

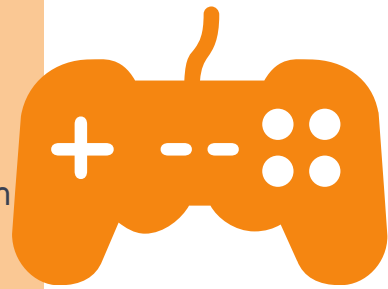
Gameable

facts & figures

over het game- en gokgedrag van Vlaamse jongeren

Videogame-lovers

Meer dan 80% van de deelnemende jongeren speelt wel eens videogames. Dit doen ze vooral voor het plezier, maar ook om van hun stress af te komen of om hun vaardigheden te verbeteren.



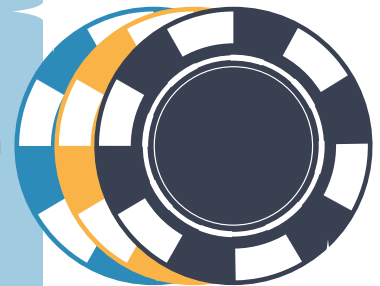
Kanselementen in videogames

Zo'n 75% van de gamende jongeren kwam al eens in aanraking met kanselementen in videogames. Gratis lootboxes en prijswielen blijken het populairst te zijn.



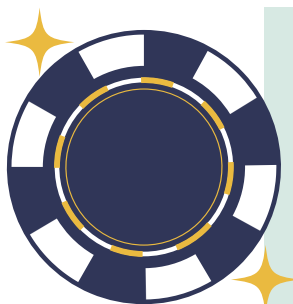
Kansspelen voor echt geld

6 op 10 van de jongeren nam in het afgelopen jaar deel aan één of meerdere gok- of kanspelen. Krasloten en weddenschappen met vrienden of in de sportclub blijven populair.



Gokken in en rond videogames, en gokken voor echt geld

Er bestaat een positief verband tussen gokken in en rond videogames, en gok- en kanspelen voor echt geld.



Waarom Gam(e)(a)ble?

Gamen is en blijft een van de populairste vrijetijdsbestedingen bij jongeren. De laatste jaren duiken er echter steeds meer elementen in videogames op die wel heel erg aan gokken doen denken.

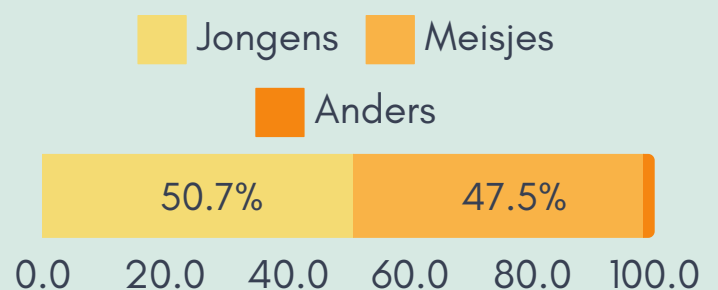
Bekende voorbeelden hiervan zijn lootboxes (kistjes waarvan je de inhoud op voorhand niet kent) of social casino games (videogames waarbij casinospellen of het interieur van casino's worden nagebootst). Met het Gam(e)(a)ble-project proberen we de steeds vager wordende grenzen tussen gamen en gokken in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

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

Tip: je kan dit rapport gebruiken om het onderwerp aan te kaarten bij je kind(eren) of in de les. Minder dan de helft van de jongeren (40.7%) geeft namelijk aan al eens les gekregen te hebben over videogames. Voor gokken is dit 15.4%.

Wie zijn ze?

Tussen november 2021 en februari 2022 schotelden we Vlaamse jongeren een **vragenlijst rond gamen en gokken** voor. Voor deze specifieke studie konden we rekenen op de antwoorden van maar liefst **1472 gamende jongeren** (11-17 jaar), verspreid over heel Vlaanderen. De demografische gegevens van deze deelnemers vind je hiernaast.



14.02

Gemiddelde
leeftijd

It's all in the (video) game

Voor deze studie selecteerden we enkel de deelnemende jongeren die aangaven wel eens een videogame te spelen. Dat komt neer op zo'n **83% van alle bevroagde jongeren**. Gamen is en blijft dus enorm populair onder jongeren!

Gemiddeld spenderen deze gamende jongeren ongeveer **anderhalf uur aan videogames op een weekdag**. Op een weekend- of vakantiedag ligt dat een stuk hoger, met zo'n drie en een half uur op de dagelijkse teller. Bij jongens ligt de gametijd hoger dan bij meisjes.

Vlaamse jongeren gamen het liefst via **mobile** (smartphone of tablet): maar liefst 68% van de bevroagde jongeren gebruikt deze toestellen wel eens om te gamen. De **consoles**, zoals PlayStation of Xbox, gaan lopen met de zilveren medaille (61%). **PC** sluit de top drie af, met ongeveer 40% van de jongeren die hiermee wel eens gamet. **Handheldtoestellen**, zoals Nintendo Switch, blijken minder populair: zo'n 14% van de bevroagde jongeren gebruikt die wel eens om te gamen.



Bron foto: Unsplash

Waarom gamen jongeren?

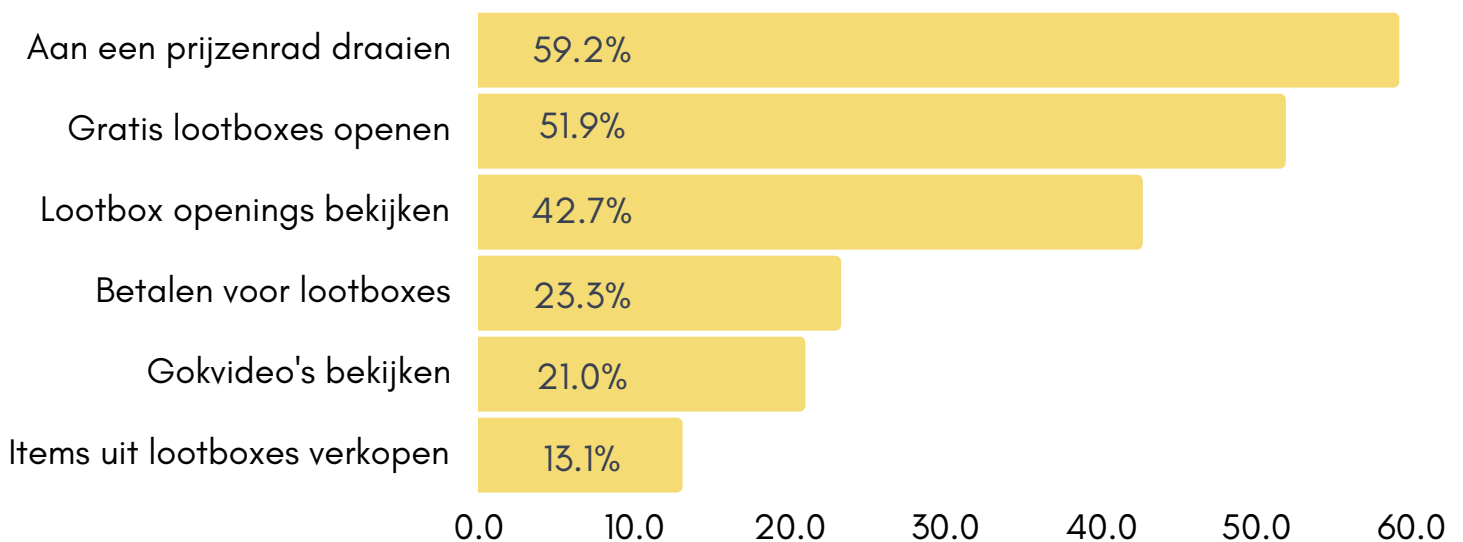
Jongeren spelen videogames om verschillende redenen. Uit de resultaten blijkt dat jongeren vooral plezier halen uit het gamen. Maar gamen kan ook andere betekenissen hebben voor jongeren. Zo spelen sommige jongeren videogames om van hun stress af te komen of om beter gehumeurd te worden. Daarnaast gebruiken ze videogames om hun vaardigheden te verbeteren. Ook het sociale aspect is van belang: jongeren vinden gezelschap in het gamen of gebruiken de videogames als een manier om nieuwe mensen te ontmoeten. Tot slot spelen fantasie, competitie, en het ontsnappen uit het echte leven een rol bij het spelen van videogames.

Lootboxes en co

We vinden tegenwoordig steeds vaker **elementen die op gokken lijken terug in en rond populaire videogames**. Denk maar aan lootboxes of social casino games, of zelfs aan het draaien aan een rad waarmee je een willekeurige prijs krijgt. Hoewel deze prijzen geen monetaire waarde hebben, zijn ze vaak wel **waardevol in het spel**. Zo geraak je bijvoorbeeld sneller vooruit in het spel, verkrijg je net dat ene wapen dat je sterker maakt dan je tegenspelers, of verkrijg je items om je avatar te pimpen en hierdoor er leuker uit te zien dan je tegenspelers.

75.3%

Van de gamende jongeren nam al eens deel aan een gokactiviteit in en/of rond videogames.



Grafiek: % van de bevroagde gamende jongeren dat aangeeft deelgenomen te hebben aan de activiteit in het afgelopen jaar

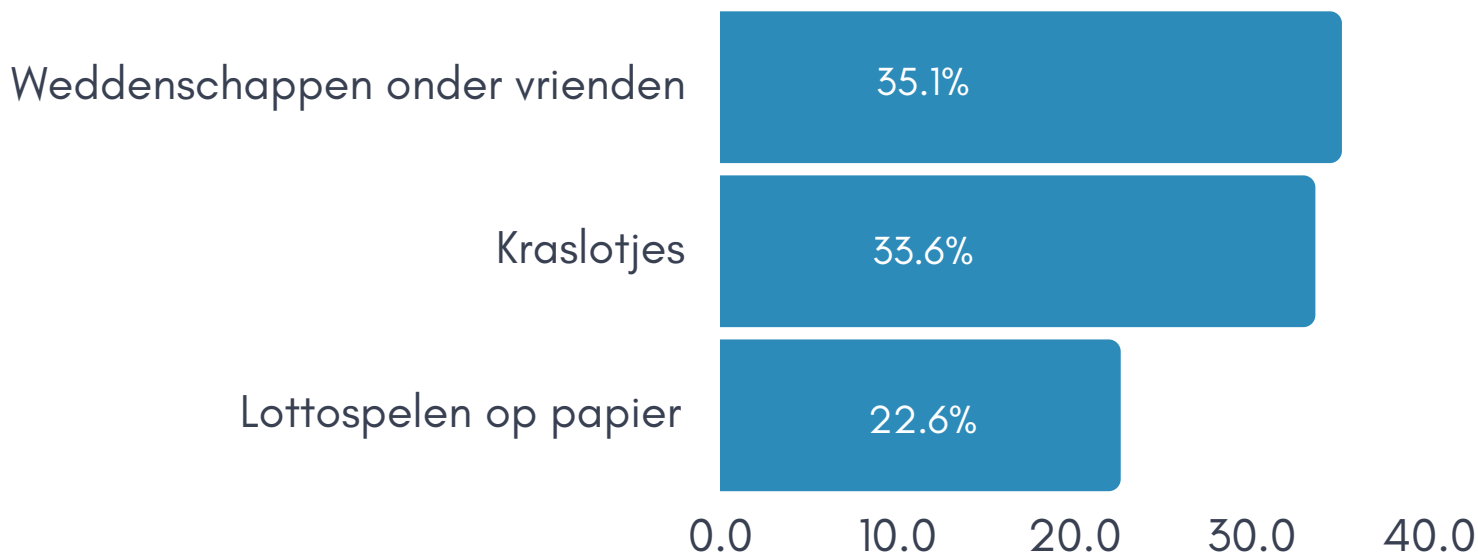
- **Gamegokvermenging:** wijst op het vervagen van de grenzen tussen gamen en gokken.
- **Social casino game:** gratis videogame die casinospelletjes (zoals poker of bingo) imiteert.
- **Lootbox:** schatkisten waarvan men de inhoud niet kent voor de aankoop. Vaak worden deze tegen betaling aangeboden in de game.
- **Lootbox openings:** online video waarin lootboxes geopend worden en de inhoud wordt getoond.

Gokken en kansspelen

60.4%

Van de gamende jongeren nam al eens deel aan gok- en kansspelen in het afgelopen jaar

Meest populaire activiteiten



Grafiek: % van de bevroagde gamende jongeren dat aangeeft deelgenomen te hebben aan de activiteit in het afgelopen jaar

De wetgeving

BETALENDE LOOTBOXES

De Belgische Kansspelcommissie klasseert betalende lootboxes onder dezelfde noemer als gok- en kansspelen. Aangezien game-ontwikkelaars niet beschikken over een licentie voor het aanbieden van gok- en kansspelen, zouden deze **betalende lootboxes dus illegaal** moeten zijn [1,2].

Toch blijken jongeren heel wat creatieve manieren te kennen om hun consoles of spelcomputers om de tuin te leiden, en zo toch toegang tot betalende lootboxes te verkrijgen.

Ander onderzoek toont ook al aan dat dit **verbod op betalende lootboxes niet correct wordt toegepast** door game-ontwikkelaars [3].

GOK- EN KANSSPELEN

In België hebben minderjarige jongeren (< 21 jaar) geen toegang tot gok- en kansspelen, om hen zo te beschermen tegen de gevaren van monetair gokken [4]. Daarnaast geldt er ook een verbod op het maken van reclame voor gok- en kansspelen [5]. Sportsponsoring blijft, in beperkte mate, nog legaal. Vanaf 2028 wordt ook deze vorm van reclame sterk aan banden gelegd in België.



Gokken in en rond videogames en gok- en kansspelen voor echt geld

Maar hoe zit het nu met de samenhang tussen gokken in en rond videogames, en gok- en kansspelen voor echt geld? Uit de resultaten van de vragenlijst blijkt dat er een positief verband bestaat tussen de twee concepten:

Hoe vaker een jongere deelneemt aan gokactiviteiten in en rond videogames, hoe positiever de attitude ten opzichte van gok- en kansspelen voor echt geld.

Hoe vaker een jongere deelneemt aan gokactiviteiten in en rond videogames, hoe hoger de intentie om deel te nemen aan gok- en kansspelen voor echt geld, eens men 18 jaar is.

Hoe vaker een jongere deelneemt aan gokactiviteiten in en rond videogames, hoe vaker men deelneemt aan gok- en kansspelen voor echt geld.

Opvallend: niet enkel (betalende) lootboxes spelen een rol, maar ook het aankopen van items in social casino games, het bekijken van online gokvideo's of het draaien aan een prijsrad voorspellen gok- en kansspelen.



Jongeren hoeven zelfs niet actief deel te nemen aan de gokelementen in en rond video games. Ook het passief bekijken van lootbox openings en/of video's waarin er wordt gegokt, kan ervoor zorgen dat men positiever staat ten opzichte van gokken, dat men een hogere intentie heeft om te gokken eens men 18 jaar oud is, en dat men vaker deelneemt aan gok- en kansspelen voor geld. **Jongeren leren als het ware van het gedrag dat wordt getoond in de video's, en worden zo geprikkeld om de activiteiten zelf eens te gaan proberen.**

ZEVEN TIPS & TRICKS

om zelf aan de slag te gaan met je kind of leerling

1

Begrijp dat gamen op zich niet slecht is

Gamen op zich is een superleuke hobby. Het kan helpen bij het leren van vaardigheden zoals probleemoplossing en samenwerken met anderen. Het kan ook een leuke manier zijn voor je kind om te relaxen en tijd met vrienden te spenderen. Toon interesse in deze hobby van je kind. Als je kind denkt dat je alleen maar negatief staat tegenover gamen, is de kans kleiner dat het naar je toe komt met vragen of zorgen.

2

Open een gesprek

Praat met je kind over gokken op een casual moment, zoals tijdens een autorit of na het zien van een beeld rond gokken. Wees open en nieuwsgierig, en maak er een tweezijdig gesprek van. Zo leer je de gedachten van je kind kennen en voelt je kind zich gehoord. Leg je kind ook uit hoe de kansen bij gokken werken en dat gokspellen zo zijn opgezet dat je meestal verliest. Leg ook uit dat sommige spellen onopvallende gokelementen kunnen bevatten.

3

Gebruik ouderlijk toezicht en controleer de leeftijdsclassificatie

Stel limieten in voor schermtijd en gebruik ouderlijk toezicht om toegang tot gevaarlijke content te beperken. Apps zoals Google Family Link kunnen hierbij helpen. Gebruik PEGI-beoordelingen (de Europese leeftijds- en inhoudsrichtlijnen voor games) en App Store-ratings om leeftijds geschikte games te kiezen.

ZEVEN TIPS & TRICKS

4

Weet waar je kind online én offline is

Zoals je wilt weten waar je kind in de echte wereld is, wil je ook weten waar het online uithangt. Weet jij welke videogames je kind speelt, welke video's het bekijkt en welke websites het bezoekt?

5

Wees actief betrokken bij spelkeuzes en tijdbeheer

Ga in dialoog met je kind over welke soorten spellen geschikt zijn en maak duidelijke afspraken over wanneer, wat, en met wie er gespeeld mag worden. PEGI-classificaties en App Store-beoordelingen zijn handige richtlijnen, maar gebruik zeker ook je eigen inzicht als ouder. Jij kent je kind het beste!

6

Houd toezicht op in-game aankopen

Let goed op wat je kind koopt binnen videogames. Verwijder betaalgegevens van de apparaten die ze gebruiken, of houd de aankoopgeschiedenis in de gaten en praat hierover met je kind. Door bij jongere kinderen de vliegtuigmodus in te schakelen, voorkom je dat ze per ongeluk iets kopen.

7

Zorg voor een goede digitale balans

Elk kind heeft verschillende hobby's nodig! Moedig andere activiteiten aan die ze leuk vinden. Hebben ze zelf geen idee wat ze leuk vinden? Ga dan met hen samen op zoek naar nieuwe interesses. Zo blijft hun online en offline leven in balans.

Gam(e)(a)ble

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

Tekst en vormgeving: Eva Grosemans, Media Culture & Policy Lab, Mintlab, KU Leuven
Tekst "Zeven tips & tricks": Maya Geudens, Media Culture & Policy Lab, Mintlab, KU Leuven

Vragen of opmerkingen? eva.grosemans@kuleuven.be

Volg ons ook online!

www.gameable.info

[@gameable_youth](https://www.instagram.com/gameable_youth)

Bronnen

1. Belgian Gaming Commission. (2018). Research Report on Loot Boxes. <https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf>
2. Declerck, P., & Feci, N. (2022). *Mapping and analysis of the current regulatory framework on gambling(-like) elements in video games - a report in the framework of the 'Gam(e)(a)ble' research project*. Gam(e)(a)ble. https://www.gameable.info/_files/ugd/7f91ff_0b51d9c313db43729fe6150ec671219a.pdf
3. Xiao, L. Y. (2023). Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes. *Collabra: Psychology*, 9(1). <https://doi.org/10.1525/collabra.57641>
4. Gaming Commission. (2024). *Toegangsverbod*. <https://www.gamingcommission.be/nl/bescherming-van-de-spelers/toegangsverbod>
5. Gaming Commission (2024). *Reclame maken voor kansspelen of weddenschappen: mag dat zomaar?* <https://gamingcommission.be/nl/faq/reclame/reclame-maken-voor-kansspelen-of-weddenschappen-mag-dat-zomaar>