



## 1. Referentie

Referentie	Malliet, S. (2007). Een virtueel venster op de realiteit. In S. Pleysier & B. Wydooghe (red.) <i>Game over. Over game- en filmgeweld, over angst en onzekerheid</i> (pp. 81-92). Antwerpen-Apeldoorn: Garant.
Taal	Nederlands
ISBN - ISSN	978-901-441-2149-0
Publicatievorm	Boek

## 2. Abstract

Binnen deze verkennende studie, vertrekkend vanuit een cultivatie perspectief en voortbouwend op Van Mierlo en Van den Bulck, wil men de rol van het geobserveerd realisme en de speler betrokkenheid verder bekijken.

## 3. Trefwoorden

Thema('s)	Media, vrije tijd
Trefwoord(en)	Games

## 4. Onderzoeker

Opdrachtgever	
Onderzoeker(s)	Steven Malliet Departement Communicatiewetenschappen Stadscampus S.M.184 Sint Jacobstraat 2 2000 Antwerpen  <a href="mailto:Steven.Malliet@ua.ac.be">Steven.Malliet@ua.ac.be</a>

## 5. Onderzoeksvraag

Onderzoeksvraag	Van Mierlo en Van den Bulck vonden een significant verband tussen blootstelling aan televisie en schattingen van het aantal moorden, ongevallen en hartaanvallen in het dagelijkse leven, evenals tussen de blootstelling aan televisie en attitudes t.o.v. orde en anomie. Voor de variabele 'blootstelling aan gewelddadige games' werd geen significante correlatie gerapporteerd. Het hoofddoel van deze studie is om op zoek te gaan naar een verklaring van deze resultaten.
Hypothesen	

## 6. Methode

Onderzoeksmethode	Kwantitatieve vragenlijst
-------------------	---------------------------

Onderzochte groep	538 Vlaamse leerlingen uit de 3 <sup>de</sup> graad secundair onderwijs
Bereik	Vlaanderen

## 7. Resultaten

Televisie vs elektronische spelen	Jongeren die veel tv kijken, bleken op significante wijze het aantal politieagenten en soldaten op 100 werkende Vlamingen te overschatten, evenals het aantal gerapporteerde misdaden en moorden. Voor video game specifieke schattingen werd dit verband niet gevonden of werd het zelfs een negatief verband gevonden. De hoeveelheid tijd die jongeren doorbrengen met het spelen van computerspelletjes bleek daarentegen te correleren met geen enkele van de schattingsvragen.
Selectieve blootstelling	Een verklaring voor het uitblijven van een significante samenhang tussen de hoeveelheid tijd die men spendeert met elektronische spelen en elk van de afhankelijke variabelen, kan gezocht worden in het feit dat videogames een selectief medium zijn, en bijgevolg, dat men dient te zoeken naar genre specifieke verbanden.
Geobserveerd realisme	Er zijn sterke en significante verbanden geobserveerd tussen het geobserveerde realisme van elektronische spelen en een reeks kennisvariabelen. Een groot deel van de samenhang met geobserveerd realisme moet worden toegeschreven aan het kijkvolume van televisieprogramma's dat sterk samenhangt met de meeste van deze kennisvariabelen.
Spelbetrokkenheid	Spelbetrokkenheid vertoonde een sterkere samenhang met de afhankelijke variabelen dan de hoeveelheid die men speelt. Deze variabele speelt een grotere rol wanneer het gaat om attitudes van veiligheid en vertrouwen, en om houdingen tegenover geweld.

## 8. Publicaties op basis van hetzelfde onderzoek

Malliet, S. (2006). An exploration of Adolescents' Perceptions of Video Game Realism. *Learning, Media & Technology*, 31(4), 377-395.