



1. Referentie

Referentie	Van Aarle, P. (2002). Jongeren in het nieuwe mediatijsperk: welke rol speelt de computer in de vrijetijdsbesteding van jongeren tussen twaalf en veertien jaar. <i>PSW-Papers</i> , 2002, (2), 3-25.
Taal	Nederlands
ISSN	1373-0770
Publicatievorm	Tijdschriftartikel

2. Abstract

Ouders treden de opkomst van nieuwe media met gemengde gevoelens tegemoet. Enerzijds moeten ze toegeven dat de nieuwe media niet meer weg te denken is, anderzijds zijn ze bang dat deze media een slechte invloed zal hebben op hun kinderen en dat ze eraan verslaafd zullen geraken.

Met behulp van eigen onderzoek en aanvullende literatuur heeft de auteur getracht te achterhalen of de jeugd inderdaad passief is, nauwelijks leest, enkel op beeld en geluid reageert en de voorkeur geeft aan het gezelschap van machines boven dat van mensen. Dit artikel gaat hoofdzakelijk in op één aspect van het gevoerde onderzoek, namelijk de rol die computer speelt in het leven van jongeren tussen twaalf en veertien jaar, daar dit een relatief recent medium is. In hoeverre is de computer geïntegreerd in hun leven? Waarvoor gebruiken ze de computer: enkel voor spelletjes of ook voor leerzame doeleinden? Belemmert het gebruik van dit nieuwe medium hun omgang met leeftijdsgenoten en gezinsleden? Bestaat hun favoriete vrijetijdsbesteding uit computeren? Is er bij dit alles een duidelijk verschil tussen jongens en meisjes op te merken? Om deze vragen te beantwoorden ondervroeg de onderzoeker 320 leerlingen tussen twaalf en veertien jaar uit één A.S.O-school uit Antwerpen..

3. Trefwoorden

Thema('s)	Vrije tijd
Trefwoord(en)	Computer, informatica, nieuwe media

4. Onderzoeker

Opdrachtgever	/
Onderzoeker(s)	Pauline Van Aarle Faculteit Politieke en Sociale Wetenschappen UA Campus Drie Eiken Universiteitsplein 1 2610 Antwerpen (Wilrijk) Tel: 03/ 820 28 51 of 03/ 820 28 52 Fax: 03/ 820 28 82 http://www.ua.ac.be/ocw

5. Onderzoeksvraag

Onderzoeksvraag	Hoeveel huisgezinnen beschikken over een computer? Hoelang werken jongeren op de computer en is hierbij een verschil tussen jongens en meisjes? Wat zijn de belangrijkste redenen voor jongeren om een computer te gebruiken? Is de computer een sociale aangelegenheid? Zitten de jongens met andere personen voor het computerscherm dan meisjes? Wat houdt 'veel computeren met vrienden' precies in voor
-----------------	---

	jongens? Wat is de plaats van de computer in de vrijetijdsbesteding?
Hypothesen	Jongens houden zich meer bezig met computers dan meisjes. De computer wordt het meest gebruikt om spelletjes mee te spelen. De computer belemmert de omgang met leeftijdsgenoten en gezinsleden niet. De computer neemt niet de belangrijkste plaats in in de favoriete tijdsbesteding van jongeren.

6. Methode

Onderzoeks-methode	Het gaat hier om kwantitatief onderzoek waarbij de data verzameld werden door middel van een schriftelijke enquête die onder toezicht van de onderzoeker door de leerlingen werden ingevuld. De enquête was opgebouwd uit keuzemogelijkheden met vaste antwoordmogelijkheden en soms een categorie 'anderen'. Als leidraad werd enerzijds het onderzoek naar het mediabezit en-gebruik van jongeren in Nederland en Engeland gebruikt (Beentjes, e.a., 1998), anderzijds het Nederlands tijdsbestedingonderzoek van Van Lil (1989). Het onderzoek beperkte zich tot een correlatieve studie: er werd nagegaan of, en in welke mate, er een relatie bestaat tussen twee of meer meetbare verschijnselen. De nadruk lag dus op de samenhang tussen de variabelen en niet op de causale verbanden, er wordt immers niets gezegd over de richting van samenhang. De analyse richtte zich voornamelijk op de volledige groep, aangezien het verschil tussen 12- en 14-jarigen volgens de onderzoeker als miniem kan worden beschouwd. De onderzoeksgegevens werden aangevuld met cijfermateriaal uit literatuurstudie.
Onderzochte groep	De steekproef bestond uit 320 leerlingen van één Antwerpse A.S.O.-school: 176 kwamen uit het eerste jaar middelbare afdeling en 144 uit het tweede jaar (gemiddelde leeftijd 13 jaar). De jongens waren licht ondervertegenwoordigd (59%) in verhouding tot dezelfde leeftijdsgroep in de Vlaamse bevolking (51.2%). De verdeling van de steekproef naar beroep van de ouders laat de (potentieel) meeste vertekeningen zien: indien het 'beroep van vader' ingedeeld wordt in categorieën 'hoofdarbeider' en 'handarbeider', dan stellen de onderzoekers vast dat het merendeel (85.4%) in de eerste categorie valt. Bovendien werd er een opmerkelijk hoog aantal werkende moeders aangetroffen. Het zijn volgens de onderzoekers dus hoofdzakelijk ouders met een hoog opleidingsniveau die hun kinderen naar deze school laten gaan. (Een vergelijking tussen hoog- en laaggeschoolden was hierdoor niet mogelijk).
Bereik	Lokaal (Antwerpen) Opmerking: Daar het uitgevoerde onderzoek volgens de onderzoeker zijn beperkingen heeft wil de onderzoeker aan de hand van de resultaten geen algemeenheden verkondigen. Het was enkel de bedoeling enkele tendensen waar te nemen.

7. Resultaten

Bezit	Op de vraag 'Beschik je thuis over een computer', antwoordt een grote meerderheid van de respondenten positief. Een mogelijke verklaring voor dit hoge cijfer kan volgens de onderzoeker gevonden worden in het feit dat de school van het type A.S.O. is en in een gemeente ligt met een hoog inkomensniveau.
Tijdsduur	De frequentie van het gebruik van de computer houdt verband met het geslacht van de ondervraagde personen: jongens zijn meer met de computer bezig zijn dan meisjes
Gebruik	Er zijn geen verschillen zijn tussen jongens en meisjes wat betreft hun redenen voor het gebruik van de computer. Dit druist in tegen het verwachtingspatroon. Verschillende onderzoeksresultaten tonen aan dat jongens de computer meer gebruiken om spelletjes te spelen dan meisjes (Kubey & Larson, 1990:117; Van Schie, e.a., 1996:29; Muijs & Roe, 1997: 13; Beentjes, e.a., 1998: 469; Media Generatiojn-studie, 1998: 36). Het valt volgens de onderzoeker op dat jongeren de computer op de eerste plaats voor ludieke doeleinden gebruiken, namelijk computerspelletjes. Toch doet meer dan één derde er iets creatiefs mee, bijvoorbeeld tekenen of muziek maken. Het ontbreekt ook niet aan educatieve toepassingen: één derde gebruikt de computer voor schoolwerk. Het internet staat op de vierde plaats maar hierbij moet men rekening houden met het feit dat nog niet iedereen over een internetaansluiting beschikt. De categorie 'andere' omvat voornamelijk documentatie en informatie opzoeken, leren typen, programma's aanleren en brieven schrijven.
Sociale	Als meisjes op de computer werken, doen ze dit meer met hun vader of broer en zus dan

aangelegenheid	jongens. De laatstgenoemden zoeken echter eerder hun vrienden op om te computeren dan meisjes Jongens en meisjes van twaalf tot veertien jaar geven dus geen voorkeur aan het gezelschap van machines boven dat van mensen. Ze kiezen daarentegen voor de combinatie van beide. Meisjes zijn hierbij meer gezinsgeoriënteerd dan jongens. Jongeren die vaak met vrienden computeren spelen ook veel computerspelletjes, ongeacht het geslacht. Jongeren die veel met computerspelletjes bezig zijn, bevinden zich meestal in het gezelschap van vrienden.
Plaats	Uit de cijfergegevens blijkt dat de computer geen monopoliepositie inneemt. Met vrienden optrekken en sporten vormt het duo vrijetijdsbezigheden dat door één vierde van de 12-tot 14 jarigen het liefst wordt beoefend. Bovendien komen vrienden in 5 van de 7 duo's voor en meestal op de eerste plaats. Slechts 5% zijn echte mediafreaks: voor hen komen de computer en de televisie vooraan op hun lijst van favorieten. Het is volgens de onderzoeker echter wel opvallend dat de computer voor de televisie komt, dit medium is volgens haar echt aan het opkomen. Dit blijkt ook het feit dat de computer drie keer vermeld wordt, terwijl de televisie maar twee keer voorkomt.

8. Publicaties op basis van hetzelfde onderzoek

Van Aarle, P. (1999). *“Een asociale beeldschermgeneratie? Een empirisch onderzoek naar de rol van de media in de vrijetijdsbesteding van jongeren tussen twaalf en veertien jaar”*. Onuitgegeven licentiaatsthesis, UA.

Van Aarle, P. (2000). Een asociale beeldschermgeneratie? Een empirisch onderzoek naar de rol van de media in de vrijetijdsbesteding van jongeren tussen twaalf en veertien jaar. *Communicatie: Tijdschrift voor Communicatiewetenschappen en Mediacultuur*, 29, 4, 38-60.

9. Beleidsaanbevelingen

Nee

10. Samenvatting

Op basis van literatuur over de plaats die de elektronische media in de vrijetijdsbesteding van jeugd innemen, zou men volgens de onderzoeker kunnen stellen dat de huidige generatie jongeren passief is, nauwelijks leest, enkel op beelden en geluiden reageert en de voorkeur geeft aan het gezelschap van machines boven dat van mensen. Dit onderzoek wil nagaan of deze sombere visie op de jeugd en de nefaste invloed die aan media wordt toegekend onderschreven kan worden.

In een schets over theorieën, stellingen en onderzoeken over computergebruik haalt de onderzoeker een resultaat aan van een voor Vlaanderen representatief onderzoek over mediagebruik en alfabetisme bij negen-tot-veertienjarige jongeren: “Jongens en meisjes gaan op verschillende manieren met media om.”. De onderzoeker haalt hierbij Roe aan die stelt dat dit verschil verklaard kan worden door socialisatie en Van de Berg en Van den Bulck (1998: 41) suggereren dat er naast klassieke rolsocialisatie ook een specifieke mediasocialisatie optreedt.

Er wordt eveneens gesteld dat de adolescentie een turbulente periode is waarin jongeren zeer kwetsbaar zijn en media een grote invloed kan uitoefenen op de ontwikkelingen van jongeren.

Steeds meer huisgezinnen beschikken volgens de onderzoeker over een computer. Net als bij de opkomst van elk nieuw medium is er een morele paniek ontstaan over de gevolgen van dit medium. De kritiek op computerspelletjes richt zich volgens Muijs (1999: 45) vooral op concentratiestoornissen bij kinderen, de afleiding van huiswerk die het bezorgt en de gewelddadige inhoud van bepaalde spelletjes (cf. Valkenburg). Ook dat het verslavend kan werken en een vermindering van sociale integratie kan teweegbrengen worden door Van Schie e.a. (1996:29) aangehaald.

Andere auteurs wijzen echter op de positieve effecten van computerspelletjes: het bevorderen van oog-hand coördinatie en ruimtelijk inzicht (Valkenburg 1997:20). Kinderen leren eveneens omgaan met de nieuwe computertechnologieën (geciteerd in Van Schie e.a. 1996:29). Anderen stellen dan weer dat ze de toegang tot de volwassenwereld vormen.

Er ontstaat echter steeds meer bewijs dat veel kinderen regelmatig en zelfs zware gebruikers zijn geworden van zulke spelen, met een eerder negatief dan een positief effect als gevolg.

Televisie is een eerder passief medium dat weinig vrijheid biedt in vergelijking tot computer. Vooral computerspelletjes maken gebruik van interactiviteit, dagen de jongeren uit, prikkelen de nieuwsgierigheid en

spelen in op trends uit de jongerencultuur. Dit medium is ook aantrekkelijk omdat je er samen gebruik van kan maken. De invloed van de communicatie over de computer is echter eerder beperkt (Van den Berg en Van den Bulck (1997:57,60).

Verscheidene onderzoeken komen tot de vaststelling dat de jongeren de computer het meest voor spelletjes gebruiken.

In dit onderzoek werden 320 leerlingen uit één Antwerpse A.S.O.-school ondervraagd door middel van een enquête. De hypothesen die getoetst werden waren de volgende: Jongens houden zich meer bezig met computers dan meisjes, de computer wordt het meest gebruikt om spelletjes mee te spelen, de computer belemmert de omgang met leeftijdsgenoten en gezinsleden niet, de computer neemt niet de belangrijkste plaats in in de favoriete tijdsbesteding van jongeren.

Hieronder worden de resultaten kort besproken:

De computer wordt door steeds meer gezinnen in huis gehaald: 93.1% van de jongeren hadden thuis een computer. Dit cijfer moet volgens de onderzoeker echter gerelativeerd worden aangezien de school van het type A.S.O. is en in een gemeente met een hoog opleidings- en inkomensniveau ligt.

In overeenkomst met andere studies, werd er gevonden dat jongens meer op de computer werken dan meisjes. De gegevens lieten echter geen verschillen zien tussen jongens en meisjes wat betreft hun redenen voor het gebruik van computer. Dit staat in contrast met de resultaten uit andere studies: hier trof men telkens aan dat jongens meer keizen voor computerspelletjes dan meisjes

Ongeacht de leeftijd of het geslacht kwamen de onderzoekers tot de vaststelling dat jongeren de computer op de eerste plaats voor ludieke doeleinden gebruiken, namelijk computerspelletjes. Dit werd echter gevolgd door creatieve en educatieve toepassingen (zoals tekenen en huiswerk maken). Het internet kwam op de vierde plaats. De jongeren vulden deze lijst zelf nog aan met: documentatie en informatie opzoeken, leren typen, programma's aanleren en brieven schrijven.

Wat betreft de mogelijke sociale functie van de computer kon de onderzoeker vaststellen dat jongens die de computer veel gebruiken, dit meestal samen met hun vrienden doen. Meisjes werken minder vaak op de computer, maar ze doen dit meer met hun vader of broer en zus dan jongens. Jongens en meisjes zoeken dus ander gezelschap op bij het gebruik van de computer, maar het belangrijkste is volgens de onderzoeker dat ze gezelschap opzoeken. Een laatste verband was dat jongeren die vaak met vrienden computeren, ook veel computerspelletjes spelen

Uit de gegevens bleek eveneens dat jongeren het gezelschap van mensen boven dat van machines verkiezen. De hypothese dat de computer niet de belangrijkste plaats inneemt in de favoriete tijdsbestedingen van jongeren werd hiermee bevestigd. Dit sluit aan bij de vaststellingen die Bonfadelli (1993:252-253) deed. Volgens hem is de mediaconsumptie van de jongeren opmerkelijk stabiel gebleven. Ze nemen echter nog altijd een belangrijke plaats in: de massamedia zijn vertrouwd en geïntegreerd in het leven van jongeren. Vrije tijd betekent meestal mediatijd. Toch is volgens Bonfadelli belangrijk om de vrijetijdsbezigheden die los van de media staat niet uit het oog te verliezen: vooral sport en de omgang met vrienden wedijveren met de massamedia voor een deel van de tijd van de jongeren.