



1. Referentie

Referentie	Van Mierlo, J. & Van den Bulck, J. (2004). Benchmarking the cultivation approach to video game effects: a comparison of the correlates of TV viewing and game play. <i>Journal of Adolescence</i> , 27, (1), 97-111.
Taal	Engels
ISBN - ISSN	0140-1971
Publicatievorm	Tijdschriftartikel

2. Abstract

Deze studie heeft significante verbanden gevonden tussen eerste- en tweerangs cultivatiemetingen en TV-kijken, maar vond voor slechts twee variabelen een verband met het spelen van videospellen. Dit in een steekproef van 322 Vlaamse kinderen uit het derde en het zesde secundair. Dit doet vermoeden dat de afwezigheid van een verband met het spelen van videospellen niet het resultaat is van de afwezigheid van cultivatie-effecten in Vlaanderen. Anderzijds toont het aan dat het verband tussen TV-kijken en cultivatiemetingen geen voorwerp is van een systematische overrapportering. De studie concludeert dat cultivatiemetingen die als typerend voor de 'televisiewereld' niet gerelateerd zijn aan het spelen van videogames. Om de effecten van videogames te bestuderen, moeten er metingen worden gezocht die de mainstream (van bepaalde soorten) van videospellen reflecteren. De rol van selectiviteit moet beter worden bestudeerd. Omdat gamers een actieve rol spelen in het geweld van de spellen moet de mogelijkheid dat zelfbeschermende strategieën worden gebruikt tijdens het procesmatige doorlopen van videospellen in overweging worden genomen. Bestaande proces-theorieën die verklaren wat er gebeurt bij de cultivatie van televisie kunnen door onderzoek naar de cultivatie-effecten van videospellen worden bevestigd.

3. Trefwoorden

Thema('s)	Media
Trefwoord(en)	Cultivatie-effecten, TV-kijken, videospellen

4. Onderzoeker

Opdrachtgever	/
Onderzoeker(s)	Jan Van Mierlo & Jan Van den Bulck Departement Communicatiewetenschappen Faculteit Sociale Wetenschappen K.U.Leuven Van Evenstraat 2a 3000 Leuven Tel: 016/ 32 32 20 Fax: 016/ 32 33 12 ann.willems@soc.kuleuven.be http://www.kuleuven.ac.be/facdep/social/com/index.htm

5. Onderzoeksvraag

Onderzoeksvraag	Is er bewijs voor een positief verband tussen TV-kijken en eerste- en tweederangsmetingen van cultivatie? Is er bewijs voor een positief verband tussen het totale spelen van videospellen en dezelfde
-----------------	---

	metingen van eerste- of tweerangscultivatatie? Is er bewijs voor een positief verband tussen het spelen van gewelddadige videospellen en eerste- en tweederangsmetingen van cultivatie?
Hypothesen	Als de inhoud van televisie in Europa verschillend is van de inhoud uit de Verenigde Staten, zou er geen bewijs mogen worden gevonden van een positief verband tussen TV-kijken en eerste- en tweederangsmetingen van cultivatie. Als een positief verband tussen TV-kijken en eerste- en tweederangsmetingen van cultivatie het resultaat is van een tendens van sommige respondenten om al hun antwoorden te overschatten, dan zou er een gelijkaardig verband moeten worden gevonden tussen het spelen van videospellen en cultivatiemetingen die worden gebruikt om de mainstream van de televisiewereld te meten, eerder dan de wereld zoals die wordt afgebeeld in (gewelddadige) videospellen.

6. Methode

Onderzoeks-methode	322 jongeren uit het derde en zesde secundair werden geselecteerd uit vier ad random geselecteerde scholen die zich bereid hadden getoond om deel te nemen aan het onderzoek. Aan de respondenten werd een uitgeprinte vragenlijst gegeven die ze klassikaal dienden in te vullen in het bijzijn van een van de auteurs.
Onderzochte groep	322 studenten uit vier Vlaamse secundaire scholen. Het ging om leerlingen uit het derde en het zesde jaar waarvan 48% jongens en 54% uit het derde jaar.
Bereik	Regionaal (Vlaanderen)

7. Resultaten

TV-kijken en spelen van videospellen	De gemiddelde totale tijd dat naar TV wordt gekeken, is 74 uur en 15 minuten per maand (S.D. 39 uur en 44 minuten). Voor het spelen van videogames is dit 18 uur en 29 mintuen (S.D. 25 uur en 15 minuten) Deze resultaten zijn vergelijkbaar met recente gegevens uit de Verenigde Staten die de tijd dat daar aan deze media wordt besteed, weergeven.
Eerste- en tweederangs variabelen	Analyse van de metingen uit het onderzoek toont dat wanneer de totale speeltijd in het model werd gevoegd met de controlevariabelen (leeftijd, geslacht en onderwijsniveau), deze variabele geen significante voorspellende waarde heeft met betrekking tot eerste- en tweederangsmetingen van cultivatie. De resultaten tonen dat TV-kijken positief samenhangt met hogere verwachtingen over dood door moorden, ongelukken en hartaanvallen. Het spelen van gewelddadige videogames hangt niet samen met gelijk welke afhankelijke variabelen.

8. Publicaties op basis van hetzelfde onderzoek

/

9. Beleidsaanbevelingen

Nee

10. Samenvatting

Het onderzoek van Van Mierlo en Van den Bulck spitst zich toe op een wetenschappelijke vergelijking van de cultivatie-effecten van respectievelijk het kijken naar televisie en het spelen van videogames. Het doel van hun studie is het aanreiken van materiaal dat kan dienen om terugkerende valkuilen in verwant cultivatie-onderzoek bloot te leggen en te voorkomen.

De onderzoekers selecteerden 322 Vlaamse jongeren uit het derde en zesde secundair uit vier ad random geselecteerde scholen die zich bereid hadden getoond om deel te nemen aan het onderzoek. Aan de respondenten werd een uitgeprinte vragenlijst gegeven die ze klassikaal dienden in te vullen in het bijzijn van een van de auteurs.

De resultaten van de studie duiden op significante verbanden tussen eerste- en tweerangs cultivatiemetingen en TV-kijken, maar wijzen voor slechts twee variabelen op een verband met het spelen van videogames. Deze conclusies doen vermoeden dat de afwezigheid van een verband met het spelen van videogames niet het resultaat

is van de afwezigheid van cultivatie-effecten in Vlaanderen. Anderzijds toont het aan dat het verband tussen TV-kijken en cultivatiemetingen geen voorwerp is van een systematische overrapportering.

De studie besluit dat cultivatiemetingen die als typerend voor de 'televisiewereld' niet gerelateerd zijn aan het spelen van videogames. Om de effecten van videogames te bestuderen, moeten er metingen worden gezocht die de mainstream (van bepaalde soorten) van videospellen reflecteren. De rol van selectiviteit moet beter worden bestudeerd. Omdat gamers een actieve rol spelen in het geweld van de spellen moet de mogelijkheid dat zelfbeschermende strategieën worden gebruikt tijdens het procesmatige doorlopen van videospellen in overweging worden genomen. Bestaande proces-theorieën die verklaren wat er gebeurt bij de cultivatie van televisie kunnen door onderzoek naar de cultivatie-effecten van videospellen worden bevraagd.