



# Jongeren en de uitdagingen van gaming

Margot Peeters  
Universiteit Utrecht





Op weg naar volwassenheid....

---

# Risico gedrag en ontwikkeling

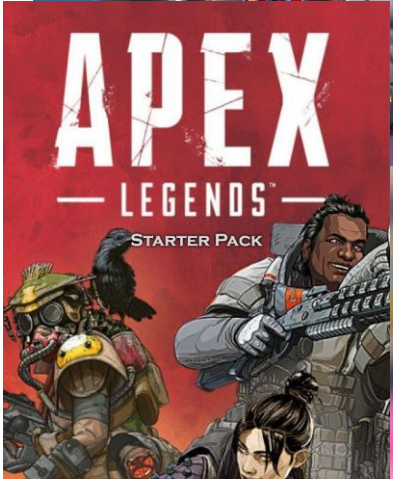
---

Gecontroleerd experimenteren met risicogedrag is onderdeel van de normale ontwikkeling

Romer et al., 2017; Crone & Dahl, 2012, Spear, 2013







# WHO Recognizes Gaming Disorder As A Mental Health Condition

June 19, 2018

By [Anya Kamenetz](#)



Gaming disorder, as in video games, is now an official mental health condition, according to the World Health Organization. But the idea of technology addiction is still controversial.

WHO erkennt  
problematisch gaming als disorder



World Health Organization

Health Topics ▾

Countries ▾

News ▾

Emergenci

## What is gaming disorder?

Gaming disorder is defined in the 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11) as a pattern of gaming behavior (“digital-gaming” or “video-gaming”) characterized by impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.



# Sesam Straat

---

“The solution for promoting school readiness and fostering productive skills isn’t simply planting children in front of the television or tablet. High-quality educational programming can serve as a complement to quality early childhood education, not as a replacement.”

*(James Heckman, vroegschoolse educatie expert en nobelprijs winnaar).*



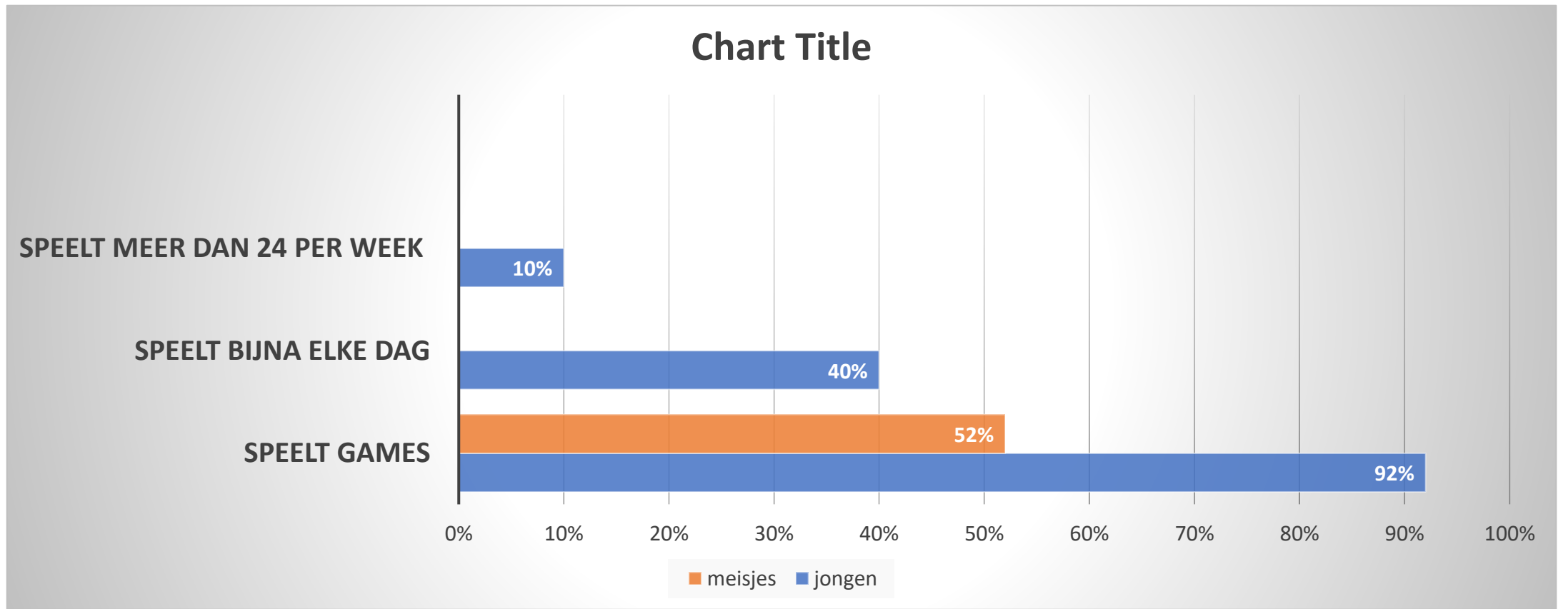
Een aantal vragen aan u....



- 1 Go to [wooclap.com](https://wooclap.com)
- 2 Enter the event code in the top banner

Event code  
**ZNNUMS**

# De Nederlandse jeugd 12-16 jaar





# Sociale relaties en games



Spelen om  
met andere  
te binden/  
vermaak



Vriendschappen  
te versterken



Populair zijn/  
status krijgen  
(binnen en  
buiten de game)



Behoeftte om  
erbijte willen  
horen  
(binnen en buiten  
de game)

# Is gamen dan alleen maar positief...

- Aantal jongeren dat intensief games (+ 24 uur) stijgt
- Vaker intensief gamen op vmbo-b en vmbo-t
- Ongeveer 5,6% van de jongens en 3,4% van de meisjes die gamen vertoont symptomen van problematisch gamegedrag.
- Meer problemen bij gamen voor jongens, sociale media meer voor meisjes

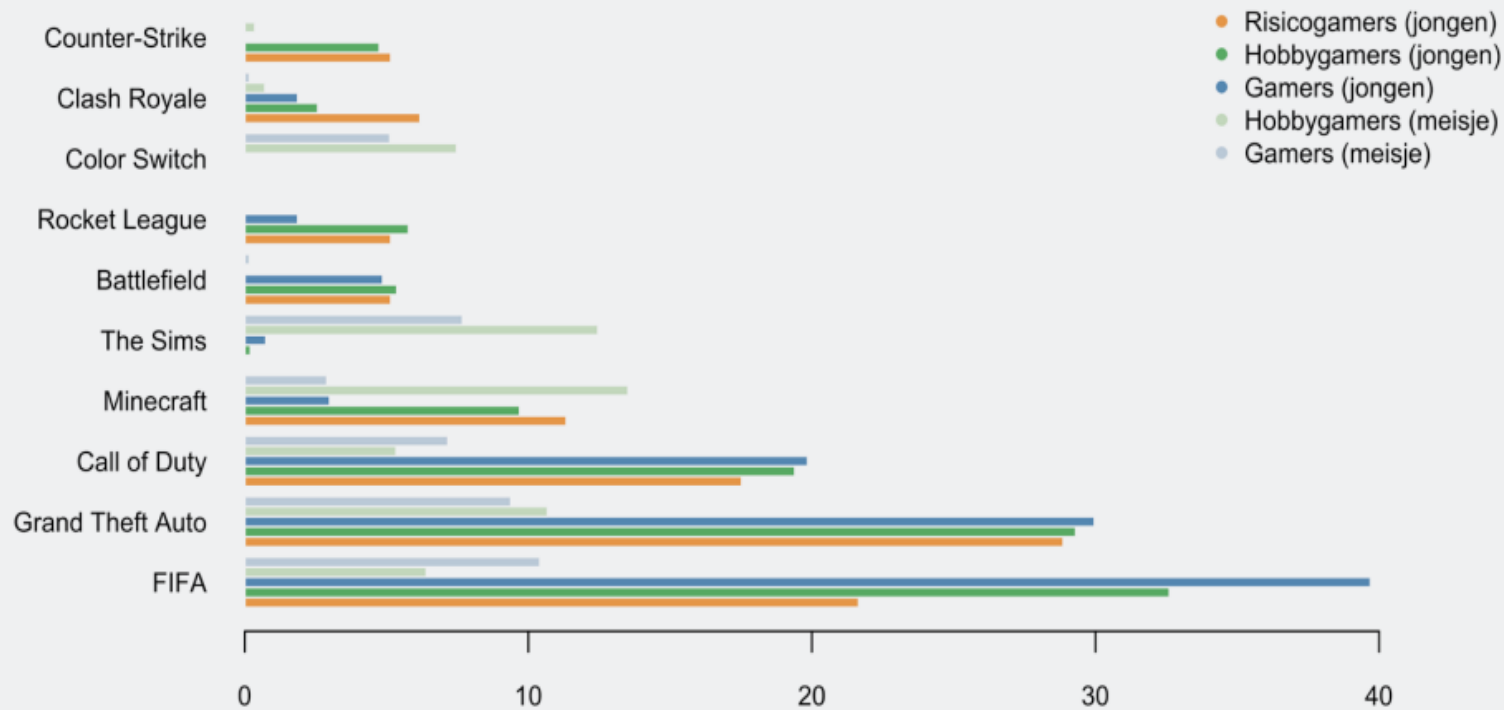
## Belangrijke symptomen van problematisch gamen

---

- Controle verlies
- Ruzie met vrienden/familie
- Problemen op school
- Geen interesse in andere hobbies



**Figuur 6: Populaire games per gamegroep, gesplitst naar geslacht (DIYO data 2017, ongewogen, referentie N=100)**



Welke  
games zijn  
nu  
risicovol?



# Games and beloningen

met name lastig voor jongeren...?

Goedemorgen Nederland - 18 januari 2023 — 11:16

## EU wil verslavende elementen in games aan banden leggen: 'Noodzakelijk om lootboxes te verbieden'

De Europese Unie hoopt 'in game aankopen banden te leggen. Via zogeheten lootboxes jongeren – met speels gemak geld uitgeven gokelementen en om die reden wil de EU hier

De game-industrie is booming en groeit jaar Dat komt onder andere door 'in game inkop terwijl je aan het spelen bent allerlei dingen kunnen behoorlijk oplopen en met name jon veel geld aan.

### Loot boxes

De aankopen zijn vaak lootboxes. Dat zijn ee waarvoor je soms diep in de buidel moet tas vooruitgang in het spel te boeken, maar vaa precies uit zo'n box krijgt.



Gepubliceerd op 5 november 2020 Categorieën Gaming & Gambling

De rechtbank Den Haag heeft de Kansspelautoriteit [gelijkgegeven](#) in een zaak tegen EA: loot boxes zijn een verboden kansspel. EA moet haar Packs verwijderen uit de populaire voetbalgame FIFA.

De uitspraak gaat een grote impact hebben op een belangrijk verdienmodel in de gaming industrie. [Onderzoek uit 2018](#) suggereerde dat loot boxes en skins in 2022 een markt van 50 miljard dollar zouden vertegenwoordigen.

### Bereik kansspelwetgeving

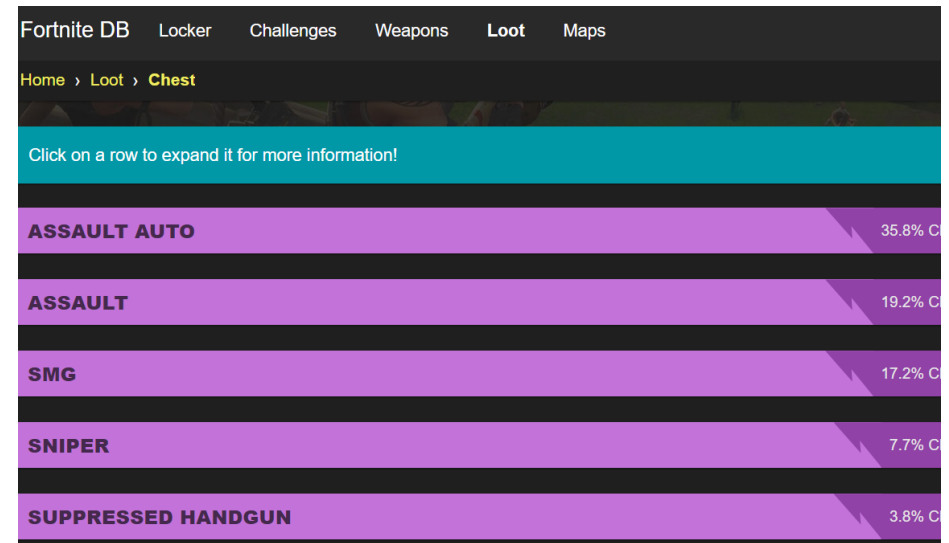
Kansspelen worden in Nederland gereguleerd door de Wet op de kansspelen (de "Wok"). In beginsel is het aanbieden van kansspelen, tenzij daarvoor een vergunning is verleend. Er is sprake van een verboden kansspel als:

- Deelnemers [prijzen of premies](#) kunnen winnen; en
- De winnaars worden aangewezen door enige [kansbepaling](#).

# Loot boxes

Beloning: meer/langer spelen is  
mooiere reward

- je kan het ook kopen
- het is een vorm van gokken; niet alle loot boxes even belonend (*kansspel*)





Onze jongeren groeien op in een hybride wereld

---

# Waar als ouder op letten?



CONTACT MET  
VRIENDEN?



SCHOOLWERK?



WELKE GAMES  
WORDEN GESPEELD



CONFLICT  
BEPERKEN



Met veel dank aan alle scholen, leerlingen en het Digital Youth team

<https://www.uu.nl/en/research/digital-youth>

Vragen?

Margot Peeters

m.peeters1@uu.nl