speelhetslim.be

NIEUWE CAMPAGNE 'SPEEL HET SLIM' OVER VEILIG EN VERANTWOORD GAMEGEDRAG

Meer dan 60% van de Belgische ouders wil graag beter op de hoogte zijn van de games die hun kinderen spelen

Brussel – 22 november, De meeste Belgische ouders met gamende kinderen tussen de 8 en de 16 jaar volgen actief het gamegedrag van hun kinderen. Toch wil 62% van de ouders graag (nog) beter op de hoogte zijn van de videospellen die hun kinderen spelen. Dat blijkt uit nieuwe cijfers van de Belgian Entertainment Association, de federatie van de videogamessector in België. Amper 1 op de 4 ouders maakt vandaag gebruik van de 'parental control tools', instellingen die ouderlijk toezicht mogelijk maken op elk spelplatform. Om ouders op weg te helpen om hun kinderen veilig en verantwoord te laten gamen, lanceert de Belgian Entertainment Association de campagne www.speelhetslim.be, met steun van Minister van Digitale Agenda Alexander De Croo en Vlaams Minister van Cultuur, Media en Jeugd Sven Gatz.

Games maken integraal deel uit van de leefwereld van onze kinderen

Gemiddeld spelen kinderen zo'n **5 uur per week** games. **20%** van de kinderen gamet **meer dan 7 uur per week**. Meer dan 8 op de 10 ouders (84,9%) geeft aan dat hun kind wel eens gamet via de eigen smartphone. Vooral games zoals Candy Crush worden veel gespeeld, maar ook spelletjes zoals Super Mario Bros en Fortnite zijn razend populair.

Véronique De Kock, ambassadrice van 'Speel Het Slim' en mama van een 13-jarige zoon maakt hierover duidelijke afspraken: *'Ik vind het belangrijk om regels te hebben over het gamegedrag mijn zoon. Zo hou ik goed in de gaten welke spelletjes hij speelt en hoe lang hij gamet, door hier een timer voor in te stellen of afspraken te maken. En als mijn zoon bijvoorbeeld thuiskomt met een slecht rapport, dan mag hij van mij een weekend niet gamen. Als zijn punten de week nadien beter zijn, dan mag hij opnieuw spelen.'*

Alexander De Croo, Minister van Digitale Agenda: *'Dankzij de digitale technologie verandert onze samenleving en de speelomgeving van onze kinderen aan een razendsnel tempo. Uit het onderzoek blijkt dat het niet altijd evident is voor ouders om al deze evoluties op de voet te blijven volgen. Het is nochtans ontzettend belangrijk dat ouders de nodige digitale vaardigheden verwerven om hun kinderen op een veilige en verantwoorde manier te laten gamen.'*

De meeste ouders willen graag beter op de hoogte zijn van het spelgedrag van hun kind

62%
van de ouders

Hoewel 71% van de ouders ooit al eens een game samen met zijn of haar kind gespeeld heeft, wil 62% van de ouders graag beter op de hoogte zijn van het spelgedrag van hun kind. Ouders van gamende jongens zijn meer geneigd te zeggen hiervan beter op de hoogte te zijn dan ouders van gamende meisjes. Bij jongens geeft 67% van de ouders aan op de hoogte te zijn, bij meisjes daalt dat naar 58%.

Elke Boudry, persverantwoordelijke van het Vlaams Kenniscentrum Mediawijs: *'Door het gesprek aan te gaan met kinderen over gamen kunnen ouders de juiste basis leggen om hun eigen bezorgdheid weg te nemen en een gezonde vrijetijdsbesteding voor hun kinderen te garanderen. Daarbij kunnen de PEGI-leeftijdsclassificaties en parental control tools behulpzame instrumenten zijn, op voorwaarde dat er eerst gepraat wordt. Hoe meer een ouder weet over games, hoe efficiënter er afspraken gemaakt kunnen worden.'*

speelhetslim.be

Amper 1 op de 4 ouders maakt gebruik van 'parental control tools'

Hoewel de meerderheid van de Belgische ouders op de hoogte is dat er toepassingen bestaan om toe te zien op veilig en verantwoord gamen, maakt slechts 1 op de 4 ouders (24,9%) hier momenteel gebruik van. De meerderheid van de ouders (68%) zou wel overwegen om het ouderlijk toezicht in te stellen op de apparaten die gebruikt worden om te gamen. Dit kan er op wijzen dat een aantal ouders niet goed weet hoe ze dit correct kunnen instellen.

Pieter Swaelens, algemeen directeur van de Belgian Entertainment Association licht toe: *'We merken dat heel wat ouders niet helemaal mee zijn wanneer het gaat over de videogames die hun kinderen spelen. Nochtans maken die vandaag wel een belangrijk deel uit van hun leefwereld en opvoeding. We nemen als sector onze verantwoordelijkheid serieus, zeker wanneer het minderjarigen betreft. Daarom lanceren we vandaag* **speelhetslim.be**. *Met deze website willen we ouders zo goed mogelijk informeren over de middelen die de sector aanbiedt om veilig en verantwoord gamen te stimuleren.'*

Sven Gatz, Vlaams Minister van Cultuur, Jeugd en Media: *'Games zijn vandaag geen nicheproduct meer, ze zijn niet meer weg te denken uit de leefwereld van onze jongeren. Heel wat kinderen gamen dagelijks. Net als vroeger hebben zij nood aan ouders die hen de weg wijzen om spelenderwijs groot te worden.'*

Parental control tools zijn een goed hulpmiddel voor ouders om jonge spelers veilig, slim en verantwoord te laten gamen. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om met zulke instellingen **bepaalde websites ontoegankelijk te maken** of om chatten met vreemden uit te schakelen. Drie kwart (75,3%) van de ouders weet hoe ze ervoor moeten zorgen dat hun kind **geen online uitgaven doet**. Ook bepaalde websites ontoegankelijk maken (63,8%) en een **tijdslimiet instellen** (61,7%) is vrij goed gekend bij ouders. Ouders weten minder goed hoe ze bepaalde inhoud, die niet voor de leeftijd van hun kind bedoeld is, ontoegankelijk kunnen maken en hoe ze **bepaalde apps kunnen afschermen of communicatie met onbekende spelers kunnen beperken.**

Dirk Bosmans, Operations Director bij PEGI: *'Ouders kunnen gebruikmaken van een aantal handige hulpmiddelen om het gamen in huis leuk én verantwoord te houden. De PEGI-classificatie is een nuttig advies dat informatie verschaft over het soort inhoud dat je in games kan vinden. En de instellingen voor ouderlijk toezicht die beschikbaar zijn op alle toestellen, haken hier handig op in: het helpt ouders om gemaakte afspraken in het oog te houden.'*

David Verbruggen van de federatie van Vlaamse videogamesontwikkelaars (FLEGA) en Bruno Urbain van de federatie van Waalse videogamesontwikkelaars (WALGA) bevestigen: *'Tv, internet, social media, de smartphone, games... spelen een belangrijke rol in het leven van kinderen en jongeren vandaag. De meeste ouders zien het mediagebruik van hun kinderen als positief, maar ook als een uitdaging. Vanuit de videogamessector stellen we heel wat middelen ter beschikking om ouders hierbij op weg te helpen. Omdat die vandaag nog niet genoeg gekend zijn, zetten wij als lokale industrie onze schouders onder deze campagne.'*

speelhetslim.be

WIL JE MEER WETEN OVER GAMEN? SURF NU NAAR SPEELHETSLIM.BE!

Heb je kinderen en wil je graag meer weten over games?
De website www.speelhetslim.be maakt ouders wegwijs in de wereld van videogames. Je leest tips & tricks over verstandig en veilig gamegedrag en ontdekt hoe je (de privacy van) je kind online beschermt, maar ook waarom je zelf best eens meespeelt én waarom games veel leerrijker zijn dan je misschien altijd al dacht. Til je kennis over gamen naar het volgende level!

Hoeveel weet jij van gamen? Test je kennis!
Kan je meepraten aan tafel over de nieuwste games?
En weet jij waar het favoriete spel van je kinderen over gaat? Kortom: ben je een totale noob of een echte pro?
Doe nu de test op www.speelhetslim.be/test-je-kennis

De meest gebruikte elektronische apparaten voor het spelen van games:

- Smartphone **(84,9%)**
- Tablet **(79,1%)**
- Computer **(62,8%)**
- Televisie **(66%)**
- Draagbare spelcomputer **(43,2%)**

Top 5 parental control tools die ouders kennen:

1. Ervoor zorgen dat mijn kind online geen geld kan uitgeven **(75,3%).**
2. Bepaalde sites ontoegankelijk maken voor mijn kind **(63,8%).**
3. Een tijdslimiet instellen **(61,7%).**
4. Bepaalde inhoud ontoegankelijk maken die niet voor de leeftijdscategorie bedoeld is **(56,4%).**
5. Bepaalde apps afschermen voor mijn kind **(47,3%).**

Meer informatie?

SARAH THOMAS
PR Manager Famous Relations
sarah.thomas@famousrelations.be
+32 491 86 59 46

PIETER SWAELENS
BEA
pieter.swaelens@belgianentertainment.be
+32 476 87 89 31

DAVID VERBRUGGEN
FLEGA
david.verbruggen@flega.be
+32 473 96 85 67

BRUNO URBAIN
WALGA
bruno.urbain@fishingcactus.com
+32 497 22 40 37

speelhetslim.be

Over het onderzoek

Online onderzoek uitgevoerd door onderzoeksbureau iVOX in opdracht van BEA tussen 23 oktober 2018 en 7 november 2018 bij 600 Belgische ouders met kinderen tussen de 8 en 16 jaar die gamen, representatief op geslacht, regio, leeftijd en diploma. De maximale foutenmarge bij 600 Belgen bedraagt 3,94%.

Over 'Speel het Slim'

Speel het Slim werd gelanceerd door de Belgian Entertainment Association (BEA), de Interactive Software Federation Europe (ISFE), de Flemish Games Association (FLEGA), de Wallonia Games Association (WALGA), PEGI, de European Games Developer Federation (EGDF) en screenbrussels. De campagne wordt officieel ondersteund door het Federaal Ministerie van Digitale Agenda, door Mediawijs en door het Vlaams Ministerie van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel.

Over BEA

BEA – Belgian Entertainment Association – is de federatie die de verenigingen van muziek, film en videogames producenten en distributeurs vertegenwoordigt in België: BEA Music, BEA Video en BEA Interactive.BEA heeft als missie de film-, video-, muziek- en gamessector te ondersteunen, beschermen en promoten. BEA treedt op als stem van deze verschillende sectoren naar de overheid, de adviesorganen en de professionele verenigingen toe. Daarnaast geef BEA advies aan de leden in verschillende domeinen, zoals juridische uitdagingen. BEA treedt ook op als informatie-bron voor zijn leden, de media en het publiek over de entertainmentmarkt en de entertainmentindustrie. Tot slot zorgt BEA voor de promotie van het repertoire van de leden en de bescherming tegen het illegale aanbod en de oneerlijke concurrentie.

Over FLEGA

FLEGA, de federatie van Vlaamse videogamesontwikkelaars, steunt de Vlaamse game-industrie en verzamelt alle Vlaamse individuën en bedrijven actief in de Vlaamse game-industrie (zoals ontwikkelaars, service providers, educatieve organisaties, onderzoekers, verkopers, lokale publishers…). FLEGA verdedigt en promoot proactief de belangen van zijn leden. Daarnaast adviseert FLEGA zijn leden en moedigt hen aan om informatie en kennis te delen. FLEGA vertegenwoordigt zijn leden wanneer het gaat over communicatie naar overheid en andere niet-gaming businesses of internationale organisaties…

Over WALGA

WALGA is de federatie van Waalse videogamesontwikkelaars. De missie van WALGA bestaat uit het verzamelen, structureren, stimuleren en vertegenwoordigen van de Waalse industrie op vlak van gamescreatie (ontwikkelaars, dienstverleners, educatieve organisaties, onderzoekers, verkopers en lokale uitgevers…). Ons doel is bedrijven op lokaal, regionaal en internationaal niveau ondersteunen en de industrie bijstaan om zichzelf in stand te houden. De organisatie van evenementen en/of specifieke missies naar lokale en internationale autoriteiten zijn de belangrijkste middelen om deze missie waar te maken.

Over ISFE

De 'Interactive Software Federation of Europe' vertegenwoordigt de interactieve software-industrie (uitgevers en ontwikkelaars van videogames) als snelst groeiende sector van de Europese contentindustrie, met consumenten die ongeveer 20 miljard euro gespendeerd hebben in 2015, binnen een globale markt van 68 miljard euro. ISFE vertegenwoordigt de belangen van de sector tegenover de EU en andere internationale instellingen. ISFE verzamelt 13 grote uitgevers van interactieve software en handelsverenigingen in 18 landen in Europa.

speelhetslim.be

Over PEGI

Pan European Game Information, afgekort PEGI, is een Europees leeftijdsclassificatiesysteem. Aan de hand van leeftijds- en inhoudspictogrammen op de hoezen van computerspellen geeft het PEGI-systeem informatie aan ouders en opvoeders over mogelijke ongepaste elementen in computerspellen.

PEGI is opgezet om Europese ouders te helpen weloverwogen beslissingen te nemen over de aankoop van computerspellen. Het systeem werd geïntroduceerd in april 2003 en werd ontwikkeld door de Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Het PEGI-systeem verving een aantal nationale leeftijdsclassificatiesystemen door één systeem dat nu in de meeste landen van Europa wordt gebruikt.

Belgian Entertainment Association

EUROPE'S VIDEO GAMES INDUSTRY

FLEGA FLEMISH GAMES ASSOCIATION

WALGA WALLONIA GAMES ASSOCIATION

PEGI Pan European Game Information

European Games Developer Federation

screen.brussels the regional audiovisual solution

DIGITAL Belgium

mediawijs KENNISCENTRUM MEDIAWIJSHEID

Vlaanderen verbeelding werkt