ouders vinden dit pas na 5 uur. Hierin zijn dus een aantal verschillen in op te merken. Uit de verschillende interviews blijkt dat ouders niet volledig op de hoogte zijn van de speeltijd van hun kinderen. Zo zegt Indy (vader van Iris) het volgende:

*“Ik zou het niet weten wanneer Iris games speelt, het gaat een beetje aan me voorbij, als ze het doet, dan doet ze dat op haar eigen slaapkamer, als ik er niet ben”.*

Hieruit blijkt dat meerdere ouders onwetend zijn en het moeilijk vinden om in te schatten hoeveel en hoelang hun kinderen gamen, omdat de tieners op hun kamer gamen. Ook de ouders hebben het over een ‘*bedroom culture*’ waarover Bovill en Livingstone (2001) en Fromme (2003) spraken. Ouders zijn niet op de hoogte van het exacte mediagebruik van hun kinderen, omdat de tieners dit buiten het zicht van hun ouders doen (Nikken, 2012). Dit kan voor risico’s zorgen, omdat ouders zo niet weten waar hun kinderen mee bezig zijn. De tieners kunnen op deze wijze gemakkelijk te maken krijgen met ongepaste media-inhoud dat eigenlijk niet voor hen bestemd is. Toch zijn er ook ouders in dit onderzoek die hun kinderen controleren. Dit is vooral op te merken bij de meisjes. Suzanne zegt het volgende (moeder van Sanne): *“Sanne speelt een uurtje per dag ongeveer, dat houden we in de hand”*. Ouders controleren met name de tijd die hun kinderen besteden aan het gamen. Sommige vaders en moeders geven aan dat zij richtlijnen hebben, omdat de tieners anders de tijd ‘vergeten’ wanneer ze aan het gamen zijn.

Daarnaast geven de ouders net als de tieners aan, dat de tijd die besteed wordt aan de videogames gepaard gaat met perioden. Zo wordt er in de vakantie of bij de introductie van een nieuwe game meer gespeeld. Bovendien wordt er in het weekend meer gegamed dan door de weeks volgens de ouders. Anderzijds worden de games soms een hele tijd niet aangeraakt, omdat deze niet meer interessant zijn of omdat het druk is op school. Daarnaast bestaat de veronderstelling vanuit het oogpunt van de ouders dat het weer en de seizoenen invloed hebben op de speeltijd.

Ouders noemen het gamen een rage of een hype. Games worden aangeschaft, omdat andere leeftijdsgenoten de games ook hebben. Zo stelt Diana (moeder van Daniël): *“Vriendjes hebben het en ze willen dan toch mee”*. Ook de ouders zien net als hun kinderen dat de omgeving belangrijk is voor de gamekeuze van hun kinderen. Tieners schaffen games aan, omdat ze er bij willen horen (Forbes & Dahl, 2010). Een ander aspect dat bij de ouders

naar voren komt, is dat oudere meisjes meer tijd besteden aan andere activiteiten in plaats van games. Dit aspect is op te merken bij Andrea (moeder van Anne):

*“Voor zover ik weet speelt Anne geen spelletjes, ik weet dat ze alleen achter de computer zit op Hyves, MSN en Facebook”.*

De ouders van de jongens hebben de sociale media bijna niet genoemd in de interviews. De veronderstelling kan worden gemaakt dat het bij de ouders van de oudere meisjes ook is opgevallen dat andere activiteiten belangrijker zijn in plaats van de games. Dit laatste is tevens zichtbaar in de studie van Nikken (2003) waarin werd gesteld, dat meisjes naarmate zij ouder worden andere interesses krijgen in plaats van de games.

#### *6.1.2. Videogame motivaties van tieners volgens hun ouders*

Aan de ouders is gevraagd of zij weten waarom hun kinderen games spelen. Hierin zijn een aantal overeenkomsten met de ‘uses and gratification theory’ op te merken. Sommige ouders denken dat hun kinderen gamen, omdat zij het ‘leuk’ vinden. De games passen bij de interesses van de tieners, het is een vorm van vrijetijdsbesteding. Anderzijds spelen de tieners ter ontspanning, wat Trees (moeder van Tine) duidelijk maakt:

*“Tine speelt voor de afleiding, zo van, ik heb op school gezeten en ik ben thuis, dus dan gaat ze spelletjes spelen”.*

Volgens de ouders wordt er gespeeld voor de ontspanning en om even aan iets anders te denken dan aan school. Bovendien wordt er door de tieners uit verveling gegamed denken de ouders. Maar ook bij slecht weer of als er even niets te doen is. Anderzijds stellen ouders dat hun kinderen gamen voor de competitie. Dit is een aspect wat vooral naar voren komt bij de ouders van de jongens en in mindere mate bij de meisjes. Bovendien zien de ouders hun kinderen gamen met leeftijdsgenoten of broers of zussen voor het sociale aspect. Ouders denken dat de games te maken hebben met deze ‘generatie’ kinderen. Zij vergelijken het gamegedrag met hun eigen vorm van vrijetijdsbesteding toen zij jong waren. Jolanda (moeder van Jesse) maakt dit duidelijk:

*“Jesse speelt games want het is toch tijdverdrijf, het is hun vorm van spel tegenwoordig, het is een tijdsgeest, iedereen doet het, het hoort er helemaal bij, het is hun manier van spelen”.*

Dit is ook te zien bij Diana (moeder van Daniël): *“Ja ik denk dat het gewoon de generatie van nu is”.* Ouders relateren het gamen aan de tijdsgeest van de tieners. Vroeger hadden ouders poppen om mee te spelen, voor de kinderen van nu zijn dat de games. Net als bij de tieners is het de ouders opgevallen dat de omgeving van invloed is op de gamemotivatie van hun

kind. Iedereen speelt games dus moeten de tieners dit ook doen om mee te kunnen met de rest. Dit aspect is te verklaren middels theorieën van Forbes en Dahl (2010), Nelis en Van Sark (2010).

### 6.1.3. *Omgevingsfactoren versus games: de mening van ouders*

Ouders geven net als de tieners aan dat er 3 invloeden zijn op het gamegedrag van hun kinderen namelijk: broers en/of zussen, ouders en vrienden en/of vriendinnen. In de resultaten van het samenspel met broers of zussen is iets opvallends te zien wat duidelijk wordt in het interview met Jolanda (moeder van Jesse):

*“Ik vind het niet heel positief dat Jesse, Tom (9 jaar) beïnvloedt met de games. Tom pikt soms het taalgebruik op en hij wil ook meedoen met de spellen voor de grote jongens natuurlijk”.*

Jesse speelt games voor 16 jaar en ouder en beïnvloedt zijn broertje van 9 hiermee. Tom wilt graag met zijn oudere broer meedoen en meespelen, hij wil er graag bij horen, tot ongenoegen van zijn moeder. Dit is in overeenkomst met de studie van Fromme (2003) waarin werd gesteld dat jongere kinderen beïnvloed worden door broers of zussen om ‘verboden’ games te spelen. Bij de meisjes daarentegen vinden vrijwel alle ouders het geen probleem dat zij samenspelen met bijvoorbeeld een oudere of jongere broer of zus. Als het gaat om de invloed die ouders hebben op het gamegedrag van hun kinderen dan is te zien dat ouders weinig samenspelen. Dit komt door de inhoud van de games wat Jolanda (moeder van Jesse) duidelijk maakt:

*“Op een gegeven moment vroeg Jesse of ik mee wilde spelen. Toen zei ik nou goed ik doe mee ... En toen zei hij: ‘Ja mam, je kan kiezen, wil je rood of groen bloed’, ja toen was ik er eigenlijk al gelijk klaar mee”.*

Dit laatste komt overeen met de studie van Nikken en Jansz (2006). Zij stellen namelijk dat ouders de tijd en energie niet hebben om zich te verdiepen in de inhoud van games. Dit aspect is bij meerdere ouders bij de interviews naar voren gekomen. Anderzijds denken de ouders dat de tieners niet willen samenspelen, omdat de games dan niet leuk zijn. Lennart (stiefvader van Lars) zegt:

*“Ik denk dat we nooit meer samenspelen, omdat de Wii saaie spelletjes heeft, daar zit geen schieten in”.*

Zoals eerder is gebleken moeten games, voor met name jongens, vol zitten met actie, spanning en geweld anders wordt een game saai gevonden (Nikken, 2003). Dit laatste is daarom een logisch resultaat. Bovendien geven een aantal ouders aan dat zij niet

samenspelen met hun kinderen, omdat ze de games doelloos vinden. Zo stelt Diana (moeder van Daniël):

*“Ik vind games gewoon doelloos, vooral met vechten en schieten ... mijn interesses gaan daar gewoon niet naar uit”.*

Ouders vinden het schieten en het vechten niet prettig om te zien en keuren daarom de games niet goed. Alhoewel ouders de game-inhoud niet goedkeuren, kijken of spelen ouders wel mee indien hun kinderen een nieuwe game of gameconsole hebben aangeschaft. Ouders willen zien wat voor soort game het is. Dit laatste aspect is vooral op te merken bij de geïnterviewde vaders. Zoals in het vorige hoofdstuk al is gebleken kopen vaders zelf games die zij vervolgens samen met hun kinderen spelen. Jeroen (vader van Joyce) kocht het spel Mortal Kombat voor zichzelf maar hij vindt het leuk wanneer zijn dochter meespeelt. Jeroen zegt:

*“Mortal Kombat is vrij onschuldig, het is gewoon eigenlijk een ordinair bokspel en het is futuristisch in elkaar gestoken....Ik vind het niet erg dat Joyce dit soort spellen speelt”.*

In dit onderzoek is dit aspect bij meerdere vaders opgemerkt. Indien vaders interesses hebben in games, dan gaan zij soepeler om met spellen zoals Mortal Kombat of Call of Duty. Volgens de vaders is de gewelddadige game-inhoud onschuldig en zij vinden het daarom geen probleem dat hun kinderen deze games spelen. De vaders hebben in het verleden al veelvuldig geweld gezien in games waardoor het voor hen normaal is geworden. Dit hangt samen met de cultivatie theorie, daarentegen is het niet duidelijk of de vaders in dit onderzoek de wereld bijvoorbeeld somber in zien (Gosselt et al., 2008). Dit specifieke resultaat is niet iets waarover in de wetenschappelijke literatuur veel is gesproken. Daarentegen kunnen er ook connecties gemaakt worden met de sociale leertheorie van Bandura (1978). Deze theorie stelt dat sociale rollen zoals ouders invloed hebben op het gedrag van tieners. Om deze reden kan de aanname gemaakt worden dat tieners het ‘gamegedrag’ van hun vader kopiëren en daarom zelf ook makkelijker omgaan met bepaalde (in dit geval gewelddadige) videogames in tegenstelling tot anderen. Daarnaast wordt door Nathanson, 2001; Nikken & Jansz, 2007) gesteld dat ‘co-play’ ervoor zorgt dat het ‘verboden vrucht effect’ juist wordt versterkt. Dit aspect is dus ook te zien in de genoemde resultaten.

Vrienden en vriendinnen van de tieners hebben ook invloed op het gamegedrag zoals al eerder is gebleken. De meeste ouders vinden dit geen probleem wat vooral zichtbaar is bij de vaders en moeders van de meisjes. De meisjes gaan volgens de ouders goed en leuk met elkaar om als ze samenspelen met een vriend of vriendin. Anderzijds stellen ouders dat online games een negatieve invloed hebben op het taalgebruik van de jongens.

Zo zegt Godelieve (moeder van Geert) het volgende over online games:

*“Ik heb altijd gezegd, dat Geert niet moeten schelden. In het begin was het wel heel erg, dat er heen en weer gescholden werd, toen heb ik hem gezegd dat hij daar mee moet ophouden”.*

Door het online gamen kunnen de jongens door middel van een headset met elkaar praten, dit zorgt ervoor dat soms de nodige scheldwoorden door de luidsprekers komen. Ouders stellen deze scheldwoorden niet op prijs en zeggen er daarom iets van. Ten slotte, merken de ouders ook op dat indien vrienden of vriendinnetjes van de tieners bijvoorbeeld een nieuwe game hebben aangeschaft hun eigen kinderen deze game ook in hun bezit willen hebben om er zo bij te horen.

## **6.2. PEGI classificaties en ouders**

Net als bij de tieners is aan de ouders gevraagd of zij bekend zijn met de term PEGI. Dit is bij hen nagegaan om zo te zien in hoeverre ouders op de hoogte zijn van de PEGI organisatie en de bijbehorende leeftijdsclassificaties en pictogrammen. Daarnaast is dit aan hen gevraagd om zo te ontdekken of ouders überhaupt weten of hun kinderen games voor 16 jaar en ouder in huis hebben en wat hun mening hierover is. In deze paragraaf wordt duidelijk in hoeverre ouders de gestelde PEGI richtlijnen beleven en naleven.

### *6.2.1. Herkenning van de PEGI classificaties door ouders*

In tabel 21 is te zien in hoeverre ouders op de hoogte zijn van de term PEGI en de bijbehorende leeftijdspictogrammen. De verdeling is gebaseerd op tabel 16 uit hoofdstuk 5 waar de resultaten van de tieners staan weergegeven. Er is een verdeling gemaakt tussen de ouders van de meisjes en ouders van de jongens. Daarbij zijn de namen van de ouders gebruikt om de resultaten duidelijk te maken. Dit is gedaan om zo eventuele verschillen of overeenkomsten kenbaar te maken.

Tabel 21. Herkenning van PEGI door ouders









|   | Wel  | Niet  |
|---|--|---|
| <b>Naamsherkenning PEGI</b>   | <b>Ouders van de meisjes: -</b><br><br><b>Ouders van de jongens: Lennart</b> | <b>Ouders van de meisjes: Andrea, Wesley, Jeroen, Indy, Suzanne, Trees, Fanny, Sebastiaan</b><br><br><b>Ouders van de jongens: Miriam, Jolanda, Anneloes, Diana, Brandon, Esther, Godelieve</b> |
| <b>Pictogram herkenning</b>   | Allen  | -   |
|  |  |   |

In vergelijking met de tieners zijn er maar weinig ouders bekend met de term PEGI. Maar één ouder herkent de term, omdat hij zelf regelmatig games speelt. Daarentegen zijn ouders wel op de hoogte van de leeftijdspictogrammen. Eerder onderzoek van Nikken (2007) wijst uit dat ongeveer 45% van de Nederlandse ouders de naam PEGI kent. In de uitgevoerde studie is dit zelfs nog minder, slechts één ouder is bekend met de term (zie tabel 21). Nikken (2007) geeft in zijn studie aan dat de PEGI classificaties nog niet zo bekend zijn bij ouders. De vraag die daarbij gesteld moet worden is waarom de PEGI naamsherkenning op zo'n laag pitje staat? Dit aspect is niet alleen in deze studie merkbaar maar ook in andere wetenschappelijke onderzoeken. Daarentegen weten alle respondenten wat de PEGI leeftijdspictogrammen betekenen, waardoor het resultaat over de PEGI naamsbekendheid misschien minder van belang is.

Opvallend is dat ouders meer moeite hebben met het herkennen van de PEGI waarschuwingpictogrammen in vergelijking met de tieners (zie tabel 17 en 18 in hoofdstuk 5). In de onderstaande tabellen staan de resultaten van de ouders weergegeven. Er is een verdeling gemaakt tussen de ouders van de jongens en van de meisjes.











Tabel 22. Herkenning PEGI waarschuwpictogrammen ouders van de jongens

|                 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jolanda         | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | ✓   |
| Miriam          | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   | ✓   |
| Anneloes        | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | -   | -   | ✓   |
| Brandon         | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   | -   | ✓   | ✓   |
| Lennart         | ✓   | ✓   | -   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   |
| Diana           | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | -   | -   | ✓   |
| Esther          | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   |
| Godelieve       | ✓   | -   | ✓   | ✓   | -   | -   | ✓   | -   |
| Totaal onbekend | 0   | 1   | 1   | 3   | 2   | 6   | 3   | 2   |

Er is geen één ouder die alle PEGI betekenissen weet. Anderzijds zijn alle ouders op de hoogte van het pictogram met geweld. Daarentegen is discriminatie een pictogram dat minder bekend is bij ouders. Velen van hen dachten bij dit pictogram aan ouderlijk toezicht, of aan samenspel met anderen. Andere pictogrammen die minder bekend zijn seks en gokken. Bij seks dachten sommige ouders dat de games door zowel jongens als door meisjes gespeeld kon worden. Bij gokken wisten ouders de betekenis gewoonweg niet. In de onderstaande tabel zijn de resultaten van de ouders van de meisjes te vinden.

Tabel 23. Herkenning PEGI waarschuwpictogrammen ouders van de meisjes









|                 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Wesley          | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   |
| Jeroen          | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   |
| Indy            | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   | ✓   |
| Suzanne         | ✓   | -   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | ✓   | -   |
| Trees           | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   | -   | -   | -   |
| Fanny           | ✓   | -   | ✓   | -   | ✓   | ✓   | ✓   | ✓   |
| Andrea          | -   | -   | -   | -   | ✓   | -   | ✓   | -   |
| Sebastiaan      | ✓   | -   | ✓   | ✓   | -   | -   | ✓   | ✓   |
| Totaal onbekend | 1   | 4   | 1   | 3   | 1   | 5   | 2   | 4   |

De ouders van de meisjes zijn in vergelijking met de ouders van de jongens iets minder op de hoogte van de PEGI pictogrammen. Net als bij de jongens is er geen één ouder die alle betekenissen weet. Het discriminatiepictogram is het minst bekend bij de ouders van de meisjes. Daarnaast zijn pictogrammen zoals grof taalgebruik en online games in verhouding tot de ouders van de jongens ook minder bekend. Een overeenkomst tussen tabel 22 en 23 is

dat relatief gezien de ouders met jonge kinderen de classificaties beter herkennen dan de ouders met oudere kinderen.

In tabel 24 is een overzicht te zien van het totaal aantal onbekende PEGI inhoudsclassificaties, waarbij de resultaten van de ouders en tieners zijn samengenomen. Tieners en ouders herkennen het discriminatiepictogram het minste gevolgd door het online en seks pictogram. Voor de respondenten zijn de pictogrammen met geweld en angst het herkenbaarste.

Tabel 24. Totaal aantal onbekende PEGI waarschuwingpictogrammen

|                        |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------------------------|---|---|---|---|--|---|---|---|
| Onbekend bij ouders    | 1   | 5   | 2   | 6   | 3  | 11  | 5   | 6   |
| Onbekend bij tieners   | 0   | 3   | 3   | 4   | 4  | 8   | 9   | 6   |
| <b>Totaal onbekend</b> | <b>1</b>  | <b>8</b>  | <b>5</b>  | <b>10</b>   | <b>7</b>   | <b>19</b>   | <b>14</b>   | <b>12</b>   |

Uit onderzoek van het ISFE (2010) zijn niet gamers vanaf 16 jaar en ouder (zie tabel 2) het meest op de hoogte van de PEGI waarschuwingssymbolen met seks, geweld en gokken. Als ervan wordt uitgegaan dat de ouders in deze studie niet gamen dan zijn er een aantal verschillen op te merken. De ouders van de tieners herkennen de symbolen geweld, angst en drugs het beste (zie tabel 24). De assumptie kan daarom worden gemaakt dat ouders deze games misschien willen vermijden. Anderzijds is het mogelijk dat ouders deze pictogrammen herkennen, omdat hun kinderen deze games juist het meeste spelen. Deze bevindingen komen dus niet overeen met de resultaten uit de studie van het ISFE (2010). Daarentegen is er niet aan de ouders uit dit onderzoek gevraagd waarom zij bepaalde individuele pictogrammen wel herkennen en waarom sommige niet.

Hoewel de tieners beter op de hoogte zijn als het gaat om de term PEGI in tegenstelling tot de ouders, zijn er geen overdreven grote verschillen op te merken in de herkenning van de waarschuwingpictogrammen tussen tieners en ouders. Nu duidelijk is op welke wijze ouders de PEGI herkennen wordt nu gekeken in hoeverre de PEGI classificaties worden beleefd en nageleefd door hen.

### 6.2.2. Beleving en naleving van PEGI classificaties door ouders

Een aantal ouders houdt zich strikt aan de leeftijdsclassificaties, anderen geven er niets om en laten de gamekeuze over aan hun kinderen. Merendeel van de ouders vindt het goed dat de classificaties op de games staan. Zo stelt Lennart (vader van Lars) het volgende:

*“PEGI is een goede uitvinding...Ik kan zoiets alleen maar ondersteunen”.*

Over het algemeen wordt er door de ouders gesteld dat zij de leeftijdsclassificaties een goede indicatie vinden, op deze manier kunnen zij zien wat ze in huis halen. Miriam (moeder van Merijn) is een ouder die de PEGI richtlijnen strikt aan houdt. Ze zegt hierbij het volgende:

*“De leeftijden staan niet voor niets op de videogames, het is goed dat de classificaties erop staan, zodat je zonder dat je hem open hebt gehad kunt zien wat je van het spelletje kan verwachten”.*

Voor Miriam is het belangrijk dat de classificaties erop staan, ze vindt dat haar zoon er nog niet aan toe is om gewelddadige games te spelen. Daarentegen stellen merendeel van de ouders dat het per kind verschilt of de PEGI richtlijnen nut hebben. Het ene kind van 12 is het andere kind van 12 niet. Bovendien stellen ouders dat de PEGI richtlijnen alleen voor jonge kinderen geschikt zijn. Nadat tieners de leeftijd van rond de 10 tot 12 jaar hebben bereikt zijn er geen richtlijnen niet meer nodig. Volgens de ouders kunnen de kinderen dan goed onderscheid maken tussen wat nep en realiteit is. De vaders en de moeders vertrouwen hun kinderen, zo geeft Andrea (moeder van Anne) aan:

*“Ik hoef me er niet druk over te maken welke games er gespeeld worden, dus ik hoef dat niet te weten. Als Anne al games speelt dan pakt ze nette spelletjes zoals haar broer. Ik denk dat het bij kinderen van 12 heel anders is dan bij mijn eigen kinderen”.*

Over het algemeen denken ouders dat hun eigen kinderen niet in contact komen met ‘niet nette’ games maar dat dit wel voorkomt bij andere families. Zo blijkt uit de interviews dat ouders in de veronderstelling zijn dat hun eigen kinderen netjes zijn opgevoed en geen kwade bedoelingen hebben. Daarentegen is dit wel zo? Sommige tieners gaven bijvoorbeeld bij de interviews aan dat indien zij een bepaalde game niet mogen spelen van hun ouders zij dit toch bij anderen doen. Hieruit blijkt weer dat ouders een mooier beeld hebben over het gamegedrag van hun kinderen dan dat het daadwerkelijk is (Nikken, 2012).

Ouders vinden de PEGI classificaties goed maar zijn van mening dat ze dan wel door iedereen nageleefd moeten worden. Zo leggen sommige vaders en moeders de schuld bij gameverkopers als het gaat om het niet naleven van de PEGI classificaties. Volgens hen houdt de detailhandel zich niet aan de richtlijnen en kunnen tieners makkelijk de games meekrijgen. Volgens ouders wordt er door verkopers niet gevraagd naar een legitimatie. Dit aspect is in overeenkomst met de studie van Gosselt et al. (2008) waarin gesteld werd dat de detailhandel de PEGI richtlijnen nog niet strikt naleeft. Echter hier is toen Buro240a opgezet om de detailhandel beter te laten functioneren. Daarentegen blijkt uit de resultaten van de uitgevoerde studie, dat tieners nog steeds gemakkelijk games meekrijgen. Een aantal ouders geeft de detailhandel zelfs de schuld over het feit dat hun kinderen PEGI 16 en 18 games spelen. In het onderzoek wordt echter niet duidelijk over welke periode de ouders het precies

hebben, eventueel is het mogelijk dat op dit moment de PEGI richtlijnen al beter worden toegepast in de detailhandel. Anderzijds zijn er ook ouders die de PEGI classificaties gewoonweg niet belangrijk vinden in tegenstelling tot Lennart. Zo stelt Indy (vader van Iris): *“PEGI boeit me eigenlijk helemaal niet. Als kinderen iets specifiek willen zien dan kijken ze het toch wel”*. Ook Jolanda (moeder van Jesse) kijkt niet naar de PEGI classificaties:

*“Ik kijk nooit wat voor spelletjes Jesse wilt kopen. Ze zijn al over die leeftijdsgrens heen en daarom hou ik er geen controle op. Het is een soort gewenning”*.

Net als de tieners geven ouders aan dat het normaal is dat de tieners PEGI 16 en 18 games spelen. Trees (moeder van Tine) is ook niet bezig met de PEGI classificaties:

*“Ik ben niet zo’n moeder die helemaal afgaat op de PEGI classificaties. De wereld is hard, maar je hoeft het kind niet helemaal daarvan af te scherpen”*.

Een vraag die naar aanleiding van de bovenstaande uitspraak naar voren komt, is of ouders überhaupt weten wat de mogelijke effecten zijn van games op het welzijn van hun kinderen? Weten zij bijvoorbeeld dat regelmatige blootstelling aan bepaalde (al dan niet schadelijke) media-inhoud kan leiden tot een vertekend wereldbeeld (Gosselt et al., 2008)? De ouders hebben in de interviews dit aspect niet aangekaart. Vaak komt dit, omdat ouders geen veranderingen opmerken in het gedrag van hun kinderen. Daarnaast stelt Diana (moeder van Daniël) dat ze het niet prettig vindt dat haar zoon PEGI 16 en 18 games speelt maar ze staat het toch toe omdat:

*“Ik kan PEGI 16 en 18 games wel heel hard verbieden, maar anders spelen ze het wel bij een ander. Dan heb ik liever dat Daniël het gewoon thuis doet en dat ik af en toe een blik kan werpen”*.

Dit aspect komt overeen met de meningen van meerdere vaders en moeders. Ouders hebben liever dat gewelddadige games onder hun eigen dak gespeeld worden dan dat dit bij anderen gebeurt. Op deze wijze wordt er controle gehouden en is bekend wat de kinderen aan het doen zijn. Een ander aspect dat opvalt is dat veel ouders geprobeerd hebben om de PEGI 16 en 18 games buiten te houden. Dit wordt duidelijk gemaakt door Brandon (vader van Bas):

*“We hebben het lang tegengehouden de PEGI 16 en 18 games, maar om je heen, bij neefjes, daar spelen ze het ook”*.

Deze uitspraak laat opnieuw zien dat de omgeving van belang is bij de gamekeuzes van de tieners. Een laatste aspect is dat de meeste ouders beslissen op basis van hun eigen normen

en waarden of een game al dan niet geschikt is voor hun kinderen. Jeroen (vader van Joyce) zegt hierbij het volgende:

*“Ik heb het idee dat een stuk opvoeding eraan bijdraagt of het de goede kant op gaat of niet. De sturing die ouders geven aan het spelen van PEGI 16 of 18 games is belangrijk”.*

Volgens Jeroen moeten ouders er iets bij vertellen bij bepaalde media-inhoud die de kinderen zien. Hierbij moet gedacht worden dat ouders aan hun kinderen duidelijk maken dat bepaalde beelden nep zijn en dat zij niet in de werkelijkheid kunnen voorkomen. Daarnaast zijn deze normen en waarden verschillend van gezin tot gezin.

### **6.3. Videogames en opvoeding: ouders aan het woord**

In dit hoofdstuk wordt gekeken wat de mening van ouders is over de gamekeuze van hun kinderen. Daarna wordt duidelijk welke regels zijn opgesteld over de games en ten slotte wordt er gekeken of ouders games verbieden.

#### *6.3.1. Oogpunt ouders: meningen van ouders over games*

Zoals in de vorige paragrafen is gebleken zijn sommige ouders niet blij met de gamekeuzes van hun kinderen. Meerdere ouders vinden de games te gewelddadig, wreed of te grof. Dit aspect komt het meest naar voren bij de geïnterviewde moeders. De moeders vinden de schiet- en gewelddadige games maar niets. Daarentegen laten ze het wel toe omdat, volgens Godelieve (moeder van Geert):

*“Ik kan wel zeggen dat ik het niet eens ben met de schietspellen, maar hij vindt het leuk. Wanneer ik merk dat zijn gedrag wordt beïnvloed door de spellen, dan zou ik het er met hem over hebben”.*

Indien het gedrag van de kinderen verandert dan grijpen ouders in en worden er regels opgesteld. Dit aspect is in overeenkomst met de cultivatie theorie zoals eerder opgemerkt. Ouders maken daarbij vergelijkingen met het Noorse bloedbad of de Amerikaanse schietpartijen op scholen. Daarentegen zien vaders zoals eerder gezegd het probleem niet zo. Sommige vaders geven bijvoorbeeld aan dat zij de kwaliteit en het beeld van de games erg mooi vinden. Zo stelt Brandon (vader van Bas):

*“Ik vind de spellen van Bas allemaal wel heel mooi, het is dat ik er zelf duizelig van word. Anders zou ik het ook zo nu en dan weleens willen spelen”.*

Deze vaders kijken met bewondering naar de games van de tieners. Anderzijds komt naar voren dat sommige vaders en moeders juist niets snappen van de gametechnologieën.

Ouders zijn niet op de hoogte van de verschillende games of hoe bepaalde gameconsoles werken. Dit aspect komt overeen met de studie van Byron Review (2008). Hier werd gesteld dat ouders niet op de hoogte zijn hoe bepaalde nieuwe vormen van media en technologieën werken. Er is een *'generational digital divide'* op te merken (Byron Review, 2008). Op deze manier kunnen tieners hun gang gaan, zonder dat er toezicht wordt gehouden, omdat ouders toch niet weten waar hun kinderen mee bezig zijn.

De ouders van de meisjes geven aan dat zij de spellen van de meiden leuk vinden. Het zijn games die bij hun eigen leeftijd passen en het zijn meer de 'softere' games zoals Nintendogs of Mario Bros. Ze vinden de games onschuldig en ze vinden ze 'speels'. Deze aspecten komen overeen met de resultaten die de meisjes hebben aangegeven tijdens de interviews.

### 6.3.2. Oogpunt ouders: regels over videogames

Ouders hanteren een eigen manier van opvoeding in relatie tot de games en hun kinderen. Er zijn verschillende opvoedingsstrategieën op te merken. Sommige ouders hanteren de *'restrictive mediation'* strategie, anderen de *'active mediation'* strategie en anderen hanteren de *'co-play'* strategie. Deze aspecten komen overeen met de antwoorden van de tieners, waardoor hier verder geen aandacht meer aan besteed zal worden. Anderzijds wat wel opvallend is, is het feit dat de vaders niet veel gebruikmaken van de genoemde opvoedingsstrategieën wat een overeenkomst is met de studie van Valkenburg et al. (1999) en Warren (2001). Het zijn met name de moeders die de opvoedingstrategieën hanteren.

### 6.3.3. Oogpunt ouders: videogames die niet gespeeld mogen worden

Verscheidene ouders verbieden hun kinderen om bepaalde games te spelen, omdat de spellen niet passen bij de normen en waarden van het gezin. Meerdere ouders vinden dat er in sommige games extreem veel geweld in voorkomt, waardoor de ouders het niet nodig vinden dat hun kinderen hieraan worden blootgesteld. Zij proberen dit te voorkomen door met de tieners of met verkopers te praten die inhoudelijk meer over de games kunnen vertellen. Bovendien worden de verkopers vertrouwd en om advies gevraagd. Indien de verkopers aangeven dat een game niet geschikt is, dan zijn er een aantal ouders die op dit advies afgaan en daarom besluiten om een game niet of juist wel aan te schaffen.

Opvallend is dat de ouders van de meisjes meer games verbieden dan bij de jongens. De meisjes worden beschermd tegen met name gewelddadige games. De ouders vinden deze games niet geschikt voor hun meiden wat in overeenkomst is met de theorie van Valkenburg (1997). Anderzijds is gevraagd welke PEGI inhoudspictogrammen het huis niet in zouden komen. Zo stelt Andrea (moeder van Anne):

*"Een spel met discriminatie zou ik niet goed vinden. Er zijn grenzen, ze hoeven niet alles te weten, er moet iets te ontdekken zijn als ze 20 of 21 zijn".*

Ditzelfde aspect komt ook naar voren in het interview met Sebastiaan (vader van Saar):

*“Als er geweld of seks in voorkomt dan hoeft dat allemaal niet op die leeftijd vind ik. Er zijn ook grenzen”.*

Bovendien geven ouders aan dat zij games waarin gokken voorkomt, liever niet in huis halen. Zij vinden het niet prettig wanneer hun kinderen met dit soort games in aanraking komen. Een laatste PEGI pictogram is grof taalgebruik, er wordt aangegeven (vooral bij de jongens) dat de tieners bepaalde woorden overnemen die in de games naar voren komen. Voor sommige ouders is dit een reden om deze games niet in huis te halen.

In deze resultaten zijn meerdere opvallende aspecten op te merken. Ouders geven aan dat zij PEGI pictogrammen met discriminatie, gokken, seks en grof taalgebruik liever niet in huis hebben. Terwijl uit tabel 23 blijkt dat dit juist de pictogrammen zijn die het minst bekend zijn bij de ouders. Een verwachting zou zijn dat de PEGI classificaties die verboden worden door de ouders ook bij hen bekend zijn. Daarentegen komen deze pictogrammen in de praktijk weinig voor, waardoor het logisch is dat de ouders minder op de hoogte zijn van deze pictogrammen.

In het volgende hoofdstuk worden de resultaten van de observaties en interviews besproken en wordt de onderzoeksvraag beantwoord.

---

## Hoofdstuk 7: Conclusie

---

Deze scriptie is begonnen met de volgende onderzoeksvraag: *“In hoeverre worden de PEGI leeftijdsclassificaties bestemd voor de doelgroepen 16 en 18 beleefd en nageleefd door Nederlandse jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en in hoeverre spelen ouders een rol hierbij?”*. In dit laatste hoofdstuk wordt deze onderzoeksvraag beantwoord aan de hand van de antwoorden op de 3 verschillende onderzoeksdelen.

### *Conclusie deel 1: Een kijkje in het Nederlandse gamegezin*

De families in dit onderzoek hebben een diversiteit aan games en gameconsoles in huis. Het populairste is de Nintendo DS gevolgd door de Nintendo Wii en Playstation. Videogames zoals Mario Bros en de Sims zijn erg populair bij de meisjes. Call of Duty: Modern Warfare 3 en 2 zijn populair bij de jongens. Deze gevonden resultaten zijn niet heel opmerkelijk te noemen en zijn te verklaren aan de hand van een aantal theorieën. De games worden met name in de eigen slaapkamer en in de huiskamer opgeborgen door de tieners. Hierin is een ‘*bedroom culture*’ op te merken wat in overeenkomst is met verschillende wetenschappelijke studies.

Daarentegen mag gediscussieerd worden over deze gevonden resultaten. Zoals eerder genoemd is de steekproef van 16 families klein, waardoor de bevindingen niet representatief te noemen zijn. Observaties bij meerdere families zijn nodig om te zien of bij een grotere steekproef dezelfde bevindingen teruggevonden kunnen worden.

### *Conclusie deel 2: Van game-expert tot Wii-fan: Nederlandse tieners en videogames*

Uit het vijfde hoofdstuk is gebleken dat er verschillen zijn op te merken tussen geslacht en leeftijd in verhouding tot het spelen van games. Dit is een gegeven dat niet bijzonder opmerkelijk te noemen is. Dit komt met name door het feit dat meiden naarmate ze ouder worden bezig zijn met andere dingen in het leven zoals chatten met vriendinnen en sociale media zoals Facebook of Hyves wat in overeenkomst is met verschillende studies. Jongens daarentegen gaan door met het gamen en hebben met name interesses in games met actie en geweld.

De onderzochte tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar, besteden meer tijd aan games dan is gebleken uit eerdere studies zoals het onderzoek van Rideout et al. (2010). Het is echter onduidelijk of dat dit komt, omdat de tieners in dit onderzoek meer gamen in vergelijking met andere leeftijdsgenoten of dat over het algemeen de Nederlandse tieners nog meer zijn gaan gamen in vergelijking met een paar jaar terug.

Jongeren spelen games voor de competitie, gezelligheid, als tijdverdrijf maar ook voor het sociale aspect. Daarnaast blijkt dat ‘*peer-pressure*’ oftewel de omgevingsdruk invloed heeft op de gamemotivatie van jongeren. Wanneer jongeren een game niet



aanschaffen kunnen zij niet meepraten met de rest. Soms worden zij daardoor buitengesloten of horen ze er gewoonweg niet bij. Dit ‘peer-pressure’ element zou daarom toegevoegd moeten worden bij de ‘uses and gratifications theory’ om de theorie up to date te maken.

Als het gaat om de PEGI classificaties dan vinden de jongeren (met name de jongens) de classificaties niet kloppen, volgens hen zijn games te hoog geclassificeerd. Daarnaast vinden ze de gewelddadige elementen in games zoals Call of Duty meevallen. De naam PEGI is bij de meeste tieners onbekend. Eventueel verder onderzoek met betrekking tot de naamsherkenning van PEGI zou moeten uitwijzen in hoeverre dit problematisch is, omdat de leeftijdspictogrammen daarentegen wel herkend worden.

Wat duidelijk naar voren komt is dat de meeste jongeren de PEGI classificaties niet belangrijk vinden, ze letten er niet op bij het aanschaffen van games. Voor hen is het belangrijker dat een game leuk is ongeacht de leeftijd die erop staat. Ten slotte komt naar voren dat de meeste jongeren de PEGI leeftijden overtreden. Velen van hen (met name de jongens) hebben PEGI 16 en 18 games in hun bezit. Voor hen is het normaal om deze games te spelen, omdat iedereen dit doet. De PEGI classificaties worden dus niet nageleefd op een enkeling na (wat met name te zien is bij de meisjes). Wat dit onderzoek niet laat zien is wat de effecten zijn van het niet naleven van de PEGI classificaties op lange termijn. Heeft het niet naleven van de classificaties bijvoorbeeld consequenties op latere leeftijd?

Vanuit het oogpunt van de tieners wordt er het meeste gebruik gemaakt van de ‘active mediation’ opvoedingsstrategie door hun ouders. Volgens de tieners kijken ouders wel naar de games die ze aanschaffen of spelen, ze geven er vervolgens hun oordeel over, maar verbieden niets.

Alomvattend zou uit verder onderzoek moeten blijken of de gamemotivaties ook op een grotere schaal van toepassing zijn en in hoeverre het standpunt van tieners ten aanzien van de opvoedstrategieën overeen komen. Bij deze grotere steekproef zouden bijvoorbeeld weer interviews gebruikt kunnen worden om de achterliggende gedachten en motivaties over deze onderwerpen te ontdekken. Ten slotte, geeft dit onderzoek geen antwoord op het effect van het op langere termijn overtreden van de PEGI classificaties, hier zou op andere wijze onderzoek verricht naar moeten worden.

### *Conclusie deel 3: Bezorgde moeders en gamevaders: ouders en videogames*

In dit gedeelte is het gamegedrag van de tieners besproken vanuit het oogpunt van de ouders. Ouders hebben een mooier beeld over het gamegedrag dan dat het werkelijk is. De meeste ouders zijn niet geïnteresseerd in de games die hun kinderen spelen. Ook hebben zij er geen toezicht op, omdat de games in de eigen slaapkamer gespeeld worden. Enerzijds zien ouders op deze manier niet wat hun kinderen aan het doen zijn. Anderzijds, kunnen ouders bijvoorbeeld controleren wat hun kinderen aan het doen zijn op hun slaapkamers door even de kamer binnen te lopen. Vanuit de literatuur bestaat de veronderstelling dat deze

slaapkamer cultuur invloed heeft op de familie interactie en het familie leven. Daarentegen bestaat de vraag in hoeverre dit daadwerkelijk het geval is bij de families? Geen van de gezinnen heeft bij de interviews aangegeven dat zij van mening zijn dat het familieleven is verandert door de videogames.

Op een enkeling na kennen de ouders de naam PEGI niet maar ze zijn wel op de hoogte van de leeftijdspictogrammen. Ook bij de ouders zou nagegaan moeten worden in hoeverre het problematisch is dat zij niet op de hoogte zijn van de term PEGI. Als het gaat om de beleving en naleving van de classificaties, geven ouders aan dat ze de classificaties een goede richtlijn vinden maar de meeste van hen betrekken de classificaties niet bij de opvoeding. De vraag die hierdoor naar bovenkomt is wat de consequenties zijn voor tieners dat hun ouders de term PEGI niet herkennen en naleven? Heeft het niet naleven van de classificaties bijvoorbeeld effect op latere leeftijd voor de tieners?

Als het gaat om de verschillende opvoedingsstrategieën die ouders hanteren, komt naar voren dat ouders op basis van hun eigen normen en waarden een game al dan niet goedkeuren. Ouders geven aan dat zij de games bij deze generatie kinderen vinden horen. Het is hun manier van tijdverdrijf en het hoort bij de hedendaagse tijdsgeest. Ten slotte is in de resultaten te zien dat vaders met interesses voor games geneigd zijn om meer toe te laten als het gaat om het gamegedrag van hun kinderen. Sommige vaders uit dit onderzoek letten niet erg precies op de regels en vinden het vooral leuk dat hun eigen kind gamed. Vanuit de wetenschappelijke literatuur is hier echter nog maar weinig over bekend. Dit fenomeen zou daarom verder uitgediept moeten worden om te kijken of dit alleen bij deze doelgroep te zien is of dat dit ook aansluit bij andere onderzoeken of nieuwe resultaten.

Alomvattend zou verder onderzoek moeten uitwijzen in hoeverre het problematisch is, dat ouders geen toezicht hebben op het gamen in de slaapkamers en of dit daadwerkelijk invloed heeft op de familie interactie. Ook moet blijken of vaders met interesses in games ervoor zorgen dat hun kinderen vaker de PEGI classificaties overtreden. Daarnaast moet gekeken worden in hoeverre er risico's aanwezig zijn dat ouders niet op de hoogte zijn van de term PEGI en wat het voor de jongeren betekent op latere leeftijd dat hun ouders de PEGI richtlijnen niet navolgen.

### *Verschillen en overeenkomsten tussen tieners en ouders*

Er zijn overeenkomsten te vinden tussen de opvattingen van tieners en ouders als het gaat om de verschillende besproken onderwerpen. Als het gaat om de tienermotivaties en de 'peer-pressure' dan denken de ouders en tieners hetzelfde. Beiden zijn van mening dat de omgeving van belang is als het gaat om de gamekeuze of aanschaf. Er is een sociale druk aanwezig waar beide partijen bewust van zijn. Het is logisch dat zij deze druk herkennen, omdat ten eerste ouders van hun kinderen horen dat zij een game willen aanschaffen, omdat

anderen de game ook hebben. Ten tweede geven tieners toe dat zij games aanschaffen, omdat zij erbij willen horen.

Een andere overeenkomst tussen ouders en kinderen gaat over de opvoedingsstrategieën en regels over games. Tieners en ouders geven dezelfde strategieën en regels aan die gehanteerd worden binnen het familieleven. Doordat de tieners in vergelijking met hun eigen ouders dezelfde strategieën hebben aangegeven laat dit zien dat er geen sociaal wenselijke antwoorden zijn gegeven door beide partijen tijdens de interviews. Dit aspect maakt dit onderzoek daarom betrouwbaarder dan wanneer er verschillende opvattingen aan het licht zouden komen tussen de twee partijen. Ouders en tieners staan daarom goed op één lijn zitten wat betreft de regels en opvoeding met betrekking tot games.

Een laatste overeenkomst is te zien bij de beleving en naleving van de PEGI classificaties tussen ouders en de tieners. Beiden partijen geven aan dat de classificaties geschikt zijn voor jongere kinderen. Voor de families is het normaal om PEGI 16 en 18 games te spelen, omdat iedereen dit doet. Dit aspect laat zien dat voor beide partijen de PEGI classificaties nagenoeg onbelangrijk zijn. De ouders en tieners zijn daarnaast van mening dat de PEGI classificaties niet toepasbaar zijn voor ieder persoon. Per persoon is de beleving en naleving van de classificaties anders.

Toch zijn er ook verschillen op te merken tussen de opvattingen van tieners en hun ouders. Zo blijkt uit de resultaten dat voor jongens het 'online' aspect in games erg van belang is. Bij de ouders kwam dit aspect niet naar boven. Een verklaring hiervoor zou kunnen liggen bij het feit dat ouders niet geïnteresseerd zijn in de inhoud van de games of dat zij überhaupt niet op de hoogte zijn van deze technologische mogelijkheden. Een ander verschil is het feit dat ouders spreken over games als een vorm van tijdsgeest of generatie. De tieners zien dit niet, omdat zij opgegroeid zijn met de games en deze vorm van vrijetijdsbesteding normaal vinden. Daarentegen hebben ouders vroeger nooit de gamemogelijkheden gehad zoals de tieners deze vandaag de dag hebben. Ouders begrijpen dat de tieners een nieuwe vorm van vrijetijdsbesteding hebben, daarentegen snappen de ouders niet altijd de technologische aspecten of waar het over gaat.

Daar komt bij dat er verschillen zijn op te merken tussen de beleving en naleving van de PEGI classificaties door tieners en ouders. Een verschil met de tieners is dat ouders niet hebben aangegeven dat zij de PEGI classificaties niet vinden kloppen. Volgens tieners zijn de meeste games te hoog geclassificeerd. Het is echter onduidelijk of ouders vinden dat de games juist geclassificeerd zijn of niet. Een laatste verschil is dat bij de tieners naar voren komt dat een game vooral leuk moet zijn, de classificatie die op de game staat is hierbij minder van belang. Bij de ouders zijn juist de eigen familie normen en waarden van belang als het gaat om de gamekeuze. Dit aspect laat zien dat tieners en ouders hun prioriteiten op verschillende vlakken hebben liggen.

### *Beantwoording van de vraagstelling*

De PEGI leeftijdsclassificaties bestemd voor de doelgroepen 16 en 18 worden door jongeren in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar niet in acht genomen. De jongeren schaffen games aan die in eerste instantie bij hun eigen interesses passen waarbij de PEGI leeftijdsrichtlijnen geen prioriteit hebben. Daarnaast heeft de omgeving invloed op de interesses van de jongeren. Er is 'peer-pressure' op te merken die de jongeren ertoe zetten om games te kopen dat eigenlijk gezien de PEGI richtlijnen niet mag. De jongeren voelen zich echter niet anders door het spelen van de PEGI 16 en 18 games. Voor hen is het normaal, iedereen doet het.

Ouders hebben nagenoeg geen invloed op de gamekeuzes van de jongeren. Daarentegen controleren sommige ouders wel de games van hun kinderen op basis van eigen normen en waarden wat per gezin verschillend is. Dit laatste komt vooral bij de meisjes voor. Bijna alle ouders hebben er geen problemen mee dat hun kinderen games spelen met een PEGI 16 of 18 classificatie, omdat dit volgens de ouders hun manier van vrijetijdsbesteding is, het hoort bij deze generatie kinderen. Ook ouders vinden het normaal dat hun kinderen en met name de jongens games geschikt voor 16 jaar en ouder spelen.

### *Kanttekeningen en aanbevelingen van het onderzoek*

Een onderzoek kan vrijwel nooit perfect worden uitgevoerd. Ook bij dit onderzoek moeten er kanttekeningen geplaatst worden als het gaat om de gebruikte methoden en steekproef. In het onderzoek is er een beperking aanwezig als het gaat om de generaliseerbaarheid van de resultaten. Relatief gezien is er een kleine steekproef genomen van 16 gezinnen om het onderzoekbaar te houden binnen het gestelde tijdsbestek. Een nadeel hiervan is dat er een beperkt aantal meningen en opvattingen van families in het onderzoek zijn meegenomen. Voor eventueel verder onderzoek zouden er meer gezinnen onderzocht moeten worden. Daarentegen zijn er wel veel overlappende meningen en bevindingen aan het licht gekomen.

Een andere kanttekening die geplaatst moet worden gaat om de doelgroep. Er is gekozen om jongens en meisjes in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar te onderzoeken. Daarentegen is naar voren gekomen dat jongere broertjes (rond de 9 - 10 jaar) ook games van 16 jaar en ouder spelen. Dit is een zorgwekkend gegeven, omdat deze leeftijdsafstand vele malen groter is tot de PEGI 16 en 18 games dan die van de onderzochte doelgroep. Een vervolg onderzoek naar bijvoorbeeld een jongere doelgroep onder de 12 jaar zou interessant zijn om te bekijken in hoeverre deze groep kinderen de classificaties naleven en beleven.

Een laatste beperking van het onderzoek is dat alleen de Nederlandse beleving en naleving van de classificaties zijn onderzocht. PEGI is een Europese organisatie en wordt in vele andere Europese landen gebruikt als richtlijn. Doordat alleen Nederlandse gezinnen zijn onderzocht wil dit niet zeggen dat de resultaten te generaliseren zijn naar andere Europese landen waar PEGI actief is. Interessant zou zijn om andere Europese landen onder de loep te nemen om eventuele verschillen of overeenkomsten te onderscheiden.

Naast deze beperkingen en aanbevelingen voor verder onderzoek is het onderzoek ook van belang geweest. Het onderzoek heeft meer inzichten gegeven als het gaat om de beleving en naleving van de PEGI classificaties en in hoeverre families hier gebruik van maken. Daarnaast geeft het onderzoek inzicht in het hedendaagse gamegedrag van tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar en hoe hun ouders hiermee omgaan. Deze inzichten dienen als aanvulling naast de bestaande literatuur.

Ten slotte kan gezegd worden dat dit onderzoek de ogen van de geïnterviewde ouders geopend heeft als het gaat om de beleving en naleving van de PEGI richtlijnen. Nagenoeg alle ouders beweerden na afloop dat zij bewuster naar de PEGI classificaties gaan kijken.

---

## Literatuurlijst

---

- Anderson, C. (2004). An update on the effects of playing violent videogames. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Austin, E., Fujioka, Y., Bolls, P. & Engelbertson, J. (1999). How and why parents take on the tube. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43, 175-192.
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28, 19-29.
- Barnett, M., Vitaglione, K., Harper, K., Quackenbusch, S., Steadman, L. & Valdez, B. (1997). Late adolescents experiences with and attitudes toward videogames. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(15), 1316-1334.
- Bryman, A. (2004). *Social Research Methods*. Oxford: University Press.
- Buckingham, D. (2006). Children and new media. In Lievrouw, L. & Livingstone, S. (Red.), *Handbook of new media. Social shaping and social consequence of ICTs*. (Updated Student Edition, pp. 75-91). London: Sage Publications.
- Buro240a. (2012). Welkom bij Buro240a. Geraadpleegd op de website van Buro240a: <http://www.buro240a.nl/>.
- Centraal Bureau voor de Statistiek. (2011). Landelijke Jeugdmonitor 2<sup>e</sup> kwartaal 2010. Geraadpleegd via de website van het Centraal Bureau voor de Statistiek: <http://www.cbs.nl/nlNL/menu/themas/dossiers/jongeren/publicaties/publicaties/archief/2010/2010-g93-pub.htm>.
- Deloitte Analysis. (2011). Market study Dutch gaming industry: the right direction. Geraadpleegd via de website van Deloitte Analysis: [http://www.deloitte.com/view/nl\\_NL/nl/9de334971ea9f210VgnVCM3000001c56f00aR CRD.htm](http://www.deloitte.com/view/nl_NL/nl/9de334971ea9f210VgnVCM3000001c56f00aR CRD.htm).
- Evers, J. (2007). *Kwalitatief interviewen: Kunst en kunde*. Den Haag: Boom/Lemma.
- Forbes, E.E., & Dahl, R.E. (2010). Pubertal development and behavior: hormonal activation of social and motivational tendencies. *Brain and Cognition*, 72, 66–72.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 3, 1-23.
- Gamingnation. (2012). Games verkopen week 14: Fifa blijft aan de leiding. Geraadpleegd op de website van Gamingnation via: <http://www.gamingnation.nl/wordpress/gamesverkopen-week-14-fifa-blijft-aan-de-leiding/>.
- Gilbert, N. (2008). *Researching social life*. London: Sage.
- Gosselt, J.F. (2011). Off Limits: The effectiveness of age limits in reducing underage sales (Proefschrift, Universiteit Twente). Te verkrijgen via <http://www.utwente.nl/gw/tpc/medewerkers/GosseltJordyNL.doc/>.

- Gosselt, J.F., de Jong, M.D.T. & van Hoof, J.J. (2012). Effects of media ratings on children and adolescents: A litmus test of the forbidden fruit effect. *Journal of communication*, 61, 1161-1178.
- Gosselt, J.F., Hoof van, J.J., de Jong de, M.D.T., Dorbeck-Jung, B. & Steehouder, M.F. (2008). *Horen, zien en verkrijgen? Een onderzoek naar het functioneren van Kijkwijzer en PEGI (Pan European Game Information) ter bescherming van jongeren tegen schadelijke mediabeelden*. Meppel: Boom Juridische uitgevers.
- Griffiths, M., & Wood, R.T.A. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of Gambling Studies*, 16, 199-226.
- Interactive Software Federation of Europe (ISFE). (2010). Videogamers in Europe 2010. Geraadpleegd via de website van ISFE:  
[http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video\\_gamers\\_in\\_europe\\_2010.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf).
- ITCandor. (2011). Worldwide Internet gaming Console market update. Geraadpleegd op de website van ITCandor via: <http://martinhingley.wordpress.com/2011/06/09/gaming-console-forecast-q211/>.
- Jansz, J. & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing videogames. *New Media & Society*, 7(3), 333-355.
- Krahé, B., & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Lemmens, J. (2007). *Gameverslaving: Probleemgebruik herkennen, begrijpen en overwinnen*. Amsterdam: SWP.
- Livingstone, S. & Bovill, M. (Eds). (2001). *Children and their Changing Media environment. A European Comparative Study*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Malliet, S. & De Meyer, G. (2005). The history of the videogame. In: Goldstein, J. & Raessens, J. (Red.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 23-45). London: The MIT Press Cambridge.
- Mendoza, K. (2009). Surveying parental mediation: Connections, challenges, and questions for media literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 1, 28-41.
- Nathanson, A. (2001). Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45, 201-220.
- Nelis, H., & Van Sark, Y. (2010). *Puberbrein binnenstebuiten. Wat beweegt jongeren van 10 tot 25 jaar?* Utrecht/Antwerpen: Kosmos Uitgevers B.V.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge.
- Newzoo & TNS NIPO. (2011). Nationaal Game Onderzoek 2011. Geraadpleegd op de website van Newzoo via: <http://www.newzoo.com/ENG/1556-Netherlands.html>
- Nije Bijvank, M., Konijn, A., Bushman, B., & Roelofsma, P. (2009). Age and violent-content labels make video games forbidden fruits for youth. *Pediatrics*, 123(3), 870-876.

- Nikken, P. (2003). *Computerspellen in het gezin*. Hilversum: NICAM.
- Nikken, P. (2007). *Mediageweld en kinderen*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.
- Nikken, P. (2012). *On Media, children and their parents*. Amsterdam: SWP Publishers
- Nikken, P. & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181-202.
- Nikken, P. & Jansz, J. (2007). Playing restricted videogames. Relations with game ratings and parental mediation. *Journal of Children and Media*, 1(3), 227-243.
- Nikken, P., Jansz, J. & Schouwstra, S. (2007). Parent's Interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European journal of communication*, 22(3), 315-336.
- NJi. (2012). Mediaopvoeding cijfers. Geraadpleegd op de website van het NJi via: <http://www.nji.nl/eCache/DEF/1/09/735.html>
- OfCom. (2011). The communications Market 2011. Geraadpleegd via de website van OfCom: <http://stakeholders.ofcom.org.uk/market-data-research/market-data/communications-market-reports/cmr11/>
- Pan European Game Information. (2011). PEGI Annual Report 2011. Geraadpleegd via de website van PEGI via: <http://www.pegi.info/nl/index/id/media/pdf/369.pdf>
- PEGI. (2012a). Over PEGI. Geraadpleegd op de website van PEGI via: <http://www.pegi.info/nl/>
- PEGI. (2012b). Zoek game. Geraadpleegd via de website van PEGI: <http://www.pegi.info/nl/index/id/533>
- Remmers, N. & Groenland, E. (2001). *Online kwalitatief marktonderzoek. Een deerne van vele zinnen*. Oratie. Breukelen: Universiteit Nyenrode.
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2005). *Generation M: Media in the lives of 8-18 year-olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8-18 year-olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Rubin, A.M. (2002). The uses and gratifications perspective of media effects. In Bryant, J. & Zillman, D. (Red.), *Media Effects: Advances in Theory and Research* (pp. 525-548). Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ruggiero, T.E. (2000). Uses and gratifications theory in the 21st century. *Mass Communication and Society*, 3(1), 3-37.
- Schofield Clark, L. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21, 323-343.
- Suoninen. A. (2001). The role of media in peer group relations. In Livingstone, S. & Bovill, M. (Red.), *Children and their Changing Media environment. A European Comparative Study* (pp. 201-219). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Williams, C. (2012, May 17). MPs call for violent video game ban after Breivik claims that he



"trained" on Call of Duty: Modern Warfare. *The Telegraph*. Geraadpleegd op: <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/9272774/MPs-call-for-violent-video-game-ban-after-Breivik-claims-that-he-trained-on-Call-of-Duty-Modern-Warfare.html>.

TNS NIPO. (2008). Nationaal Gaming Onderzoek 2008. Geraadpleegd via de website van TNS NIPO via: <http://www.tns-nipo.com/tns-nipo/nieuws/van/nederlanders-besteden-48-miljoen-uur-per-week-aan/>.

Valkenburg, P. (1997). *Vierkante ogen: opgroeien met TV & PC*. Amsterdam: Balans.

Valkenburg, P., Krccmar, M., Peeters, A. & Marseille, N. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: 'instructive mediation,' 'restrictive mediation,' and 'social covieving', *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43, 52-66.

IVO. (2008). Monitor Internet en Jongeren. Videogames en Nederlandse jongeren.

Geraadpleegd via de website van het IVO:

<http://www.ivo.nl/UserFiles/File/Publicaties/200811%20Factsheet%20videogames.pdf>

Voort, T. Van der, Nikken, P. & van Lil, J. (1992). Determinants of parental guidance of children's television viewing: a Dutch replication study. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 36, 61-74.

Warren, R. (2001). In words and deeds. Parental involvement and mediation of children's television viewing. *Journal of Family Communication*, 1, 211-231.

### Foto 1: Voorpagina

Affiliate. (Fotograaf). (g.d.). Great best video games system for kids. Ingezien op:

<http://www.prlog.org/11898460-video-games-healthy.jpg>

---

## Bijlagen

---

|  | <b>Pagina</b> |
|--|---------------|
|  | <b>82-112</b> |
| A. Meetinstrument van de observaties             | 83            |
| B. Genoemde games tijdens interviews/observaties | 85            |
| C. Interviewgide jongeren                        | 88            |
| D. Interviewgide ouders                          | 90            |
| E. Codeerboek interviews met tieners             | 92            |
| F. Codeerboek interviews met ouders              | 95            |
| G. Omschrijvingen van de onderzochte gezinnen    | 98            |
| H. Totaal overzicht bezit videogameconsoles      | 112           |

### **Tabellen**

Tabel a. Meetinstrument observaties

Tabel b. Genoemde games tijdens interviews/observaties

### Bijlage A. Meetinstrument van de observaties

Het meetinstrument dat gebruikt is voor de observaties is in de onderstaande tabel te zien. Deze tabel is in SPSS ingevoerd om zo de data te analyseren.

Tabel a. Meetinstrument observaties.

| #  | Variabele           | Omschrijving  | Label   | Meetniveau |
|----|---------------------|---|---|------------|
| 1  | Interviewnummer     | Nummer van het interview  |   | Ratio      |
| 2  | Gezinsnummer        | Nummer van het gezin  |   | Ratio      |
| 3  | Datum               | Datum waarop het interview plaatsvond                                 |   | Ratio      |
| 4  | Geslacht            | Geslacht van de tiener  | 1. Jongen<br>2. Meisje  | Nominaal   |
| 5  | Leeftijd_tieners    | Leeftijd van de tiener  |   | Ratio      |
| 6  | Aantal_gameconsoles | Het aantal consoles in huis (exclusief PC)                            |   | Ratio      |
| 7  | Type_gameconsole    | Het type console in huis  | 1. Nintendo Wii<br>2. Nintendo DS<br>3. Playstation en DS<br>4. Nintendo Wii en DS<br>5. Playstation, Nintendo Wii en DS<br>6. XBOX en Nintendo DS<br>7. XBOX, Playstation, Nintendo Wii en DS<br>8. XBOX, Nintendo Wii en DS | Nominaal   |
| 8  | Aantal_PC           | Aantal computers in huis  |   | Ratio      |
| 9  | Aantal_videogames   | Aantal videogames in huis   |   | Ratio      |
| 10 | Favoriete_speel     | Top 3 favoriete spellen   |   | Ratio      |
| 11 | PEGI_leeftijd       | PEGI leeftijden die afgebeeld staan op de top 3 favoriete spellen     | 1. Leeftijd 3<br>2. Leeftijd 7<br>3. Leeftijd 12<br>4. Leeftijd 16<br>5. Leeftijd 18  | Ordinaal   |
| 12 | PEGI_waarschuwingen | PEGI waarschuwingpictogrammen die op de top 3 favoriete spellen staan | 1. Geweld<br>2. Grof taalgebruik<br>3. Angst<br>4. Seks<br>5. Drugs<br>6. Discriminatie   | Nominaal   |

|    |             |  |  |          |
|----|-------------|--|--|----------|
|    |             |  | 7. Gokken<br>8. Online gamen   |          |
| 13 | Release     | Release datum van top 3 spellen                              |  | Ratio    |
| 14 | Bezit_games | Hoe zijn de gezinnen in het bezit gekomen van de videogames? | 1. Kopen<br>2. Downloaden<br>3. Kopen en downloaden  | Nominaal |
| 15 | Plaats_huis | Waar zijn de gameconsoles en videospellen geplaatst in huis? | 1. Eigen slaapkamer<br>2. Huiskamer<br>3. Eigen slaapkamer en huiskamer<br>4. Slaapkamer Broer/Zus<br>5. Slaapkamer Broer/Zus en huiskamer<br>6. Slaapkamer ouders | Nominaal |

### Bijlage B. Genoemde games tijdens interviews/observaties

Bij de observaties zijn er door de tieners verschillende videogames laten zien. Deze games kunnen in de onderstaande lijst teruggevonden worden. De games zijn opgezocht op de PEGI website, om zo de bijbehorende PEGI leeftijden, het genre, de inhoud en de PEGI waarschuwingen te vinden. Alles is geraadpleegd via de website: <http://www.pegi.info/nl/index/id/533>.

Tabel b. Genoemde games tijdens interviews/observaties

| Naam Game                               | # | Jaar | Genre     | Leeftijd (PEGI) | Waarschuwing (PEGI)              | Bevat volgens PEGI  |
|---|---|------|-----------|-----------------|----------------------------------|---|
| Art Academy (DS)                        | 1 | 2010 | Anders    | 3               | -                                | Geschikt voor alle leeftijden.  |
| Assassin's Creed Brotherhood (PS)       | 2 | 2010 | Actie     | 18              | Online, Geweld, Grof Taalgebruik | Zinloze moordpartijen, geweld tegen weerloze mensen, grof taalgebruik, interactie met andere spelers (online)                           |
| Banjo en Kazooie: Nuts and Bolts (XBOX) | 1 | 2008 | Simulatie | 7               | Geweld en Online                 | Het bevat: niet-levensecht geweld jegens fantasiepersonages. Sprake van interactie met andere spelers online.                           |
| Barbie as the Island Princess (DS)      | 1 | 2007 | Anders    | 3               | -                                | Geschikt voor alle leeftijden.  |
| Battlefield 3 (XBOX)                    | 1 | 2011 | Actie     | 16              | Online, Geweld, Grof Taalgebruik | Het bevat: levensecht geweld-grof taalgebruik. Er is sprake van interactie met andere spelers online.                                   |
| Battlefield: Bad company 2 (PS3)        | 1 | 2010 | Actie     | 16              | Online, geweld, grof taalgebruik | Het bevat: levensecht geweld, grof taalgebruik, interactie met online spelers.  |
| Call of Duty: MW2 (XBOX/PS3)            | 3 | 2009 | Actie     | 18              | Online, geweld, grof taalgebruik | Het bevat: extreem geweld-zinloze moordpartijen – geweld tegen weerloze mensen- grof taalgebruik:                                       |
| COD: Blackops (XBOX)                    | 1 | 2010 | Actie     | 18              | Online, Geweld, Grof Taalgebruik | Het bevat: extreem geweld, geweld tegen weerloze mensen, grof taalgebruik, interactie met andere spelers online.                        |
| COD: MW3 (PS3)                          | 4 | 2011 | Actie     | 18              | Online, geweld, grof taalgebruik | Het bevat: extreem geweld, zinloze moordpartijen, geweld tegen weerloze mensen, grof taalgebruik, interactie met andere spelers online. |

|  |   |      |                 |    |   |   |
|--|---|------|-----------------|----|---|---|
| Dead Island (XBOX)                     | 1 | 2011 | Actie           | 18 | Online, Geweld, Grof Taalgebruik        | Extreem geweld, geweld tegen weerloze mensen, Grof Taalgebruik. Interactie met andere spelers online.   |
| Fallout New Vegas: Lonesome Road (PS3) | 1 | 2011 | RPG             | 18 | Geweld, online Gokken.                  | Het bevat: extreem geweld, zinloze moordpartijen, geweld tegen weerloze mensen, grof taalgebruik, inhoud die laat zien hoe je moet gokken of gokken aanmoedigt.       |
| Fifa 12 (PS2)                          | 2 | 2011 | Sport           | 3  | Online                                  | Game is geschikt voor alle leeftijden   |
| Grand Theft Auto (GTA)                 | 2 | 2010 | Actie           | 18 | Online, Geweld, Drugs, Grof Taalgebruik | Het bevat: extreem geweld, zinloze moordpartijen, geweld tegen weerloze mensen, verheerlijking van drugs, grof taalgebruik en interactie met andere spelers (online). |
| Guitar Hero 3: Legends of Rock (Wii)   | 1 | 2007 | Muziek/<br>Dans | 12 | Grof taalgebruik, Online                | Het bevat: niet al te grof taalgebruik.   |
| iCarly (DS)                            | 1 | 2009 | Actie           | 3  | -                                       | Geschikt voor alle leeftijden.  |
| Just Dance (PS3)                       | 2 | 2011 | Muziek/Dans     | 3  | -                                       | Geschikt voor alle leeftijden   |
| Laura's Passie (DS)                    | 1 | 2008 | Simulatie       | 3  | -                                       | Geschikt voor alle leeftijden.  |
| Mario & Sonic Olympische Spelen (DS)   | 1 | 2008 | Sports          | 3  | Online                                  | Het bevat: interactie met spelers online. Geschikt voor alle leeftijden.  |
| Mario Bros (Wii)                       | 5 | 2006 | Actie           | 3  | -                                       | Het bevat: geweld dat te zien is in een cartoon, slapstick of kinderlijke context   |
| Mario Kart (wii)                       | 4 | 2008 | Racen           | 3  | Online                                  | Bij dit spel is sprake van interactie met andere spelers online.  |
| Mario Party (DS/Wii)                   | 1 | 2007 | Anders          | 3  | -                                       | Het bevat: geweld dat te zien is in een cartoon, slapstick, of kinderlijke context  |
| Mortal Kombat: armageddon (Wii)        | 1 | 2007 | Actie           | 18 | Geweld                                  | Het bevat: extreem geweld, geweld tegen weerloze mensen.  |
| Nintendogs (DS)                        | 1 | 2006 | Simulatie       | 3  | -                                       | Geschikt voor alle leeftijden   |
| Rollercoaster Tycoon 3 (PC)            | 1 | 2004 | Strategy        | 3  | -                                       | Geschikt voor alle leeftijden   |
| Rome Total War                         | 1 | 2004 | Strategie       | 12 | Geweld,                                 | Het bevat: niet-levensecht geweld   |

|                               |   |      |             |    |                            |   |
|-------------------------------|---|------|-------------|----|----------------------------|---|
| (PC)                          |   |      |             |    | grof taalgebruik           | jegens fantasiepersonages, levensecht geweld- niet al   |
| Singstar (PS2)                | 1 | 2010 | Muziek/Dans | 3  | -                          | Geschikt voor alle leeftijden.  |
| Skyrim (XBOX)                 | 2 | 2011 | RPG         | 18 | Geweld                     | Het bevat: extreem geweld- geweld tegen weerloze mensen.  |
| SSX3 (PS2)                    | 1 | 2003 | Sports      | 7  | Geweld                     | Het bevat: niet- levensecht geweld jegens menselijke personages.  |
| The Sims 2 <sup>5</sup> (PC)  | 5 | 2004 | Simulatie   | 7  | Geweld                     | Is geschikt voor personen van 7 jaar en ouder.  |
| The Sims 3 (PC)               | 1 | 2009 | Simulatie   | 12 | Geweld,<br>Seks,<br>Online | Het bevat: niet- levensecht geweld jegens menselijke personages – seksuele beelden en/of seksuele toespelingen. Geweld dat alleen lichte verwondingen veroorzaakt. Tevens online te spelen. |
| Uncharted 3 (PS3)             | 1 | 2011 | Actie       | 16 | Online,<br>Geweld          | Het bevat levensecht geweld, sprake van interactie met andere spelers online.   |
| Wii Fit (Wii)                 | 1 | 2008 | Anders      | 3  | -                          | Geschikt voor alle leeftijden   |
| Wii Sport (Wii)               | 2 | 2006 | Sport       | 7  | Geweld                     | Het bevat: niet-levensecht geweld jegens personages die wel menselijk zijn maar met weinig details.   |
| Wii- Party (Wii)              | 1 | 2010 | Anders      | 3  | -                          | Bevat geweld dat te zien is in een cartoon, slapstick of kinderlijke context.   |
| Zelda Skyward Sword (Wii)     | 1 | 2011 | Avontuur    | 12 | Geweld                     | Het bevat: niet-levensecht geweld jegens menselijke personages.   |
| Zelda Twilight Princess (Wii) | 1 | 2006 | Avontuur    | 12 | Geweld                     | Het bevat: niet- levensecht geweld jegens menselijke personages.  |

<sup>5</sup> Note: alle uitbreidingen zijn allemaal voor kinderen vanaf 12 jaar. En bevatten daarbij ook meer waarschuwingen waaronder seks.

### Bijlage C. Interviewgide jongeren

In de onderstaande indeling is de interviewgide te zien die gebruikt is bij de interviews met de tieners in de leeftijd van 12 tot en met 15 jaar.

| Indeling   | Uitleg   |
|--|--|
| <b>Introductie</b>   |  |
| Interviewer  | Tijdens de introductie van het interview wordt uitgelegd dat onderzoek gedaan wordt naar de plaats van games in het alledaagse leven. Toestemming wordt gevraagd met betrekking tot de geluidsopnames en er wordt medegedeeld dat alle informatie in vertrouwen verwerkt wordt ook ten opzichte van de ouders van de jongeren. De jongeren moeten namelijk vrijuit kunnen spreken. Tenslotte wordt vermeld dat het onderzoek gedaan wordt vanuit de Erasmus Universiteit en dat het voor een afstudeerscriptie is. |
| <b>Informatie over de jongeren (Demografische kenmerken)</b>   |  |
| Geslacht   | 1. Jongen of 2. Meisje   |
| Leeftijd tieners   | Leeftijd....   |
| Broers/zussen  | Aantal..... + leeftijden.....  |
| <b>Interview Vragen (semigestructureerd)</b>   |  |
| <b>Onderwerp: Videogames &amp; Opvoeding</b>   |  |
| 1. Speel je weleens videogames?  |  |
| 2. Vertel eens hoe jouw spelsessies eruit zien? (Waar, wanneer, waarom, verschillende games)   |  |
| 3. Vertel eens wat jouw ouders ervan vinden? (wat doen ze zoal of wat niet?)   |  |
| 4. Met wie speel je weleens videogames? (broertjes/zusjes, vriendjes, ouders)  |  |
| <b>Onderwerp: PEGI classificaties</b>  |  |
| 5. Weet je wat PEGI is? (leeftijdsclassificaties/inhoudsclassificaties).   |  |
| 6. Wat vind je ervan dat er leeftijden bij videogames staan?   |  |
| 7. Weet je waar de PEGI- symbolen voor staan?<br>(voorbeeld met pictogrammen meenemen, om te kunnen laten zien)  |  |
| <b>Onderwerp Naleving/Beleving</b>   |  |
| <b>A. Naleving/beleving PEGI classificaties</b>  |  |
| 8. Speel je weleens videogames die je eigenlijk niet mag spelen (volgens PEGI)?<br>- Gebeurt dat vaak?<br>- Weten je ouders dat?<br>- Wat vinden je ouders daarvan?                                |  |
| 9. Zijn er videogames die je niet wil spelen vanwege de PEGI- Leeftijdsclassificatie?  |  |
| <b>B. Naleving/beleving ouders</b>   |  |
| 10. Speel je weleens videogames die je eigenlijk niet van je ouder(s) mag spelen?<br>- Wat zijn dat voor spellen die je niet mag spelen?<br>- Waarom mag je die spellen niet spelen van je ouders? |  |
| 11. Hoe voelt het om videogames te spelen die eigenlijk verboden zijn?<br>- Waarom speel je ze toch?   |  |
| <b>Afsluiting</b>  |  |



|              |  |
|--------------|--|
| Interviewer: | <p>De afronding vind geleidelijk plaats en de hoofdpunten van het interview wordt kort samengevat. Wanneer genoeg informatie met betrekking tot het onderwerp is verkregen wordt de respondent bedankt voor zijn of haar tijd en deelname. Eventueel worden persoonlijke contact gegevens genoteerd om de uiteindelijke anonieme resultaten van het onderzoek op te sturen naar de desbetreffende respondent mocht hij/zij hierin geïnteresseerd zijn.</p> |
|--------------|--|

## Bijlage D. Interviewgide ouders

In de onderstaande bijlage kan de interviewgide gevonden worden die gebruikt is tijdens de interviews met de ouders.

| Indeling  | Uitleg   |
|---|--|
| <b>Introductie</b>  |  |
| Interviewer   | Tijdens de introductie van het interview wordt uitgelegd dat onderzoek gedaan wordt naar de plaats van games in het alledaagse leven. Toestemming wordt gevraagd met betrekking tot de geluidsopnames en er wordt medegedeeld dat alle informatie in vertrouwen verwerkt wordt ook ten opzichte van de ouders van de jongeren. De jongeren moeten namelijk vrijuit kunnen spreken. Tenslotte wordt vermeld dat het onderzoek gedaan wordt vanuit de Erasmus Universiteit en dat het voor een afstudeerscriptie is. |
| <b>Gezinsinformatie (Demografische kenmerken)</b>   |  |
| Ouders  | 1. Vader of 2. Moeder  |
| Gezin   | 1. Biologische ouder, 2. Stiefouder of 3. Grootouder. 4. Anders...   |
| Aantal kinderen   | Aantal...  |
| Leeftijd kinderen   | Leeftijden.....  |
| Werk ouder  | ..... (Full-, parttime baan, werkeloos?)   |
| Contact   | Veel/weinig contact met kind?  |
| Opvoeding   | Hoe denkt u over de opvoeding van u kind? (moeilijk/makkelijk)?  |
| <b>Interview Vragen/topiclijst (semigestructureerd)</b>   |  |
| <b>Onderwerp: Videogames &amp; Opvoeding</b>  |  |
| 1. Kunt u iets over het videogamegedrag van uw kind vertellen?  |  |
| 2. Welke videogames speelt uw kind?   |  |
| 3. Wat voor regels heeft u opgesteld met betrekking tot het videogamegedrag van uw kind?  |  |
| 4. Speel u weleens samen videogames met uw kind? (wat voor videogames?)   |  |
| 5. Praat u weleens over videogames met u kind? (waarover precies)?  |  |
| 6. Wat vindt u van de videogames die u kind speelt?   |  |
| 7. Met wie speelt uw kind weleens videogames?   |  |
| <b>Onderwerp: PEGI classificaties</b>   |  |
| 8. Weet u wat PEGI is? (Leeftijdsclassificaties/inhoudsclassificaties).   |  |
| 9. Wat vind u ervan dat er leeftijden bij videogames staan?   |  |
| 10. Weet u waar de PEGI symbolen voor staan?<br>(voorbeeld met pictogrammen meenemen, om te kunnen laten zien)  |  |
| <b>Onderwerp: Naleving/Beleving</b>   |  |
| <b>A. Naleving/beleving PEGI classificaties</b>   |  |
| 11. Weet u of uw kind weleens videogames speelt die zij eigenlijk niet mogen spelen (volgens PEGI classificaties)?<br>- Gebeurt dat vaak?<br>- Wat vindt u daarvan? |  |
| 12. Kunt u aangeven in hoeverre u de PEGI classificaties belangrijk vindt?  |  |

|   |  |
|---|--|
| (denkend aan leeftijdsclassificaties/genres).   |  |
| 13. Kunt u aangeven in hoeverre uw gezin zich houdt aan de PEGI classificaties bij de aanschaf/huur/lenen van videogames?   |  |
| <i>B. Naleving/beleving ouders</i>  |  |
| 14. Zijn er bepaalde videogames die uw kind volgens uw eigen regels niet mag spelen?<br>- Indien ja, om wat voor soort spellen gaat het dan?<br>- Waarom mogen de kinderen deze videogames niet spelen? |  |
| 15. In hoeverre bent u ervan op de hoogte of uw kind zich aan de door u gestelde regels houdt?  |  |
| <b>Afsluiting</b>   |  |
| Interviewer   | De afronding vind geleidelijk plaats en de hoofdpunten van het interview worden kort samengevat. Wanneer genoeg informatie met betrekking tot het onderwerp is verkregen wordt de respondent bedankt voor zijn of haar tijd en deelname. Eventueel worden persoonlijke contact gegevens genoteerd om de uiteindelijke anonieme resultaten van het onderzoek op te sturen naar de desbetreffende respondent mocht hij/zij hierin geïnteresseerd zijn. |

### Bijlage E. Codeerboek interviews met tieners

In deze bijlage is het codeerboek te zien dat gecreëerd is bij het analyseren van de data. Er zijn een aantal algemene dimensies op te merken zoals: demografische kenmerken, motivaties, videogames of PEGI classificaties. Deze dimensies bevatten daarbij kleinere takken met codes die gelinkt staan met de grotere dimensies. Zo zijn er overkoepelende aspecten op te merken als het gaat om de codes. Om de codes te verduidelijken zijn er uitspraken uit de interviews gehaald (soms ook aangepast, om passend te maken binnen de context) die de code verduidelijken. Deze codes zijn niet alleen bij de bijbehorende uitspraken gebruikt maar ook bij vele anderen.

**Demografische kenmerken:** Deze omvatten alle aspecten die te maken hebben met geslacht, leeftijd en of de respondenten tiener of ouder zijn.

| Code         | Voorbeeld quote |
|--------------|-----------------|
| Geslacht     | Meisje/Jongen   |
| Leeftijd     | 12-13-14-15     |
| Tiener/Ouder | Tiener/Ouder    |

**Motivaties:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de gamemotivaties.

| Code          | Voorbeeld quote  |
|---------------|--|
| Gamemotivatie | Ik speel spelletjes, omdat ik dat leuk vind.   |
| Leuk          | Spelletjes zijn leuk, omdat het echt lijkt.  |
| Ontstressen   | Na school ben ik helemaal gestrest en dan is het leuk om spelletjes te spelen.                   |
| Hobby         | Ik vind Fifa 12 het leukste om te spelen, omdat ik heel veel van voetbal houd.                   |
| Uitdaging     | Ik vind het uitdagend om poppetjes te verslaan, wanneer je er tegen moet vechten.                |
| Omgeving      | Ik speel spelletjes, omdat anderen dat ook doen.   |
| Entertainment | Samen met mijn zus en broer speel ik spelletjes voor de gezelligheid.                            |
| Verveling     | Soms ga ik videogames spelen, omdat ik mezelf verveel.   |
| Ontspanning   | Ik speel videogames, zodat ik even mijn eigen gang kan gaan, ik hoef even nergens aan te denken. |
| Sociaal       | Ik vind online videogames het leukste, zodat ik online met mijn vrienden kan spelen.             |
| Competitie    | Ik wil altijd winnen van mijn vrienden als we samenspelen.                                       |

**Videogames kenmerken:** Deze codes omvatten alle aspecten die met videogames te maken hebben.

| Code           | Voorbeeld quote   |
|----------------|---|
| Gameconsole    | Wij hebben thuis een Wii, Playstation en een Nintendo DS.                   |
| Aantal games   | Ik heb ongeveer 75 videogames.  |
| Game genre     | Vechtspelletjes vind ik het leukste om te doen.                             |
| Game inhoud    | Ik speel heel graag FIFA 12, omdat het een uitgebreid spel is.              |
| Game titel     | Call of Duty, Fifa 12, de Sims.   |
| Aankoop games  | We kochten de videogames altijd gewoon in de winkel, samen met mijn moeder. |
| Download games | Wij kopen nooit spelletjes, wij downloaden ze altijd.                       |
| Plaats console | De Playstation staat in de slaapkamer van mijn broer.                       |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Spelen games                   | Ik speel altijd games op mijn eigen slaapkamer.  |
| Alleen spelen                  | Ik speel bijna nooit met anderen, ik speel altijd alleen.  |
| Samenspelen                    | Ik vind het leuk om met anderen videogames te spelen.  |
| Samenspelen ouders             | Soms speel ik weleens samen met mama, maar papa gaat altijd alleen maar mario karten.  |
| Samenspelen broers/zussen      | Ik speel niet zo vaak meer met mijn broer, hij vindt andere spellen leuker.  |
| Samenspelen vriend/vriendinnen | Ik speel weleens samen met mijn vriendin, dan gaan we elkaar helpen met de Sims.   |
| Gametijd                       | Ik speel als ik tijd heb, op dinsdag ben ik vroeg uit. Dus dan doe ik weleens een uurtje spelen en in het weekend ook, dan speel ik de Sims. |
| Perioden                       | In het weekend speel ik vaker, want door de week heb ik er niet veel tijd voor.  |

**Videogame inhoud:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de inhoud van games.

| Code         | Voorbeeld quote  |
|--------------|--|
| Voetbal      | Voetbal spelletjes vind ik het leukste om te doen.   |
| Vechten      | Het zijn voornamelijk vechtspelletjes die wij thuis hebben.  |
| Creativiteit | Met Laura's passie kun je heel veel verschillende dingen doen zoals mode ontwerpen, dat is wel leuk. |
| Realiteit    | De Sims is leuk om te spelen, omdat het lijkt op het echte leven.                                    |
| Spanning     | Spelletjes met duistere omgevingen, met een beetje mist en de muziek ja dat is spannend.             |
| Zombies      | Zombies in spelletjes zijn niet zo eng, want het is toch niet echt.                                  |
| Omgeving     | De omgeving van games zijn soms wel eng.   |
| Eng          | In sommige games komen enge monsters in voor, die zijn eng.  |
| Geweld       | Geweld is schieten, vechten en oorlog voeren.  |
| Agressie     | Ik vind vechtspelletjes niet leuk, omdat ze te agressief zijn.                                       |

**Omgevingsfactoren:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de omgeving van de tieners.

| Code                 | Voorbeeld quote  |
|----------------------|--|
| Broer/Zus            | Mijn broertje van 9 wil weleens mijn PEGI 16 en 18 games spelen.   |
| Vrienden/Vriendinnen | Ik denk dat het broertje van een vriendin van mij wel spelletjes van 16 jaar en ouder heeft, hij speelt vechtspelletjes en doodschietspelletjes. |
| Familie/kennissen    | Ik speelde vroeger spelletjes vaak op verjaardagen bij familie of kennissen.   |
| School               | Op school praten we weleens over games zoals Call of Duty.   |
| Ouders               | Mijn vader speelt ook games zoals Mortal Kombat.   |

**PEGI classificaties:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de PEGI classificaties.

| Code                           | Voorbeeld quote  |
|--------------------------------|--|
| Naamherkenning PEGI            | Ik herken de naam PEGI niet.   |
| Herkenning leeftijden PEGI     | Ja dat is vanaf welke leeftijden de videogames geschikt zijn.  |
| Herkenning waarschuwingen PEGI | Ik herken geweld, scheldwoorden, eng, drugs, discriminatie en gokken.  |
| Onbekende waarschuwingen       | Ik weet niet waar dit waarschuwingspictogram voor staat.   |
| Beleving PEGI                  | Ik vind dat de PEGI leeftijden meestal niet kloppen.   |
| Naleving PEGI                  | Ik speel PEGI 16 en 18 games het meeste, omdat deze het leukste zijn om te doen.   |
| Verboden PEGI                  | Mijn vriendjes hebben wel spellen van 16 en 18, en ik niet want dat mag niet van mijn moeder.                            |
| PEGI 16 en 18                  | Ik wil geen spel van 16 of 18 spelen, want die zijn te eng en ze zijn vaak te moeilijk, waardoor ik dingen niet begrijp. |

**Opvoeding:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de opvoeding die de tieners van hun ouders krijgen als het gaat om het spelen van games.

| Code                  | Voorbeeld quote   |
|-----------------------|---|
| Gameregels Tijd       | Ik mag van mijn ouders niet te lang en niet teveel spelletjes spelen, meestal zeggen ze na een uur dat ik moet stoppen. |
| Gameregels PEGI       | Ik mag alleen PEGI 16 en 18 games kopen, anders moet ik de game terugbrengen.   |
| Gameregels huiswerk   | Ik moet eerst mijn huiswerk afhebben, voordat ik games mag spelen.  |
| Streng ouders         | Ouders met veel regels en waarbij er heel veel dingen niet mogen.   |
| Jonge kinderen        | Ik vind het goed dat de PEGI leeftijden erop staan voor kleine kinderen, zodat ouders kunnen zien waar ze voor staan.   |
| Active mediation      | Mijn moeder zegt dat ze mijn videogames niet leuk vindt, maar ik mag ze wel van haar spelen.                            |
| Restrictive mediation | Ik mag geen gewelddadige videogames spelen van mijn ouders.   |
| Co-play               | Als ik een nieuwe game heb, komt mijn vader altijd even meespelen.  |
| Onwetendheid          | Mijn moeder weet niet wat ik doe als ik op mijn slaapkamer aan het spelen ben.  |
| Desinteresse          | Mijn moeder is niet geïnteresseerd in de videogames die ik speel.   |
| Verboden games        | Ik mag geen games met geweld spelen, mijn ouders vinden deze spellen slecht.  |

## Bijlage F. Codeerboek interviews met ouders

In deze bijlage is het codeerboek te zien dat gecreëerd is bij het analyseren van de data. Er zijn een aantal algemene dimensies op te merken zoals: demografische kenmerken, motivaties, videogames of PEGI classificaties. Deze dimensies bevatten daarbij kleinere takken met codes die gelinkt staan met de grotere dimensies. Zo zijn er overkoepelende aspecten op te merken als het gaat om de codes. Om de codes te verduidelijken zijn er uitspraken uit de interviews gehaald (soms ook aangepast, om passend te maken binnen de context) die de code verduidelijken. Deze codes zijn niet alleen bij de bijbehorende uitspraken gebruikt maar ook bij vele anderen.

**Demografische kenmerken:** Deze omvatten alle aspecten die te maken hebben met geslacht en leeftijd en of de respondenten tiener of ouder zijn.

| Code         | Voorbeeld quote |
|--------------|-----------------|
| Geslacht     | Meisje/Jongen   |
| Tiener/Ouder | Tiener/Ouder    |

**Motivaties:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de gamemotivaties.

| Code          | Voorbeeld quote   |
|---------------|---|
| Gamemotivatie | Mijn zoon speelt games, omdat hij het leuk vindt.   |
| Ontstressen   | Ik denk dat mijn dochter gamed, zodat ze zodra ze thuis komt van school even iets kan doen om tot rust te komen.            |
| Hobby         | Mijn dochter speelt de Sims, omdat ze vroeger altijd architect wilde worden. Ze vindt het bouwen van huizen zo leuk.        |
| Uitdaging     | Ik denk dat het een vorm van uitdaging is waarom mijn zoon speelt. Hij vindt het leuk om verschillende taken te volbrengen. |
| Omgeving      | Ze spelen voornamelijk games, omdat vriendjes en vriendinnetjes dat ook doen.   |
| Entertainment | Mijn dochter speelt games puur voor vermaak.  |
| Verveling     | Ik denk dat ze games spelen, uit verveling, bijvoorbeeld bij slecht weer of in de winter.                                   |
| Ontspanning   | De games worden gespeeld ter ontspanning, even lekker niets doen.   |
| Sociaal       | Mijn dochter speelt games, omdat ze zo samen met vriendinnetjes iets leuks kunnen doen.                                     |
| Competitie    | Ik denk dat ze voornamelijk voor de competitie spelen.  |

**Videogames kenmerken:** Deze codes omvatten alle aspecten die met videogames te maken hebben.

| Code           | Voorbeeld quote  |
|----------------|--|
| Gameconsole    | We hebben een Nintendo DS en een Xbox.   |
| Aantal games   | Ik weet niet hoor hoeveel videogames we hebben.                                  |
| Game genre     | We hebben verschillende soorten spelletjes thuis.                                |
| Game inhoud    | Ik vind de spelletjes maar niets, omdat er zoveel vechten en geweld in voorkomt. |
| Game titel     | Call of Duty, Fifa 12, de Sims.  |
| Aankoop games  | Ze moeten de games zelf maar in de winkel kopen, ik geef er geen geld aan uit.   |
| Download games | Wij kopen nooit spelletjes, wij downloaden ze altijd.                            |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Plaats console                 | Alle games staan op hun eigen kamer, zo hoeven wij het niet te zien.                                     |
| Spelen games                   | Ze spelen de games of op hun eigen kamer of soms in de huiskamer.  |
| Alleen spelen                  | Meestal speelt mijn zoon alleen op zijn kamer games.   |
| Samenspelen                    | Mijn dochters spelen weleens samen, dat is altijd gezellig om te zien.                                   |
| Samenspelen ouders             | Ik speel niet met mijn zoon samen, de games vind ik veel te gewelddadig.                                 |
| Samenspelen broers/zussen      | Mijn zoons spelen nooit samen, dan krijgen ze altijd ruzie.  |
| Samenspelen vriend/vriendinnen | Soms komen er weleens vriendjes of vriendinnetjes langs om te gamen.                                     |
| Perioden                       | Er wordt voornamelijk in perioden gegamed, de ene keer is het heel veel en de andere keer helemaal niet. |
| Generatie                      | Het is iets van deze generatie om videogames te spelen, het is hun vorm van spel.                        |

**Videogame inhoud:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de inhoud van games.

| Code         | Voorbeeld quote  |
|--------------|--|
| Voetbal      | De enige games die mijn zoon mag spelen zijn voetbalgames.                     |
| Vechten      | Het zijn voornamelijk vechtspelletjes die wij thuis hebben.                    |
| Creativiteit | Spelletjes zoals Rollercoaster vindt ik wel leuk, dan kunnen ze lekker bouwen. |
| Realiteit    | Ik denk dat de tieners spelen, omdat het op het echte leven lijkt.             |
| Spanning     | Als er teveel spanning in de games zit, dan mogen ze het niet spelen.          |
| Eng          | In sommige games komen enge monsters in voor.                                  |
| Geweld       | Geweld is schieten, vechten en oorlog voeren.                                  |
| Agressie     | De spelletjes van mijn zoon zijn erg agressief.                                |

**Omgevingsfactoren:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de omgeving van de tieners, volgens hun ouders

| Code                 | Voorbeeld quote  |
|----------------------|--|
| Broer/Zus            | Soms spelen mijn zoons weleens samen, die competitie is leuk om te zien.                                   |
| Vrienden/Vriendinnen | Als vriendjes een game hebben wil mijn zoon deze ook.  |
| Familie/kennissen    | Vaak zien we nieuwe games bij familie of vrienden, ja en dan even later hebben wij ze zelf natuurlijk ook. |
| School               | Je merkt dat ze op school weleens over de games praten.  |
| Ouders               | Zelf vind ik het spelen van games ook erg leuk.  |

**PEGI classificaties:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de PEGI classificaties.

| Code                | Voorbeeld quote              |
|---------------------|------------------------------|
| Naamherkenning PEGI | Ik herken de naam PEGI niet. |



| Code                           | Voorbeeld quote  |
|--------------------------------|--|
| Herkenning leeftijden PEGI     | Ja dat is vanaf welke leeftijden de videogames geschikt zijn.                                  |
| Herkenning waarschuwingen PEGI | Ik herken geweld, scheldwoorden, eng, drugs, discriminatie en gokken.                          |
| Onbekende waarschuwingen       | Ik weet niet waar dit waarschuwingspictogram voor staat.                                       |
| Beleving PEGI                  | De PEGI classificaties geven een goede indicatie voor ouders.                                  |
| Naleving PEGI                  | Wij beslissen op basis van onze eigen normen en waarden wat goed voor ons kind is en wat niet. |
| Verboden PEGI                  | Ik heb liever niet dat mijn kinderen games met discriminatie spelen.                           |
| PEGI 16 en 18                  | Het is voor ons normaal geworden dat onze kinderen PEGI 16 en 18 games spelen.                 |

**Opvoeding:** Deze codes omvatten alle aspecten die te maken hebben met de opvoeding die de tieners van hun ouders krijgen als het gaat om het spelen van games.

| Code                  | Voorbeeld quote  |
|-----------------------|--|
| Gameregels Tijd       | Mijn zoon mag niet te lang gamen, hij mag maar 2 uur per dag.  |
| Gameregels PEGI       | De PEGI 16 en 18 games komen het huis niet in.   |
| Gameregels huiswerk   | Ze moeten eerst hun huiswerk afhebben, voordat ze mogen gamen.   |
| Jonge kinderen        | De classificaties zijn vooral bedoeld voor ouders met jonge kinderen.  |
| Active mediation      | Ik vind de games die mijn zoon speelt niet leuk, dat weet hij ook, maar hij mag ze toch spelen.              |
| Restrictive mediation | Mijn dochters mogen geen games spelen die te gewelddadig zijn.   |
| Co-play               | Ik ga altijd even kijken wanneer mijn zoon een nieuwe game heeft, dan speel ik even mee.                     |
| Onwetendheid          | Ik heb geen idee wat ze aan het doen zijn op hun slaapkamer.   |
| Desinteresse          | Ik vind de games van mijn zoon nutteloos en doelloos.  |
| Verboden games        | Op basis van mijn eigen regels, mogen mijn kinderen geen games waarin gokken voorkomt spelen.                |
| Grenzen               | Er zijn grenzen van bepaalde games die mijn kinderen mogen spelen.   |
| Normen en waarden     | Op basis van mijn eigen normen en waarden beslis ik of games geschikt zijn voor mijn kinderen of welke niet. |

## Bijlage G. Omschrijvingen van de onderzochte gezinnen

Deze bijlage bevat een gedetailleerde omschrijving van de gezinnen die zijn geïnterviewd in de periode van 4 tot en met 27 April 2012. Op deze manier, kan er beter inzicht worden verkregen in ieder uniek gezin met hun bijbehorende (gezins-) kenmerken. Aan de hand van deze kenmerken kunnen bepaalde resultaten beter begrepen worden, omdat zij in een context kunnen worden geplaatst. De onderzoeksresultaten worden op deze wijze hopelijk levendiger en helder van aard.

### Onderzoeksgezin 1. Familie Renier

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Interview informatie</b> |   |
| Datum interview:            | Woensdag 11 April 2012  |
| Duur interview:             | Jesse: 45 minuten.<br>Jolanda: 30 minuten.                              |
| Plaats:                     | Bergen op Zoom, Noord Brabant   |
| Broers/zussen:              | Tom van 9 jaar → syndroom van Asperger                                  |
| Ouders:                     | Getrouwd  |
| Leeftijd:                   | Jesse: 12 jaar<br>Jolanda: 46 jaar                                      |
| Werk/Opleiding:             | Jesse: Groep 8 (is een keer blijven zitten).<br>Jolanda: werkt fulltime |

**Jesse:** *“Ik vind mezelf een game-expert, ik weet alles op het gebied van spelletjes en ik vind ze ook heel leuk om te spelen”.*

**Jolanda:** *“De spellen die jongeren tegenwoordig spelen is toch tijdverdrijf, het is hun vorm van spel tegenwoordig”.*

Jesse omschrijft zichzelf als een geschikte kandidaat voor het onderzoek. Hij vindt zichzelf namelijk een ‘echte game-expert’. Jesse heeft veel verschillende videogames maar speelt voornamelijk games zoals Skyrim en Dead Island (PEGI 18). Jesse speelt vrijwel iedere dag games en doet dit ook vaak met zijn oudere neef van 19. Jesse is goed op de hoogte van de PEGI classificaties en hij vindt de classificaties soms niet helemaal kloppen. Sommige games worden volgens hem te hoog geclassificeerd. Jesse houdt van games met avontuur en missies. Soms vergeet Jesse de tijd als hij aan het gamen is, hij heeft niet door dat hij bijvoorbeeld soms al uren achter de computer zit. Jesse zijn broer heet Tom en heeft het syndroom van Asperger. Daardoor kan Tom soms heftig reageren in bepaalde situaties volgens moeder Jolanda. Jolanda wijt dit aan de videogames.

Jolanda is niet blij met de spellen van, omdat het alleen over vechten en oorlog gaat. Daarnaast vindt ze het taalgebruik niet zo netjes, ze denkt dat haar zoon dit soms oppakt, omdat hij stoer wilt doen. Jolanda kijkt nooit naar de spellen die Jesse speelt, ze vindt dat hij oud genoeg voor is om spellen van 18 te spelen. Ze houdt daar ook geen controle op. Voor Jolanda is het normaal geworden dat haar zoon spellen met PEGI 16 en 18 speelt. Jolanda weet niet wat PEGI is maar ze herkent de pictogrammen wel. Jolanda is niet op de hoogte dat haar zoon wel degelijk spellen heeft met gokken, drugs en discriminatie, dit is iets waar zij strikt op tegen is en zou naar eigen zeggen het huis niet binnenkomen.

### Onderzoeksgezin 2. Familie Schouwenaars

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Interview informatie</b> |  |
| Datum interview:            | Zaterdag 7 April 2012                    |
| Duur interview:             | Merijn: 30 minuten<br>Miriam: 20 minuten |
| Plaats:                     | Roosendaal, Noord Brabant                |
| Broers/zussen:              | -  |
| Ouders:                     | Alleenstaande moeder (weduwe)            |
| Leeftijd:                   | Merijn: 12 jaar<br>Miriam: 45 jaar       |
| Werk/Opleiding:             | Merijn: Havo 1<br>Miriam: werkloos       |

**Merijn:** “Ik vind het dom dat ik geen PEGI 16 of 18 spelletjes mag spelen, zo kan ik niet meepraten met mijn klasgenoten”.

**Miriam:** “De tijd komt nog wel dat Merijn games voor 16 jaar en ouder mag spelen, als hij nu spelletjes gaat doen voor 16 jaar en ouder dan heeft hij straks niets meer om te streven”.

Merijn speelt voornamelijk op de computer games zoals Fifa 12 of Rome Wars. Hij speelt deze spelletjes, omdat ze passen bij zijn interesses. Voetbal is zijn grootste hobby en daarom vindt hij Fifa 12 erg leuk. Merijn heeft regels van zijn moeder als het gaat om de tijd die hij mag besteden aan het spelen van games. Daarnaast mag hij geen games spelen met PEGI 16 en 18. Dit vindt hij dom, omdat hij daarom niet met klasgenoten over de games kan praten. Merijn vindt de PEGI 16 en 18 goed voor kleine kinderen maar hij vindt ze voor zichzelf niet kloppen. Merijn speelt wel PEGI 16 en 18 games bij vriendjes maar weet niet of dat wel mag van zijn moeder. Hij denkt dat zijn moeder vindt dat hij het slechte pad op gaat als hij spellen van 16 en 18 speelt.

Miriam heeft een regeling getroffen als het gaat om de duur van het gamen van Merijn. Anders loopt het volgens haar uit de hand, ze controleert dit ook echt. Miriam weet niet waar de naam PEGI voor staat of wat voor een organisatie het is. Ze herkent daarentegen wel de pictogrammen. Als Merijn met een game voor 16 of ouder zou thuiskomen dan zou hij de game gelijk terug moeten brengen van Miriam. Miriam weet wel degelijk dat Merijn spellen van 16 en 18 doet bij vriendjes, maar zolang dit eenmalig is vindt ze dit geen probleem.

### Onderzoeksgezin 3. Familie de Vrij

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Interview informatie</b> |   |
| Datum interview:            | Donderdag 5 April 2012                  |
| Duur interview:             | Wendy: 30 minuten<br>Wesley: 20 minuten |
| Plaats:                     | Roosendaal, Noord Brabant               |
| Broers/zussen:              | Amber van 11 jaar                       |
| Ouders:                     | Getrouwd                                |
| Leeftijd:                   | Wendy: 12 jaar                          |

|                 |   |
|-----------------|---|
|                 | Wesley: 46 jaar                             |
| Werk/Opleiding: | Wendy: Havo/VWO 1<br>Wesley: werkt fulltime |

**Wendy:** *“PEGI 16 of 18 videogames wil ik niet spelen, want die lijken mij te moeilijk of te eng”.*

**Wesley:** *“Het spelen van videogames is meer een rage, de ene keer doet Wendy heel veel games en de andere keer heel weinig”.*

Wendy vindt het leuk om de Sims te spelen, dit is haar favoriete spel, omdat het lijkt op het echte leven. Wendy speelt niet zo heel vaak videogames, omdat ze veel huiswerk moet maken. Ze heeft daarom weinig tijd om te gamen. In het weekend heeft ze er meer tijd voor. Wendy denkt dat haar ouders vinden dat ze teveel gamed, maar zolang ze haar huiswerk maakt denkt ze dat het minder erg is. Wendy weet wat PEGI is en waar de pictogrammen voor staan. Ze vindt de classificaties goed, zodat ze weet wat er voorkomt in de videogames. Ze heeft niet de behoefte om PEGI 16 of 18 games te spelen, want die games vindt ze te moeilijk.

Wesley vindt dat het videogamegedrag van zijn dochter erg veel wisselt. De ene keer zitten ze er heel veel op en de andere keer veel minder. Hij vindt het meer een rage en ze doen meer de dingen die ze op dat moment leuk vinden. Wesley weet niet wat PEGI is maar herkent de iconen wel. Wesley vindt de classificaties goed, maar hij denkt dat het per kind verschilt of je er iets mee kunt doen of niet. Het ene kind van 12 is het andere kind van 12 niet. Wesley vindt de classificaties meer richtlijnen. Wesley denkt niet dat ze games in huis hebben die schokkend zijn of niet geschikt voor zijn dochters zouden zijn. Stel Wendy zou met een videogame van 16 jaar en ouder aankomen, dan zou hij het niet direct verbieden maar hij zou het wel met haar bespreken of de game wel een goede keuze is voor haar.

#### Onderzoeksgezin 4. Familie Tolenaars

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Interview informatie</b> |   |
| Datum interview:            | Vrijdag 20 April 2012                   |
| Duur interview:             | Joyce: 40 minuten<br>Jeroen: 60 minuten |
| Plaats:                     | Bergen op Zoom, Noord Brabant           |
| Broers/zussen:              | -                                       |
| Ouders:                     | Getrouwd                                |
| Leeftijd:                   | Joyce: 12 jaar<br>Jeroen: 46 jaar       |
| Werk/Opleiding:             | Joyce: VWO 1<br>Jeroen: Fulltime        |

**Joyce:** *“De leeftijd die op een videogame staat maakt mij niet uit, zolang het spelletje maar leuk is dan speel ik het”.*

**Jeroen:** *“Ik beoordeel aan de hand van mijn eigen normen en waarden of een videogame geschikt is of niet, het gevaar zit bij gezinnen waarbij normen en waarden niet belangrijk zijn”.*

Joyce speelt niet zoveel games meer als toen ze jonger was, sinds ze naar de middelbare school is gegaan heeft ze veel minder de tijd hiervoor. Ze moet nu veel huiswerk maken. Ze speelt voornamelijk voor de afleiding, bijvoorbeeld na het huiswerk. Joyce haar vader heeft een vecht spel gekocht namelijk 'Mortal Kombat' (PEGI 16). Tijdens vakanties speelt ze weleens samen met haar vader. Ze vindt bijvoorbeeld de actiefilms die ze met haar ouders bekijkt enger dan de videogames. Voor Joyce moet er een uitdaging zitten in een videogame anders wordt het saai. Stel ze zou een nieuwe game aanschaffen dan zou ze automatisch ook langer achter de computer zitten. Joyce weet niet wat de naam PEGI is, maar ze herkent de leeftijd pictogrammen wel. Ze vindt het erg goed dat het erop staat voor de kleine kinderen, maar zelf kijkt ze er niet naar. Ze vindt het belangrijker dat een spel leuk is, ze kijkt eigenlijk nooit naar de leeftijd op videogames.

Jeroen vindt het videogamegedrag van zijn dochter wisselend. Als ze even iets in haar hoofd heeft dan gaat ze er helemaal voor. Toen ze jonger was, gebeurde dat veel vaker. Jeroen moet Joyce wel af en toe waarschuwen dat ze moet stoppen met de spelletjes, Joyce vergeet dan de tijd. Jeroen heeft zelf een videogame verleden en vond dit toen hij jonger was erg leuk. Jeroen praat heel enthousiast over de videogames. Jeroen was vergeten dat hij zelf een videogame heeft gekocht met PEGI 16 erop en dat hij dat weleens speelt met zijn dochter. Jeroen vindt de PEGI pictogrammen een beetje verwarrend.

#### Onderzoeksgesin 5. Familie Broos

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Interview informatie</b> |   |
| Datum interview:            | Vrijdag 6 April 2012                      |
| Duur interview:             | Aaron: 10 minuten<br>Anneloes: 60 minuten |
| Plaats:                     | Oud Gastel, Noord Brabant                 |
| Broers/zussen:              | Jalco van 17 jaar                         |
| Ouders:                     | Gescheiden moeder heeft nieuwe vriend     |
| Leeftijd:                   | Aaron: 13 jaar.<br>Anneloes: 48 jaar.     |
| Werk/Opleiding:             | Aaron: VWO 2<br>Anneloes: Werkeloos       |

**Aaron:** *"Games voor 16 jaar en ouder die speel ik het meeste, omdat die leuker zijn om te doen, iedereen speelt die thuis".*

**Anneloes:** *"De kinderen van nu vinden videogames voor zestien jaar en ouder leuker, ze moeten elkaar kunnen slaan en het liefst elkaar verrot kunnen schelden".*

Aaron houdt van spelletjes zoals Assassin's Creed (PEGI 18) en speelt vrijwel iedere dag. Aaron weet niet wat PEGI is maar herkent de pictogrammen wel. Aaron vindt de PEGI leeftijden meestal niet kloppen, hij vindt games zoals GTA meer een 12 of 16 spel. Hij vindt dat de waarschuwingspictogrammen wel kloppen. Aaron vindt het goed dat ze erop staan voor kleine kinderen maar zelf speelt hij spellen voor 16 jaar en ouder, omdat die leuker zijn en omdat ze die op school ook spelen. Aaron denkt dat zijn ouders nooit op de spellen letten die hij speelt, omdat ze er nooit naar kijken.

Anneloes speelt zelf erg veel videogames met allemaal 'zoek en vindt' strategieën. Anneloes vindt dat haar zoon erg verslaafd is geweest en soms nog steeds is aan de videogames. Anneloes geeft aan dat Aaron ongeveer 3 tot 4 uur per dag speelt. Ze vindt dat hij teveel met de videogames bezig is. Anneloes weet niet echt wat voor games Aaron speelt. Er wordt ook niet echt samen gespeeld, in het begin toen de Nintendo Wii nieuw was toen gebeurde dat wel. Anneloes weet niet wat PEGI is maar ze herkent de PEGI iconen wel. Ze vindt het goed dat de pictogrammen op videogames staan en ze kijkt ook bewust naar de leeftijden. Als er een PEGI 16 of 18 op de game staat dan vraagt ze bij de verkoper wat voor spel het precies is. Op basis daarvan beslist ze of een game geschikt is voor haar zoon of niet of ze vraagt het na bij haar oudere zoon.

#### Onderzoeksgezin 6. Familie van Meel

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Interview informatie</b> |  |
| Datum interview:            | Woensdag 18 April 2012                 |
| Duur interview:             | Bas: 40 minuten<br>Brandon: 30 minuten |
| Plaats:                     | Willemstad, Noord Brabant.             |
| Broers/zussen:              | -                                      |
| Ouders:                     | Getrouwd                               |
| Leeftijd:                   | Bas: 13 jaar<br>Brandon: 44 jaar       |
| Werk/Opleiding:             | Bas: VWO 1<br>Brandon: fulltime        |

**Bas:** *"Er moet een online PEGI pictogram op een videogame staan, want die speel ik het liefste, als een videogame niet online gespeeld kan worden dan is het niet leuk".*

**Brandon:** *"Ik kan het me voorstellen dat Bas schietspellen leuk vindt, zelf vond ik dat vroeger ook van dat soort games".*

Bas heeft merendeel schietspelletjes in zijn bezit zoals Call of Duty. Hij speelt spellen, omdat hij het leuk vindt en vooral als hij niets te doen heeft. Hij speelt ook soms Fifa, omdat hij zelf op voetbal zit, dit maakt de game leuker, omdat hij snapt wat hij moet doen in de game. Hij speelt voornamelijk met vrienden. Zijn vader heeft Call of Duty in eerste instantie voor zichzelf gekocht, toen mocht Bas het ook een keer proberen en nu speelt Bas er voornamelijk mee. Hij herkent de PEGI naam niet, maar kent de pictogrammen wel. Het maakt hem niet veel uit dat de leeftijden erop staan, eerst wel en toen mocht hij het ook niet spelen, maar nu is het geen probleem meer. Bas vindt dat het per persoon verschilt of een game gespeeld kan worden of niet. Voor Bas moet een videogame online kunnen anders vindt hij het niet leuk. Bas wisselt de games die hij speelt vaak af, want na een tijdje is hij het vaak beu, meestal is dit na 4 maanden ongeveer. Bas zou geen games willen spelen met gokken en seks.

Brandon denkt dat zijn zoon games speelt, omdat er een bepaalde uitdaging in zit en omdat hij een bepaald level wilt bereiken. Brandon vindt de videogames van Bas er mooi uit zien. Het is dat Brandon er soms duizelig van wordt anders zou hij het ook zo nu en dan weleens willen spelen. Volgens Brandon speelt Bas geen uren achter elkaar. Brandon weet niet wat PEGI is, maar hij herkent de

leeftijdsclassificaties wel. Hij vindt het goed dat ouders gewaarschuwd worden, maar zelf kijkt hij er nu niet meer naar, vroeger wel.

#### Onderzoeksgezin 7. Familie van Lisdonk

|                             |                                      |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| <b>Interview informatie</b> |                                      |
| Datum interview:            | Donderdag 26 April 2012              |
| Duur interview:             | Iris: 40 minuten<br>Indy: 60 minuten |
| Plaats:                     | Bergen op Zoom, Noord Brabant        |
| Broers/zussen:              | Manon van 17 jaar                    |
| Ouders:                     | Getrouwd                             |
| Leeftijd:                   | Iris: 13 jaar<br>Indy: 48 jaar       |
| Werk/Opleiding:             | Iris: Havo/Vwo 1<br>Indy: Fulltime   |

**Iris:** *“Ik vind het goed dat er leeftijdsclassificaties op videogames staan maar zelf kijk ik er niet naar”.*

**Indy:** *“Het spelen van videogames is een hype, het ene moment is het leuk, dan wordt er heel veel gespeeld, het andere moment spelen ze niet”.*

Iris speelt voornamelijk videogames wanneer ze zichzelf verveeld vooral in de vakantie. Door de weeks als ze naar school moet heeft ze het te druk om games te spelen door haar huiswerk. Iris speelt dus in bepaalde periodes, zoals ze het zelf noemt. Deze periodes komen terug wanneer ze een game al heel lang niet gespeeld heeft. Bepaalde videogames die ze heeft hebben geen uitdaging meer, daarom speelt ze de games niet meer. Iris speelt weleens samen met haar zus, zoals Sims en Singstar. Iris weet niet wat PEGI is maar ze herkent de pictogrammen wel. Iris vindt het goed dat er leeftijden op spellen staan, anders zouden kleinere kinderen het ook spelen. Iris koopt alleen games die ze leuk vindt, maar kijkt dan niet naar de leeftijden. Iris wilt geen games spelen waar geweld in voorkomt zoals schieten en dergelijke, dat vindt ze niet leuk.

Het videogamegedrag van Iris gaat Indy een beetje voorbij. Als Iris games speelt dan doet ze dat voornamelijk op haar slaapkamer als Indy er niet bij is. Indy weet niet wat voor soort games Iris speelt. Hij weet wel dat Iris met vlagen speelt, soms wat vaker en soms minder, hij noemt het een hype dat ontstaat na een nieuwe release of wanneer er nieuwe toevoegingen zijn in een game. Hij heeft nooit regels opgesteld als het gaat om het spelen van games bij Iris. Het is wel een ongeschreven regel geweest dat eerst het huiswerk af moet zijn. Indy kent de naam PEGI niet, maar hij herkent de leeftijdsiconen wel. Indy vergelijkt PEGI met Kijkwijzer. Hij gebruikt ze zelf niet, omdat het hem niet boeit. Hij denkt wel dat het belangrijk is voor ouders als kinderen jong zijn. Maar op een gegeven moment bij 10-12 jaar denkt hij dat mensen er niet meer naar kijken.

#### Onderzoeksgezin 8. Familie Gerrits

|                             |                         |
|-----------------------------|-------------------------|
| <b>Interview informatie</b> |                         |
| Datum interview:            | Donderdag 19 April 2012 |

|                 |  |
|-----------------|--|
| Duur interview: | Sanne: 35 minuten<br>Suzanne: 45 minuten |
| Plaats:         | Klundert, Noord Brabant                  |
| Broers/zussen:  | Niek van 10 jaar                         |
| Ouders:         | Getrouwd                                 |
| Leeftijd:       | Sanne: 13 jaar<br>Suzanne: 45 jaar       |
| Werk/Opleiding: | Sanne: VMBO 2<br>Suzanne: Parttime       |

**Sanne:** *“De PEGI leeftijden maken mij niet zoveel uit, al speel ik niet graag te kinderachtige spellen, die zijn te makkelijk, er moet meer uitdaging in zitten”.*

**Suzanne:** *“Zolang het niet de spuigaten uitloopt, vindt ik het videogamegedrag van Sanne niet erg, in het verleden is dat een paar keer geweest, maar nu niet meer”.*

Sanne speelt de laatste tijd niet veel games meer door het huiswerk dat ze moet maken. Sanne speelt games, omdat ze het leuk vindt om haar eigen gang te kunnen gaan en omdat ze nergens aan hoeft te denken. Sanne denkt dat haar ouders vinden dat ze teveel games speelt. Soms vergeet Sanne te stoppen met de spelletjes. Alle spelletjes die Sanne heeft zijn gedownload. Sanne vindt de Wii van een vriendin erg leuk, ze zou er zelf ook wel 1 willen hebben, maar dat mag niet van haar vader, omdat hij vindt dat ze al genoeg hebben. Sanne weet niet wat PEGI is, maar ze herkent wel de leeftijdsiconen. Zelf kijkt Sanne er weleens naar maar niet heel vaak, omdat de meeste spellen gedownload zijn. Maar ze mist de PEGI leeftijden niet op de games. Sanne zou best games willen spelen met het PEGI online pictogram zodat ze dit samen kan doen met vriendinnen.

Suzanne vindt het videogamegedrag van haar dochter niet storend. Ze speelde volgens Suzanne meer toen ze jonger was. Sanne speelt nu voornamelijk videogames op haar telefoon. Suzanne houdt het gedrag en de dingen die Sanne doet heel goed in de gaten. Spellen waarin heel grof mensen in doodgaan vindt Suzanne niet leuk. Ze is niet tegen schietspellen of tegen racespellen, maar spellen waarin mensen worden afgeslacht vindt Suzanne niet goed. Suzanne geeft aan dat de kinderen bij haar man meer voor elkaar krijgen dan bij haarzelf. Haar man is wat makkelijker als het gaat om spelletjes, omdat hij de onschuld ervan in kan zien. Suzanne weet niet wat PEGI is, maar ze herkent de pictogrammen wel. Ze vindt het goed dat het erop staat, omdat het een advies geeft.

#### Onderzoeksgesin 9. Familie van Gils

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Interview informatie</b> |   |
| Datum interview:            | Vrijdag 13 April 2012   |
| Duur interview:             | Lars: 40 minuten<br>Lennart: 90 minuten                                 |
| Plaats:                     | Oud Gastel, Noord Brabant   |
| Broers/zussen:              | Jordy van 17 jaar   |
| Ouders:                     | Gescheiden, moeder heeft nieuwe vriend. Interview gedaan met stiefouder |



|                 |                                   |
|-----------------|-----------------------------------|
| Leeftijd:       | Lars: 14 jaar<br>Lennart: 47 jaar |
| Werk/Opleiding: | Lars: VMBO 2<br>Lennart: Fulltime |

**Lars:** “Ik ben gewend om 18 games te spelen, toen ik jonger was speelde ik wel spellen voor mijn leeftijd, maar ik speelde al vrij jong spellen voor 18”.

**Lennart:** “Ik vind het slecht van de winkeliers dat ze zich niet aan de PEGI regels houden, jongeren kunnen heel makkelijk videogames die niet voor hun leeftijd zijn meekrijgen”.

Lars speelt voornamelijk games met PEGI 16 en 18 het liefste met avontuur en missies erin. Lars denkt dat zijn moeder zijn spellen saai vindt en dat ze zich er daarom niet zo mee bezighoudt. Met vrienden speelt Lars bijna nooit, wel af en toe met zijn oudere broer. Lars weet wat PEGI is en dat het voor de leeftijden staat. Hij denkt dat alleen strenge ouders er gebruik van maken. Daarnaast stelt Lars dat hij gewoon spellen kan kopen met PEGI 16 en 18 erop en dat ze hier in de winkel niet opletten. Lars vindt het onzin dat er op sommige games 18 staat, hij vindt dat er niet echt geweldadige dingen in voorkomen voor tieners van 14 jaar. Maar bij sommige games zoals Fear 3 vindt hij het wel goed, omdat sommige dingen daar eng zijn. Lars vindt PEGI 16 en 18 games leuk en hij vindt de PEGI 12 games kinderachtig.

Lennart vindt het videogamegedrag van Lars heel verslavend. Lars speelt volgens Lennart voornamelijk schietspellen. Wat met name naar voren komt in het interview is dat Lennart het niet eens is met het gedrag van Lars. Lennart vindt de games heel gewelddadig en dit gedrag neemt Lars over tegenover zijn moeder. Daarentegen speelt Lennart zelf ook gewelddadige videogames. Lennart snapt niet waarom Lars zo geïnteresseerd is in de gewelddadige games. Lennart speelt zelf ook games en vindt daarom dat hij de games niet kan verbieden aan Lars. Lars heeft een oudere broer en die beïnvloed hem erg volgens Lennart. Lennart vindt niet dat de winkeliers zich aan de richtlijnen houden van PEGI.

#### Onderzoeksgezin 10. Familie Hendriks

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Interview informatie</b> |   |
| Datum interview:            | Vrijdag 13 April 2012   |
| Duur interview:             | Daniël: 30 minuten<br>Diana: 45 minuten                         |
| Plaats:                     | Roosendaal, Noord Brabant                                       |
| Broers/zussen:              | Maud van 12 jaar  |
| Ouders:                     | Getrouwd  |
| Leeftijd:                   | Daniël: 14 jaar<br>Diana: 43 jaar                               |
| Werk/Opleiding:             | Daniël: Kaderberoeps jaar 2<br>Diana: Parttime, 8 uur per week. |

**Daniël:** *“Ik zou geen games kopen waarbij je niet online zou kunnen om tegen vrienden te spelen”.*

**Diana:** *“Ik ga niets verbieden, want anders spelen mijn kinderen videogames bij een ander, dan heb ik liever dat het gewoon bij mij thuis gebeurt zodat ik af en toe kan kijken”.*

Daniël heeft een videogame voor 18 jaar en ouder waarmee hij ook online kan spelen. Dit is een voorwaarde voor Daniël, een videogame moet ook online te spelen zijn. Daniël heeft het spel Call of Duty gekocht, omdat zijn vrienden deze game ook hadden. Daniël denkt dat zijn moeder zijn spel niet leuk vindt, omdat ze niet van doodschieten en bloed houdt. Daniël praat met vrienden op school over games, bijvoorbeeld over wanneer ze online komen of wanneer er een update gedaan moet worden. Daniël kent de naam PEGI niet, maar hij herkent de leeftijds pictogrammen wel. Daniël vindt de PEGI 18 games beter van kwaliteit in vergelijking met PEGI 3-7 of 12. Daniël vindt de PEGI leeftijden niet nodig, de eerste paar leeftijden snapt hij wel, maar dat hij zelf een PEGI 18 niet meekrijgt vindt hij raar.

Diana weet niet zoveel van de games die haar kinderen spelen. Ze weet dat Daniël Call of Duty heeft, omdat iedereen het heeft. Diana interesseert zich niet in de videogames van Daniël en haar dochter. Ze vindt het niet leuk dat Daniël soms vloekt, ze denkt dat hij het taalgebruik van de games overneemt en dat vindt ze erg. Diana vindt er niets aan dat ze bloedspetters in de games van Daniël ziet. De games van Daniël zijn doelloos en ze vindt haar zoon gameverslaafd. Diana denkt niet dat Daniël een invloed heeft op haar jongere dochter als het gaat om de games. Ze kent de naam PEGI niet maar herkent wel de leeftijden. Ze verbiedt haar kinderen niets, omdat ze bang is dat ze de games alsnog bij anderen gaat spelen en dat vindt ze niets.

#### Onderzoeksgezin 11. Familie Verbunt

| Interview informatie |   |
|----------------------|---|
| Datum interview:     | Donderdag 12 April 2012                               |
| Duur interview:      | Tine: 40 minuten<br>Trees: 35 minuten                 |
| Plaats:              | Drunen, Noord Brabant                                 |
| Broers/zussen:       | Marianne van 27 jaar en Robbert van 24 jaar           |
| Ouders:              | Gescheiden, moeder heeft sinds kort een nieuwe vriend |
| Leeftijd:            | Tine: 14 jaar<br>Trees: 55 jaar                       |
| Werk/Opleiding:      | Tine: Havo 3<br>Trees: Part-time baan                 |

**Tine:** *“Ik vind het leuk om op de Wii samen met anderen te spelen, omdat het gezellig is, je kunt dan afwisselen en toch nog met mensen praten in de kamer”.*

**Trees:** *“Ik ben niet zo’n moeder die helemaal afgaat op richtlijnen van PEGI of kijkwijzer, want de wereld is nu eenmaal hard en je hoeft je kind daar niet helemaal tegen af te schermen, want zo zit de realiteit nu eenmaal in elkaar”.*

Tine speelt af en toe met haar moeder samen op de Wii voor de gezelligheid of op een regenachtige dag. Tine vindt het leuk om haar moeder te zien stuntelen op de Wii. Als Tine met haar moeder speelt vergeten ze de tijd en zijn ze vaak uren bezig met gamen. Als de oudere broer en zus van Tine komen,

gaan ze bijna altijd op de Wii spelen, omdat het gezellig is. Tine vindt dit gezellig, omdat ze dan met zijn allen in de kamer zijn en je toch samen bezig bent. Tine denkt dat haar moeder haar games leuk vindt. Dit komt omdat ze meestal spellen samen kopen. Het spelletje moet dus voldoen aan de interesses van beiden. Tine heeft games aangeschaft nadat ze deze bij vriendinnen had gezien. Nu de nieuwigheid van de Wii af is, speelt ze veel minder in vergelijking met eerst. Tine herkent de PEGI naam niet, maar de pictogrammen wel. Tine vindt de PEGI classificaties goed maar ze denkt dat niemand zich er wat van aantrekt.

Trees vindt het gamegedrag van haar dochter niet extreem. Trees vindt dat Tine met name games speelt voor de afleiding nadat ze van school thuiskomt. Trees vindt het leuk om samen met haar dochter zo af en toe een game te spelen. Trees geeft aan dat haar dochter soms weleens de tijd vergeet als ze met een spel bezig is. Soms moet trees dan even peilen of het huiswerk al af is van Tine. Trees weet niet wat PEGI is maar ze herkent de leeftijdspictogrammen wel. Ze is niet zo'n moeder die haar kind tegen gevaarlijke of gewelddadige dingen afschermt. Ze vindt dat niet nodig, omdat de wereld nu eenmaal hard is en zo steekt de realiteit in elkaar.

### Onderzoeksgesin 12. Familie van Sprundel

| Interview informatie |  |
|----------------------|--|
| Datum interview:     | Dinsdag 10 April 2012                  |
| Duur interview:      | Floor: 20 minuten<br>Fanny: 50 minuten |
| Plaats:              | Zegge, Noord Brabant                   |
| Broers/zussen:       | Sander van 12 jaar                     |
| Ouders:              | Getrouwd                               |
| Leeftijd:            | Floor: 14 jaar<br>Fanny: 45 jaar       |
| Werk/Opleiding:      | Floor: VWO 3<br>Fanny: Parttime        |

**Floor:** *“Ik speel de Sims, omdat ik later architect wil worden, in de Sims kan ik huizen bouwen en dat vind ik erg leuk om te doen”.*

**Fanny:** *“We gaan altijd naar de Bart Smit bij een bepaalde verkoper vragen of een spelletje kan of niet, deze man heeft zelf kinderen en hij zegt eerlijk wat wel kan en wat niet en hij heeft toch iedere keer gelijk gehad”.*

Floor heeft minder games dan voorheen, omdat er recent een inbraak in hun huis is geweest. Alle games en consoles zijn toen meegenomen, waardoor ze veel nieuwe dingen hebben moeten kopen. Floor speelt niet zo vaak games, omdat ze de games snel beu is. Het boertje van Floor is 11 jaar en hij speelt games die voor 18 jaar en ouder zijn. Floor denkt dat hij deze games speelt, omdat hij stoer wil doen. Floor vindt deze games niet leuk, omdat er geweld in voorkomt, ze spelen dus ook niet samen. Floor weet waar PEGI voor staat namelijk voor de leeftijden. Floor vindt ze alleen niet veel nut hebben, omdat ze in haar omgeving hoort dat zij allemaal games voor 16 en 18 hebben. Floor had de waarschuwingspictogrammen nog nooit gezien maar ze vindt ze wel makkelijk te herkennen.

Fanny weet niet goed wanneer haar dochter nu precies games speelt, omdat ze dit meestal

tussen het huiswerk maken door doet. Daarnaast zegt Fanny dat haar kinderen vooral met sociale media bezig zijn zoals Facebook of Twitter. Fanny vindt de schietspelletjes van haar zoon maar niets, ze snapt het doel of het nut daar niet van. De spelletjes van Floor vindt ze leuk. Fanny herkent de naam PEGI niet maar de leeftijdsclassificaties wel. Fanny weet dat zij in huis spellen voor 16 jaar en ouder hebben, omdat anderen die games ook hebben. Maar 1 spel (GTA) hebben ze afgepakt, omdat dit spel niet door de beugel kon. De moorden die erin voorkwamen waren niet normaal.

### Onderzoeksgezin 13. Familie Willemsen

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Interview informatie</b> |   |
| Datum interview:            | Donderdag 19 April 2012                                     |
| Duur interview:             | Erik: 30 minuten<br>Esther: 20 minuten                      |
| Plaats:                     | Oudemolen, Noord Brabant                                    |
| Broers/zussen:              | Tom van 20 jaar, Rosanne van 18 jaar en Lisanne van 13 jaar |
| Ouders:                     | Getrouwd  |
| Leeftijd:                   | Erik: 15 jaar<br>Esther: 47 jaar                            |
| Werk/Opleiding:             | Erik: VWO 5<br>Esther: Werkloos                             |

**Erik:** *“Toen ik 12 was, toen voelde ik me wel stoer dat ik een game speelde voor 16 jaar en ouder, maar nu is het niet zo heel bijzonder, het maakt niet veel meer uit”.*

**Esther:** *“Ik vind het goed dat er leeftijdsgrenzen zijn, maar dan moeten ze zich er wel aan houden en ik weet dat de verkopers het ook niet doen”.*

Erik speelde toen hij wat jonger was veel games, uiteindelijk ging dat vervelen, omdat het eentonig werd en ging hij minder spelen. Hij vindt het leuk om met vrienden te spelen, gewoon een beetje met elkaar dingen doen vindt hij leuk. Erik vindt met name GTA een leuk spel, omdat je hierin bijna alles kan doen, met een auto kun je rondrijden en je kan er ook in rondvliegen. Erik denkt dat zijn moeder zich niet zo heel veel aantrekt van zijn gamegedrag. Vroeger vond ze het misschien teveel maar nu let ze er niet meer op. Erik speelde af en toe games met zijn broer of af en toe met zijn zussen maar dat komt niet veel voor. Erik weet wat PEGI is en hij herkent de leeftijdspictogrammen. Erik vindt het goed maar hij denkt dat het niet veel effect heeft. Toen Erik 12 was voelde hij zich wel stoer dat hij een PEGI 16 of 18 game speelde maar dat gevoel is nu weg.

Esther vindt dat haar zoon niet zo heel veel games meer speelt, vroeger deed hij dat wel. Daarnaast is de iPad leuker dan de Playstation vertelt ze. Esther vertelt dat haar oudste zoon wel invloed had op de games die er gespeeld werden. Esther probeerde altijd de leeftijdsrichtlijnen aan te houden maar dat lukte niet altijd door de oudste zoon, de spellen gingen toch heen en weer. Esther vond de vechtspelele niet geschikt. Ze vindt het geweld en het vechten niets aan, daar houdt ze niet van. Esther herkent de naam PEGI niet maar weet wel dat het voor leeftijden staat. Ze vindt het goed dat er leeftijden opstaan maar dan moet iedereen zich wel aan de classificaties houden.

**Onderzoeksgezin 14. Familie Janssen**

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Interview informatie</b> |  |
| Datum interview:            | Vrijdag 27 April 2012                      |
| Duur interview:             | Geert: 30 minuten<br>Godelieve: 55 minuten |
| Plaats:                     | Roosendaal, Noord Brabant                  |
| Broers/zussen:              | Natalja van 17 jaar, Lyvia van 2 jaar      |
| Ouders:                     | Gescheiden, moeder is hertrouwd            |
| Leeftijd:                   | Geert: 15 jaar<br>Godelieve: 45 jaar       |
| Werk/Opleiding:             | Geert: VWO 3<br>Godelieve: Parttime        |

**Geert:** *“Ik denk dat niet veel mensen zich aan de PEGI classificaties houden, het omgaan met andere oudere mensen heeft hier mee te maken, want dan ga je het zelf ook spelen”.*

**Godelieve:** *“Ik ben eigenlijk fel tegen de spellen, maar ja ze spelen het allemaal. Ik heb er een hekel aan als ze in een spel zeggen ‘jij bent dood’, dat kan niet, het is ‘jij bent af’”*

Geert speelt vrijwel iedere dag videogames, maar hij moet wel oppassen met welke games hij speelt, omdat er een jonger zusje van 2 in huis rondloopt. Geert zijn moeder wil niet dat hij dan gewelddadige videogames speelt. Geert speelt voornamelijk voor de ontspanning en omdat hij het leuk vindt. Het is wel vaak met vlagen dat hij op de Wii speelt, soms speelt hij een maand lang niet, en dan ineens weer wel. Geert vindt het online samenspelen leuk en soms speelt hij ook met zijn oudere zus. Geert weet wat PEGI is en herkent de pictogrammen. Geert kijkt zelf nooit naar de classificaties, want een spel moet gewoon leuk zijn. Het maakt hem niet uit of er dan een 16 of een 18 opstaat. Geert denkt ook dat er niet veel mensen zijn die zich aan de leeftijdsclassificaties houden. Geert kijkt niet naar de waarschuwpictogrammen, maar hij vindt het wel handig zodat hij weet waarover het gaat.

Godelieve vindt het videogamegedrag van haar zoon richting een verslaving op gaat. Hij speelt op elke vrije middag wel een game. Godelieve is fel tegen gewelddadige games. Ze kan er niet tegen wanneer er wordt gezegd dat je dood bent, dat kan niet volgens haar. Godelieve kent haar kinderen goed genoeg om te weten dat ze de dingen die ze in de games zien, niet in de praktijk zullen brengen. Als het gedrag van haar kinderen niet verandert door het gamen dan heeft ze er geen moeite mee dat haar kinderen gewelddadige games spelen. Godelieve denkt dat de omgeving heel veel invloed heeft op spelkeuzes.

**Onderzoeksgezin 15. Familie Oosterberg.**

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Interview informatie</b> |  |
| Datum interview:            | Woensdag 4 April 2012                    |
| Duur interview:             | Anne: 10 minuten.<br>Andrea: 20 minuten. |
| Plaats:                     | Oud Gastel, Noord Brabant                |
| Broers/zussen:              | Rick van 17 jaar                         |

|                 |   |
|-----------------|---|
| Ouders:         | Getrouwd                                |
| Leeftijd:       | Anne: 15 jaar<br>Andrea: 46 jaar        |
| Werk/Opleiding: | Anne: Havo 3<br>Andrea: Part-time werk. |

**Anne:** *“Op dit moment speel ik geen videogames meer, ik zit voornamelijk op Facebook, Hyves en ik MSN met vriendinnen”.*

**Andrea:** *“Er zijn grenzen in videogames en sommige dingen hoef je met je 15 of 17 nog niet te weten, er met iets te ontdekken zijn, als je 20 of 21 bent”.*

Anne speelt op dit moment geen spellen meer. Ze zit voornamelijk op Facebook, Hyves en ze chat met vriendinnen. Toen ze wat jonger was speelde ze spellen zoals Barbie en de Sims. Ze vond dit soort spelletjes altijd leuk. De spellen werden altijd gekocht in de winkel samen met haar moeder. De Playstation staat in de kamer van haar broer en vroeger mocht ze daar weleens spelen maar dat doet ze nu niet meer, omdat hij andere spellen leuker vindt dan zij. Anne herkent de naam PEGI niet maar de leeftijds pictogrammen wel. Ze denkt dat de leeftijdsclassificaties niet veel uitmaken, omdat niemand zich eraan houdt. Haar broer speelde ook games voor 16 jaar en ouder toen hij nog maar 13 was. Ze zou zelf geen spellen voor 18 jaar en ouder willen spelen, wel spellen voor 16 jaar.

Andrea vindt het videogamegedrag van haar dochter leuk. Andrea vond de spellen niet erg, want het waren geen schietspellen of ‘sla me dood spellen’. Er waren geen regels in huis, want zo gek deden ze niet, meestal waren ze het na een half uurtje al beu. Andrea vindt games waarbij geweren en messen aan te pas komen niet zo leuk, dat hoeft niet van haar. Andrea herkent de naam PEGI niet maar de pictogrammen wel. Ze houdt zich er niet zo mee bezig, omdat ze zich er niet druk over hoeft te maken, haar kinderen spelen altijd nette spellen. Andrea denkt dat haar zoon Rick geen spellen voor 18 speelt, want er zijn grenzen volgens haar.

#### Onderzoeksgezin 16. Familie de Groen

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Interview informatie</b> |  |
| Datum interview:            | Dinsdag 17 April 2012                      |
| Duur interview:             | Saar: 50 minuten<br>Sebastiaan: 45 minuten |
| Plaats:                     | Roosendaal, Noord Brabant                  |
| Broers/zussen:              | Simone van 18 jaar en Wouter van 12 jaar   |
| Ouders:                     | Getrouwd                                   |
| Leeftijd:                   | Saar: 15 jaar<br>Sebastiaan: 51 jaar       |
| Werk/Opleiding:             | Saar: Havo 3<br>Sebastiaan: werkt fulltime |

**Saar:** *“Ik kan geen games meer spelen omdat school het verpest, dan kom je thuis van school en dan ben je moe en eigenlijk moet je huiswerk gaan maken, maar dan ga je eerder achter de TV zitten en niet achter de Wii om uit te rusten”.*

**Sebastiaan:** *“Spellen van 16 jaar en ouder passen niet bij de leeftijd van mijn kinderen, het staat er niet voor niets op. Als ze daar rijp voor zijn dan komt dat wel, maar iemand van 12 moet geen spellen voor 18 jarigen gaan spelen, je moet ze daar voor behoeden”.*

Saar speelt bijna geen videogames meer, ze zit vooral voor de TV of speelt op haar mobiel. De spellen die ze speelt zijn Rollercoaster of de Sims. Vroeger speelde ze veel meer maar nu bijna niet meer omdat ze veel huiswerk moet doen. Saar mag haar eigen laptop niet meer meenemen naar haar kamer, omdat haar ouders dat niet goedvinden. De laptops van de kinderen staan nu allemaal beneden in de woonkamer, zodat de ouders kunnen zien wat ze aan het doen zijn. Saar speelt voornamelijk een keer op de Wii als er vrienden zijn. Saar weet niet wat PEGI is maar ze herkent de pictogrammen wel. Al denkt ze dat niemand naar de classificaties kijkt, omdat iedereen games voor 16 jaar en ouder speelt. Saar is nieuwsgierig waarover de anderen het allemaal over hebben.

Sebastiaan vindt dat het videogamegedrag van zijn dochter heel erg aan het afnemen is. Ze speelt bijna nooit meer op de Wii, maar meer op de computer en dan met name online spelletjes via websites. Sebastiaan vindt het gamegedrag van zijn zoon wel verslavend en het is totaal verkeerd vindt hij. Maar hij denkt dat de kinderen niets willen missen. De laptops mogen niet meer naar boven volgens Sebastiaan, uit pure bescherming voor zichzelf. Ze zaten altijd boven en je kon het ook merken aan de rapportcijfers. Sebastiaan herkent de PEGI classificaties niet maar de pictogrammen wel. Sebastiaan kijkt er ook naar als ze een game kopen. Al kopen ze de laatste tijd niet zoveel meer. De waarschuwingspictogrammen vindt Sebastiaan een goed indicatie voor de ouders.

**Bijlage H. Totaal overzicht bezit gameconsoles**

| Type gameconsoles                              | Aantal<br>gezinnen | Percentage |
|--|--------------------|------------|
| Nintendo Wii                                   | 1                  | 6,3        |
| Nintendo DS                                    | 1                  | 6,3        |
| Playstation en Nintendo DS                     | 2                  | 12,5       |
| Nintendo Wii en Nintendo DS                    | 4                  | 25,0       |
| Playstation, Nintendo Wii, Nintendo DS         | 5                  | 21,3       |
| XBOX en Nintendo DS                            | 1                  | 6,3        |
| XBOX, Playstation, Nintendo Wii en Nintendo DS | 1                  | 6,3        |
| XBOX, Nintendo Wii, Nintendo DS                | 1                  | 6,3        |
| Totaal   | 16                 | 100        |