



Cijfers over

## Gamen

Gamen is het spelen van video- of computerspellen.

Er zijn drie soorten games:

- **Offline games:** Een offline game is het meest bekende type game. De speler speelt hierbij zonder internet (offline) op een computer of spelcomputer ('console'). Meestal zonder sociaal contact ('single player'), maar soms ook met meerdere mensen achter één systeem. Voorbeelden zijn 'Patience' of 'The Sims'.
- **Browser games:** Met de opkomst van het internet is het mogelijk geworden om laagdrempelig en gratis kleine spelletjes op websites te spelen in de webbrowser.
- **Multiplayer online games:** Multiplayer online games zijn spellen waarin je online - dus via internet - met (anonieme) anderen samen speelt. Een voorbeeld hiervan is 'World of Warcraft'.

### Gameverslaving

Er komen steeds meer mensen die gameverslaafd zijn, zowel onder jongeren als onder volwassenen. Een gameverslaving lijkt op een gokverslaving. Men is zo bezig met het gamen dat andere aspecten van het leven ondergesneeuwd worden. Dit wordt ook 'compulsief gamen' genoemd. Compulsief gamen leidt onder andere tot afhankelijkheid, preoccupatie met het gamen, verstoring van relaties en matig functioneren op school of werk.

### Bronnen

- Rooij, T. van, Schoenmakers, T., Meerkerk, G., ... [et al.] (2008). 'Factsheet videogames en Nederlandse jongeren : monitor internet en jongeren'. Rotterdam: IVO, wetenschappelijk bureau voor onderzoek over verslaving, leefwijzen, maatschappelijke ontwikkelingen

---

### Tijdsbesteding aan gamen

In 2017 gamen 35 procent van de basisschoolleerlingen en ruim 27 procent van de 12- tot en met 16-jarige leerlingen in het voortgezet onderwijs dagelijks. Als er gegamed wordt besteedt 11 procent van de 12 tot en met 16-jarigen daar minstens vier uur per dag aan. In het basisonderwijs gaat het om 9 procent.

Gamen komt onder jongens veel vaker voor. Ook besteden ze er meer tijd aan. Onder de 12 tot en met 16-jarigen komt dagelijks gamen bij bijna 43 procent van de jongens en 11 procent van de meisjes voor. In het basisonderwijs gaat het om respectievelijk bijna 50 procent en 20 procent. Deze gegevens zijn afkomstig uit het HBSC-onderzoek onder scholieren (Stevens e.a., 2018). In dit onderzoek zijn leerlingen zelf bevroegd over hun gamegedrag.

Problematisch gamen komt bij 3 procent van de basisschoolleerlingen en bij 4 procent van de leerlingen in het voortgezet onderwijs voor. Van problematisch gamen is in dit onderzoek sprake als leerlingen op vijf van de negen vragen in de vragenlijst 'ja' beantwoorden en als er daarnaast sprake is van ruzie of conflicten met anderen vanwege het gamen of verminderde interesse in andere bezigheden. Voorbeelden van vragen zijn: 'Heb je je het afgelopen jaar rot gevoeld als je niet kon gamen?' en 'Heb je het afgelopen jaar games gespeeld om niet aan vervelende dingen te denken?'

Problematisch gamen komt onder jongens veel vaker voor dan onder meisjes. In het basisonderwijs heeft 5 procent van de jongens en 1 procent van de meisjes problematisch gamegedrag. In het voortgezet onderwijs gaat het om respectievelijk 7 procent en 1 procent.

Laatst bewerkt: 1 februari 2019

### **Gebruikte onderzoeken en/of registraties**

- [HBSC 2017 \(Health Behaviour in School-aged Children\)](#)

### **Gebruikte publicaties**

- Stevens, G., van Dorsselaer, S., Boer, M. e.a. (2018). HBSC 2017. Gezondheid en welzijn van jongeren in Nederland. Utrecht: Universiteit Utrecht.
- 

### **Problematisch gamegedrag**

In 2015 was bij 3,3 procent van de jongeren in het voortgezet onderwijs (12 t/m 18 jaar) sprake van risicovol gamen. Onder 12-16 jarigen gaat het om 3,2 procent en onder 17-18 jarigen 4,5 procent. Risicovol gamegedrag komt beduidend vaker voor onder jongens dan meisjes. Zo is bij 5,6 procent van de jongens van 12-16 jaar sprake van risicovol gamen terwijl bij meisjes het om 0,8 procent gaat. Deze gegevens zijn afkomstig uit het Peilstationonderzoek Scholieren 2015. Om na te gaan of er bij jongeren sprake is van risicovol (problematisch) gamen is gebruik gemaakt van de Compulsive Internet use Scale en Video games addiction scale. Symptomen die duiden op problematisch gamegedrag zijn onder andere het moeilijk vinden te stoppen met gamen, slaap tekort door gamen, zich onrustig of geïrriteerd voelen als er niet gegamed kan worden en het liever gamen dan tijd met anderen doorbrengen (Van Dorsselaer e.a., 2016).

Gegevens uit 2017 van het HBSC onderzoek onder scholieren geven een vergelijkbaar beeld. Daaruit blijkt dat bij 3 procent van de basisschoolleerlingen en bij 4 procent van de leerlingen (tot en met 16 jaar) in het voortgezet onderwijs sprake is van problematisch gamen. Ook uit dit onderzoek blijkt dat problematisch gamen aanzienlijk vaker voorkomt bij jongens dan bij meisjes. In het basisonderwijs komt dit bij 5 procent van de jongens en 1 procent van de meisjes voor en in het voortgezet onderwijs bij 7 procent van de jongens en 1 procent van de meisjes (Stevens e.a., 2018).

Laatst bewerkt: 1 februari 2019

### **Gebruikte onderzoeken en/of registraties**

- [Peilstationonderzoek scholieren](#)

### **Gebruikte publicaties**

- Dorsselaer, van S., Tuithof, M., Verdurmen, J., Spit, M., van Laar, M. & Monshouwer, K. (2016). Jeugd en Riskant gedrag. Kerngegevens uit het Peilstationonderzoek Scholieren. Utrecht: Trimbos Instituut.
-