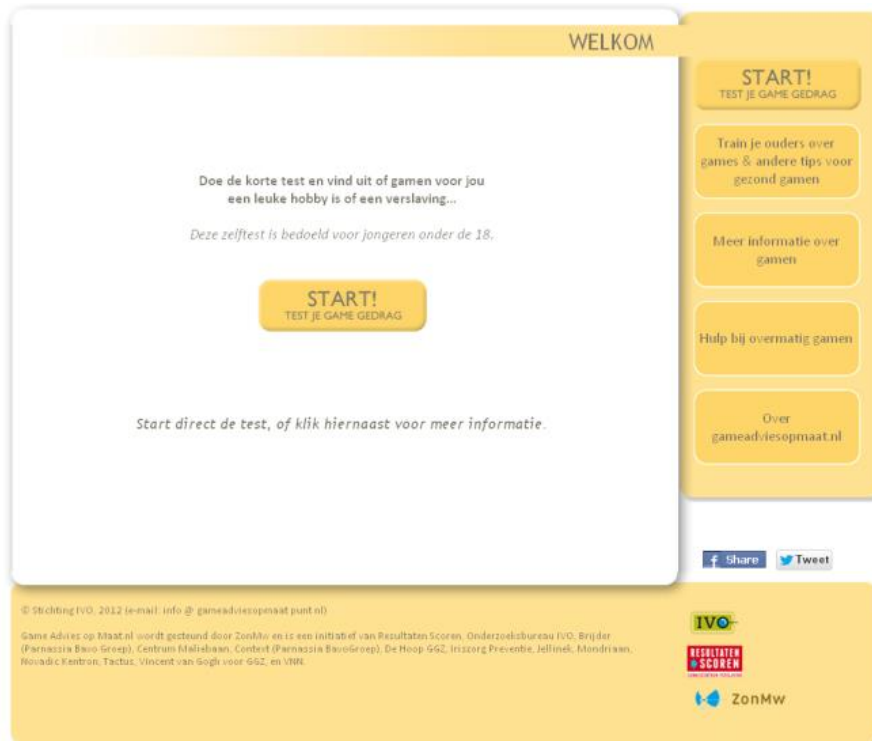


# Gameadviesopmaat.nl: Benutting en sitebezoek in de eerste 2,5 jaar



22 maart 2012 – 18 december 2014



Uit verschillende wetenschappelijke studies blijkt dat er een kleine groep gamers is die het moeilijk vindt het gamen onder controle te houden ('gameverslaving'). Het gamen neemt excessieve vormen aan en heeft negatieve gevolgen voor school, werk en/of sociale contacten. Ook de verslavingszorg in Nederland wordt in toenemende mate geconfronteerd met gameverslaafde jongeren.

Op de website [gameadviesopmaat.nl](http://gameadviesopmaat.nl) kunnen jongeren zelf testen of ze hun gamegedrag nog onder controle hebben. De zelftest maakt gebruik van een wetenschappelijk geteste vragenlijst. Ook geeft de uitslag van de test informatie over de tijdsbesteding van de jongere in relatie tot zijn of haar leeftijdsgenoten. De site bevat ook informatie over gamen en hoewel de site bedoeld is voor jongeren, bevat zij ook tips voor ouders.

**Deze korte rapportage bevat een overzicht van het bezoek aan de website in het eerste 2,5 jaar na de lancering: 22 maart 2012 tot 18 december 2014**

# Bezoekersinformatie

De website werd tussen 22 maart 2012 en 2013 zo'n 43.668 keer bezocht\*. Onder deze bezoeken zaten 34.338 unieke bezoekers. Van de unieke bezoekers hebben 24.772 personen de test gemaakt. Een bezoek aan de site duurt gemiddeld zo'n 3 minuten en 23 seconden, en 70% van de bezoekers klikt dus niet gelijk weer weg.

Na het verwijderen van onbetrouwbare gevallen (vb: alles maximaal scoren zonder enige variatie) lijkt het erop dat zo'n 96,3% van de bezoekers de test serieus heeft ingevuld (n=23 873).

Avg. Session Duration

00:03:23



Sessions




43,668



Bounce Rate

30.53%

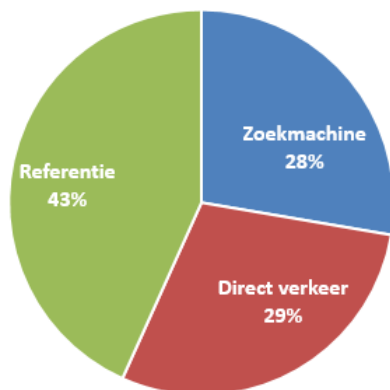


1.  Netherlands	37,381 (85.60%)
2.  Belgium	4,722 (10.81%)
3.  Germany	320 (0.73%)

De ruime meerderheid van de bezoekers van de site bestond uit Nederlanders (86%), maar ook vanuit België (11%) werd de site bezocht.

Wat betreft bezoek vanuit steden staat Amsterdam (8%) vooraan in de top 5. De vijf grootste steden waren samen verantwoordelijk voor 22% van het bezoek.

1. Amsterdam	2,833 (7.58%)
2. Rotterdam	1,443 (3.86%)
3. Utrecht	1,313 (3.51%)
4. The Hague	1,252 (3.35%)
5. Haarlem	1,203 (3.22%)



De meeste bezoekers (43%) komen via een verwijzing van een andere site binnen op de site. Zo'n 28% vindt de site via de zoekmachine (zoals Google). Zo'n 29% typt het adres direct in de browser zelf in, bijvoorbeeld omdat ze over de site hebben gehoord van collega's of tijdens een lezing / voorlichting.

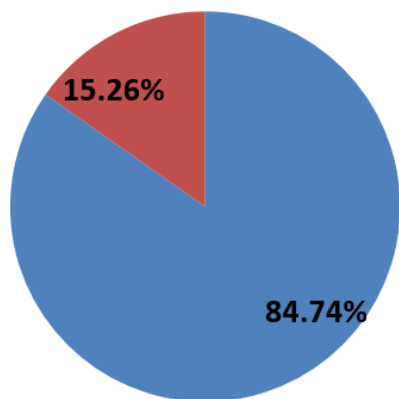
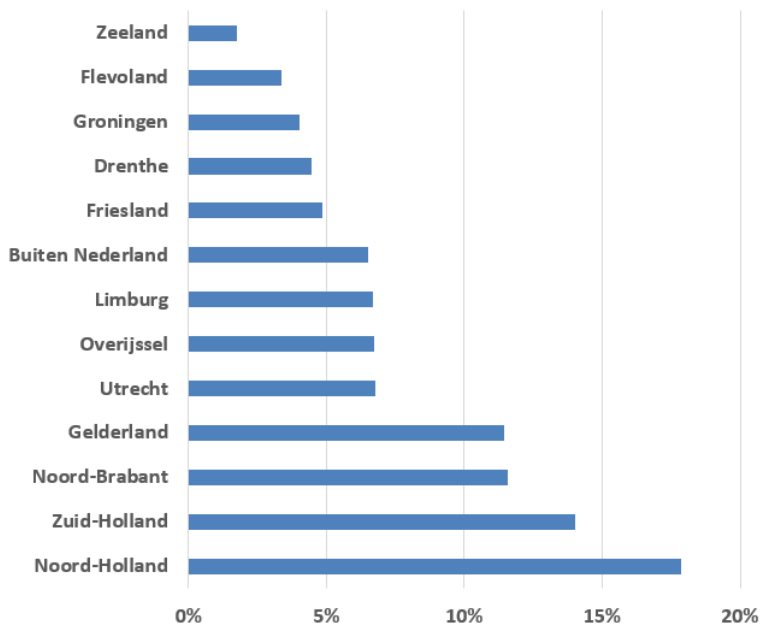
Verwijzingen komen vooral via de zorginstellingen binnen (vnn.nl, drankendrugs.nl, brijder.nl), maar ook de media spelen een belangrijke rol (telegraaf, nos). Tot slot zijn er ook zo'n 900 bezoekers via mediaopvoeding.nl binnengekomen.

1. vnn.nl	1,810 (8.69%)
2. telegraaf.nl	1,731 (8.31%)
3. nos.nl	1,642 (7.88%)
4. drankendrugs.nl	1,051 (5.05%)
5. brijder.nl	952 (4.57%)
6. mediaopvoeding.nl	915 (4.39%)
7. testen.jellinek.nl	871 (4.18%)
8. novadic-kentron.nl	736 (3.53%)
9. irisz.nl	702 (3.37%)
10. knack.be	669 (3.21%)

# Herkomst van de bezoekers

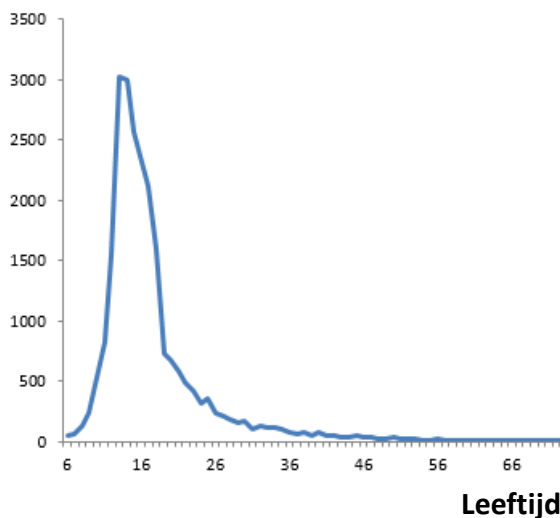
De volgende informatie is afkomstig van de antwoorden van de bezoekers aan de site. Omdat sommige ingevulde vragenlijsten onrealistische antwoorden bevatten, zijn deze verwijderd. Er bleven n=23 873 respondenten over voor analyse.

Rechts een overzicht van de herkomst van de bezoekers, verdeeld naar provincie.



Gamen blijkt nog altijd\* een overwegend mannelijke aangelegenheid: 85% van de respondenten is man.

Zoals de figuur rechts laat zien is het merendeel van de ondervraagden adolescent of jonge volwassene (gemiddeld zo'n 17,5 jaar)

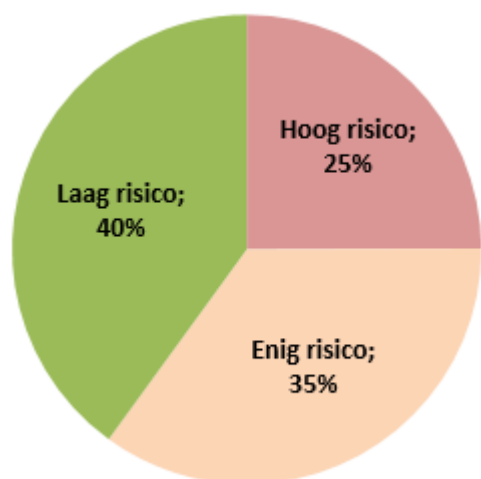


# 23 873 keer een game advies op maat

Op gameadviesopmaat.nl kunnen bezoekers de Video game Addiction Test (VAT\*) invullen en zo informatie krijgen over hun gamegedrag. De VAT bestaat uit 14 items die betrekking hebben op verschillende problemen die aan gamen gerelateerd kunnen worden. Hoewel er geen klinische afkappunten zijn voor gameverslaving, geven de antwoorden wel een indicatie van de mate van problemen die de respondenten ervaren: bij een hoge score ben je er slechter aan toe\*.

De resultaten van de test zijn in drie groepen verdeeld: laag risico, enig risico en groot risico op problemen. Van de respondenten zit het grootste deel (40%) in de laag risicogroep, terwijl zo'n 25% in de hoog risicogroep zit. Afhankelijk van het resultaat van de test krijgt de respondent één van de drie onderstaande adviezen.

## Mate van gameverslaving (VAT)



## Ingekorte adviezen per categorie

- **Hoog risico** *Jij scoort laag op de test. Het lijkt er niet op dat het gamen bij jou tot problemen leidt. (...)*
- **Enig risico** *Gamen is belangrijk voor jou. Soms vergeet je op de tijd te letten als je aan 't gamen bent. (...)*
- **Laag risico** *Jij scoort hoog op de test. Eigenlijk heb je zelf ook het idee dat je iets te veel met games bezig bent. (...)*

Tot slot is het aantal uren per week berekend dat aan de verschillende typen spellen wordt besteed. Het gaat hier om drie typen spellen: offline games zonder internet, kleine (online) browser games, en 'echte' online meerspeler-games zoals *Runescape* en *World of Warcraft*.

Onder de respondenten die op de site de vragen hebben ingevuld, blijken online games het meest populair. Ook wordt aan online games de meeste tijd besteed (16 uren per week), gevolgd door offline games (6 uren), en de kleine online games (5 uren).

Voorals online games lijken tijdrovend: 7% van de spelers van dit type speelt het meer dan 44 uur per week, terwijl 17% het tussen 25 en 44 uur per week speelt.

