

# Onderzoeksrapportage

Copy Koppie Quests  
Mei 2021

**Opdrachtgever**

Federatie Auteursrechtbelangen

**Subsidiegever**

Minister van OCW

**Advies**

FamilyFactor

**Auteur**

Malou Captijn - Educatief Specialist - Flavour

# Voorwoord

Wat een onderzoek! Geweldige kinderen, maar wat een gekke tijd!

Door corona was het ontzettend lastig om respondenten te vinden. Veel ouders gaven aan dat ze het al heel druk hadden of reageerden niet op mailtjes. Graag bedank ik al mijn collega's voor de hulp en steun tijdens dit proces!

Gelukkig hebben onze gastdocenten ook heel veel inzet getoond en er alsnog voor gezorgd dat we genoeg kinderen hebben kunnen betrekken bij het onderzoek om valide conclusies te kunnen trekken. Boven verwachtingen, waarvoor heel veel dank aan de gastdocenten!

Naast deze hobbels, was het geweldig om de antwoorden te lezen en om in gesprek te gaan met de kinderen in de interviews. Dank aan alle ouders! Dank voor het opgeven van de eerlijke en pientere kinderen en de technische hulp tijdens de interviews. Ten slotte dank aan alle kinderen die hebben meegewerkt aan dit onderzoek, want dat zijn de echte helden!

Er zijn ontzettend interessante resultaten verzameld en ik ben trots op de conclusies. Ik hoop dat u het net zo leuk vindt als ik om in de resultaten en conclusies te duiken.

Heel veel leesplezier!

# Inhoudsopgave

<b>Voorwoord</b>	<b>1</b>
<b>Inhoudsopgave</b>	<b>2</b>
<b>Inleiding</b>	<b>4</b>
Aanleiding	4
<b>Methode</b>	<b>5</b>
Kwalitatief onderzoek: Interviews	5
Kwantitatief onderzoek: Vragenlijst	5
Onderzoeksgroep	5
<b>Conclusies</b>	<b>6</b>
Begrijpen kinderen uit groep 5 t/m 8 de gepresenteerde inhoud?	6
Zijn kinderen uit groep 5 t/m 8 n.a.v. de quests op de hoogte van de regels?	7
Wat is het effect op de perceptie van de kinderen ten aanzien van de regels en hun voorgenomen gedrag?	8
In welke mate worden de quests gewaardeerd, zowel qua content als qua vorm?	8
Hoofdconclusie:	
Wat is de impact en het leereffect van de Copy Koppie quests op kinderen uit groep 5 t/m 8?	10
<b>Aanbevelingen</b>	<b>11</b>
<b>Bijlagen</b>	<b>12</b>
Bijlage 1: Hypotheses	12
Bijlage 2: Onderzoeksopzet	13
Soort onderzoek	13
Data omschrijven	14
Bijlage 3: Resultaten kwantitatief onderzoek	15
Kwantitatief onderzoek: T-toets	15
Kwantitatief onderzoek: Regressie analyse	18
Resultaten per vraag	18

# Management summary

De belangrijkste vraag uit dit onderzoek was: Wat is de impact en het leereffect van de Copy Koppie quests<sup>1</sup> bij kinderen uit groep 5 t/m 8? Het antwoord op deze vraag is dat er zeker een impact en leereffect is door de Copy Koppie quests bij kinderen uit groep 5 t/m 8! De conclusie van dit onderzoek is namelijk dat de quests leerzaam zijn en ook nog eens erg leuk om te doen.

Het leereffect van de quests is significant. De kinderen die de quests wel gespeeld hebben, hebben significant meer begrip en kennis dan de kinderen die de quests niet gespeeld hebben. Dat houdt in dat de kinderen die de quest wel gespeeld hebben, vaker correct antwoord kunnen geven op vragen over auteursrecht (begrippen en regels) dan kinderen die de quests niet gespeeld hebben.

Er is tevens een hogere waardering naar onderwerpen zoals auteursrecht en portretrecht bij kinderen die de quests wel gespeeld hebben, ten opzichte van kinderen die de quests niet gespeeld hebben. Daarnaast worden de quest zelf, qua content en vormgeving, ook erg gewaardeerd. De kinderen vinden het ontzettend leuk om te doen en geven de quests gemiddeld een 8!

Uit de resultaten kwam ook naar voren dat de kinderen quest twee significant leuker vinden dan quest één en dat zowel jongens als meisjes de quests even leuk vinden. Er is ook geen verschil in begrip bij kinderen waarbij het lang geleden (een maand of langer geleden) is dat ze de quest hebben gespeeld, ten opzichte van kinderen die de quests kort geleden (korter dan een maand geleden) gespeeld hebben. Tenslotte is in beide quests geen verschil in de mate van begrip tussen kinderen uit groep 5/6 en groep 7/8.

De kinderen gaven in de interviews wel aan dat ze er te veel tekst in vinden zitten en te weinig spel. Dat zijn dan ook de belangrijkste aanbevelingen die gegeven worden om aan te passen in de quests. Daarnaast is de aanbeveling om in de eerste quest de in- en uitzoom knop te verbeteren. Ten slotte wordt aanbevolen om in de tweede quest het swipen te verduidelijken.

---

<sup>1</sup> De Copy Koppie quests zijn twee opdrachten binnen de game HackShield, waarin verschillende auteursrechtelijke begrippen worden behandeld.

# Inleiding

## Aanleiding

“Kinderen krijgen in toenemende mate te maken met auteursrechtelijke kwesties, omdat zij zich langer en meer in de digitale wereld bewegen en manifesteren. Kinderen zijn enerzijds zelf creatieve makers, anderzijds gebruikers van creatieve werken van anderen. Daar komen rechten, maar ook spelregels bij kijken.”

Bron: <https://www.computersopschool.nl/nieuws/kinderen-leren-over-auteursrecht>

Auteursrecht is dus een onderwerp waar kinderen steeds vaker mee te maken krijgen, maar het is een lastige taak dit op een leuke en correcte manier aan kinderen uit te leggen. Daarom hebben Federatie Auteursrechten en HackShield hun handen ineengeslagen en twee quests (opdrachten) binnen de game HackShield toegevoegd. Daarin worden auteursrechtelijke begrippen behandeld.



In de eerste quest Hoe Copy Koppie ben jij? is het hoofdonderwerp *plagiaat*. Waarbij de kinderen op zoek gaan naar de plagiaatpiraat die plagiaat heeft gepleegd op allerlei onderdelen van HackShield. In de tweede quest Hoe Copy Koppie is de rest? is het hoofdonderwerp *portretrecht*. In deze quest moeten de kinderen de fouten van de plagiaatpiraat oplossen met betrekking tot portretrecht en gaan ze in gesprek met hun ouders over dit onderwerp.

Maar nu is de vraag: hebben deze quests het gewenste effect? Leren kinderen hier ook echt wat van? Zorgen deze quests ervoor dat de kinderen op de hoogte zijn van de regels binnen het auteursrecht en dus weten hoe ze daar mee om moeten gaan?

**Daar is onderzoek naar gedaan!**

# Methode

Om de onderzoeksvragen te beantwoorden is gebruik gemaakt van veldonderzoek, waarbij kwalitatief en kwantitatief onderzoek gedaan is. Het kwalitatieve onderzoek heeft als eerste plaatsgevonden, zodat de inzichten uit dit onderzoek meegenomen konden worden in het kwantitatieve onderzoek (zie bijlage 2 voor de onderzoeksopzet).

## Kwalitatief onderzoek: Interviews

Op basis van de resultaten uit de interviews met de kinderen, zijn hoofdconclusies getrokken met advies voor optimalisatie van de quests (te lezen in op pagina 11: Aanbevelingen). Daarnaast is er een aantal treffende quotes genoteerd (te lezen op pagina 6: Conclusies) die Federatie Auteursrechtbelangen naar gelegenheid / desgewenst kan benutten in haar communicatie. De conclusies uit dit deel van het onderzoek zijn de basis voor de vragenlijst van het kwantitatieve onderzoek.

## Kwantitatief onderzoek: Vragenlijst

Binnen het kwantitatieve onderzoek zijn de data geanalyseerd d.m.v. gestandaardiseerde technieken, waarbij, naast het in kaart brengen van percentages van gevonden feiten, tevens gezocht is naar causale relaties en correlaties tussen variabelen. De gestandaardiseerde technieken zijn T-toetsen en een Regressie-analyse, om te toetsen of de vooraf opgestelde hypothesen (zie bijlage 1) kloppen en tevens om goede conclusies te kunnen trekken.

## Onderzoeksgroep

De onderzoeksgroep bestaat uit 128 basisschoolkinderen, waarvan 53,9% meisjes en 46,1% jongens. De kinderen zitten in groep 5 t/m 8, waarvan 62,5% uit groep 5/6 en 37,5% uit groep 7/8. Daarnaast heeft 45,3% van de kinderen HackShield nog nooit gespeeld en 54,7% wel.

# Conclusies

Het doel van dit onderzoek is om antwoord te krijgen op de volgende vraag:

**Wat is de impact en het leereffect van de Copy Koppie quests op kinderen uit groep 5 t/m 8?**

Om deze vraag te beantwoorden is er een aantal deelvragen opgesteld, die in dit onderdeel van het rapport vraag voor vraag beantwoord zullen worden aan de hand van de resultaten (zie bijlage 3) die we hebben verzameld in het kwalitatieve en kwantitatieve onderzoek.

## Begrijpen kinderen uit groep 5 t/m 8 de gepresenteerde inhoud?

**Uit de resultaten blijkt dat kinderen die de quests wel gespeeld hebben, significant meer begrip hebben (54% van de antwoorden goed) van de gepresenteerde inhoud<sup>2</sup> dan kinderen die de quests nog nooit gespeeld hebben (23% van de antwoorden goed).** Dat houdt in dat de kinderen die de quest wel gespeeld hebben, vaker correct antwoord kunnen geven op vragen over auteursrecht (begrippen en regels) dan kinderen die de quests niet gespeeld hebben. Daaruit kan geconcludeerd worden dat de kinderen in de quests weldegelijk leren over de auteursrecht (plagiaat en portretrecht). Leuke voorbeelden hierbij, uit de interviews na het spelen van de quests, zijn:

Vraag: Zou je kunnen uitleggen wat portretrecht is?

*“Dat je niet zomaar van iemand een foto mag plaatsen op internet of ergens naar toe sturen, zonder die foto onherkenbaar te maken en zonder het te vragen.”*

Vraag: Zou je nu kunnen uitleggen wat Auteursrecht is? Hoe zou je dit vertellen/uitleggen?

*“Dat iemand een video of foto niet zomaar van jou mag gebruiken, anders kunnen ze daar problemen mee krijgen.”*

*“Er zit copyright op, je mag niet zomaar iets delen. Je moet daarvoor toestemming vragen.”*

Vraag: Kun je een voorbeeld geven? (bij auteursrecht)

*“Nou bijvoorbeeld als ik een YouTube kanaal zou hebben en dat ik een video plaats dat zij die kopiëren en dat zij dan likes krijgen. Dat ik daar copyright op heb en dat anderen die niet zomaar zonder mijn toestemming mogen kopiëren.”*

---

<sup>2</sup> Gepresenteerde inhoud: betekenis van de begrippen ‘auteursrecht’, ‘plagiaat’ en ‘portretrecht’, en de regels die aan deze begrippen verbonden zijn.

Vraag: Kun je een voorbeeld geven? (bij plagiaat)

*“Ik maak een hele mooie tekening, dan steelt iemand het en zet het online, maar dan is die eigenlijk van mij, en zegt iemand anders dat hij die heeft gemaakt.”*

**Daarnaast komt uit de resultaten naar voren dat er geen significant verschil is tussen kinderen waar het lang geleden (een maand of langer geleden) is dat ze de quest gespeeld hebben (77% van de antwoorden goed) voordat zij de vragenlijst invullen, ten opzichte van kinderen die kort (korter dan een maand geleden) voordat zij de vragenlijst invullen de quests gespeeld hebben (58% van de antwoorden goed).** Hieruit kunnen we concluderen dat de gepresenteerde inhoud blijft hangen. Hetgeen de kinderen leren beklijft voor langere tijd.

**Tenslotte is er geen significant verschil gevonden in begrip tussen kinderen uit groep 5/6 (40% van de antwoorden goed) en groep 7/8 (58% van de antwoorden goed).** Hieruit kunnen we concluderen dat deze quests net zo geschikt zijn voor groep 5/6 als voor groep 7/8.

## Zijn kinderen uit groep 5 t/m 8 n.a.v. de quests op de hoogte van de regels?

Zoals deels uit voorgaande naar voren is gekomen, blijkt dat **kinderen die de quests gespeeld hebben significant meer begrip hebben van de gepresenteerde inhoud, wat ervoor zorgt dat ze beter weten wat wel en niet mag (zie voetnoot bij ‘gepresenteerde inhoud’)**. De quotes hieronder lichten dit verder toe:

Vraag: Mag je het logo van een bekende YouTuber op een etui drukken en verkopen?

*“Nee, dat is vals. Dat is gemeen. Stel je voor dat hij/zij een eigen winkel heeft en een andere winkel gaat dat ook verkopen met jouw merk dan verdien jij minder geld omdat iemand doet alsof hij dat zelf gemaakt heeft.”*

Vraag: Wanneer mag je een foto van iemand WEL online plaatsen?

*“Als je het aan diegene vraagt of het mag of je maakt diegene onherkenbaar. Het hoofd.”*



## Wat is het effect op de perceptie van de kinderen ten aanzien van de regels en hun voorgenomen gedrag?

De perceptie van de kinderen uit groep 5 t/m 8 die de quest hebben gespeeld, ten aanzien van de regels met betrekking tot auteursrecht (plagiaat en portretrecht) en hun voorgenomen gedrag, is veranderd. **De kinderen die de quests wel hebben gespeeld hebben significant meer waardering (gemiddeld een 4.6<sup>3</sup>) richting de gepresenteerde inhoud, dan kinderen die de quests niet hebben gespeeld (gemiddeld een 3.8).** De kinderen die de quests wel gespeeld hebben vinden het bijvoorbeeld belangrijker dat portretrecht bestaat en dat ze weten wanneer ze een foto wel of niet mogen gebruiken, dan kinderen die de quests niet gespeeld hebben. In onderstaande antwoorden uit de interviews is dit ook terug te zien:

Vraag: Wat vind je ervan dat auteursrecht bestaat?

*“Ik vind het wel goed dat het bestaat. Anders zijn er echt super veel boeken met hetzelfde, wat ze niet zelf hebben geschreven.”*

Vraag: Wat vond je goed aan deze quest?

*“Het gaat wel echt over het onderwerp kopierechten. En ik vind het ook goed dat je ziet dat iets niet zomaar kan. Zo'n foto van een ouder dat kan niet zomaar. Dat vind ik er wel goed aan.”*

Ten slotte is het erg leuk om aan te stippen dat ook in het gedrag van één van de kinderen te zien is dat er iets veranderd is. Na de interviews werd het volgende gemaild door de vader van één van de geïnterviewde kinderen:

*“Ik heb gisteren meteen een foto van Kind X uit WhatsApp moeten verwijderen die ik naar iemand had gestuurd. Ik had het eerst aan hem moeten vragen, zei hij.”*

## In welke mate worden de quests gewaardeerd, zowel qua content als qua vorm?

De mate waarin de quests gewaardeerd worden, is goed te zien aan de cijfers die de kinderen de quests hebben gegeven. **De quests scoren gemiddeld boven de 8 (op een schaal van 0 tot 10).** Een hoge score! Over het algemeen vinden de kinderen uit groep 5 t/m 8 de quests erg leuk.

---

<sup>3</sup> \* Op schaal van 1 tot 5 (1 is helemaal niet belangrijk en 5 is heel erg belangrijk)

Dit kwam ook uit de interviews naar voren:

Vraag: Wat vond je van de quests?

*“Leuk. Eigenlijk wil ik heel graag helpen om de darkhackers te verslaan. Daar moet je de regels voor leren.”*

*“Wel leuk! Informatief, over copyright, portretrecht.”*

*“Zoekopdrachten vond ik leuk, de rest niet zo. Ik moest veel lezen dat vond ik niet leuk.”*

Wat in de interviews wel naar voren komt is dat veel kinderen vinden dat er te veel tekst in de quests zit (ook te zien in het antwoord van de laatste respondent hierboven). Bij de tips die de kinderen hebben gegeven aan het eind van het interview is vaak een antwoord als deze gegeven:

*“Bij die laatste quest (quest twee) is wat minder tekst handig, want dan kan je er ook wat meer van leren. Als er zo veel tekst achter elkaar staat dan vergeet je het.”*

Daarnaast is er gekeken of er een verschil is in waardering van de quests tussen jongens en meisjes. Daar is geen significant verschil gemeten. **Zowel jongens als meisjes vinden de quests leuk.**

Waar wel een significant verschil is gemeten, is tussen de quests. **De kinderen vinden de tweede quest significant leuker dan de eerste quest.** In de tweede quest zitten vragen die de kinderen met hun ouders moeten bespreken. Uit de interviews blijkt dat ze dit een erg leuk onderdeel vinden:

Vraag: Wat vond je het leukst aan de quest? (quest twee)

*“De vragen aan mama.”*

*“Dat ik mama op de loopplank mocht zetten.”*

*“Dat van dat je vragen aan je ouders mocht stellen.”*

Ten slotte blijkt uit de resultaten dat er niet te voorspellen is of een kind de quests leuk vindt, aan de hand van de hoeveelheid begrip. **Er is geen significante invloed van begrip op de waardering.** Dat betekent dus dat wanneer een kind de quest goed begrijpt, hij of zij de quest niet vanzelfsprekend leuker vindt dan een kind die de quest niet zo goed begrijpt.

## **Hoofdconclusie:**

**Wat is de impact en het leereffect van de Copy Koppie quests op kinderen uit groep 5 t/m 8?**

Er is zeker sprake van impact en een leereffect door de Copy Koppie quests bij kinderen uit groep 5 t/m 8.

Het leereffect van de quests is significant. De kinderen die de quests wel gespeeld hebben, hebben significant meer begrip en kennis dan de kinderen die de quests niet gespeeld hebben. Dat houdt in dat de kinderen die de quest wel gespeeld hebben, vaker correct antwoord kunnen geven op vragen over auteursrecht (begrippen en regels) dan kinderen die de quests niet gespeeld hebben.

Daarnaast is er een hogere waardering voor onderwerpen zoals auteursrecht en portretrecht bij kinderen die de quests wel gespeeld hebben, ten opzichte van kinderen die de quests niet gespeeld hebben.

Tenslotte worden de quests zelf ook hoog gewaardeerd! De kinderen vinden het leuk om te doen en geven de quests gemiddeld een 8 (op een schaal van 0 tot 10)!

**De quests zijn leerzaam en fun!**

# Aanbevelingen

Naar aanleiding van de voorgaande conclusies is duidelijk dat de quests over het algemeen goed in elkaar zitten. Om ze nog beter te kunnen maken, formuleren wij hieronder een aantal aanbevelingen, op basis van de opmerkingen die de kinderen in de interviews hebben gegeven.

De meest voorkomende opmerking is: de quests bevatten te veel tekst. Onze aanbeveling is om, waar dit mogelijk is, (stukken) tekst te vervangen door afbeeldingen of minigames. Dit vermindert de hoeveelheid tekst, en het toevoegen van minigames komt tevens tegemoet aan een tweede opmerking van de kinderen: zij ervaren te weinig interactie, en zouden graag meer minigames in de quests zien. Ten derde zouden zij in de quests graag levels ingebouwd zien. Dat vinden zij nu wat te weinig ingevuld. Een greep uit de opmerkingen en tips van de kinderen uit de interviews:

*“Te veel tekst, te weinig te doen!”*

*“Ze mogen wel levels doen waar je kunt bewegen om coins te halen.”*

*“Meer actie, meer ‘echt’ een spel zou ik beter vinden.”*

Daarnaast is er een aantal dingen opgevallen bij het observeren van de kinderen die de quests speelden. Een paar dingen waar de kinderen tegenaan lopen tijdens het spelen van de minigames die, met het oog op gebruiksvriendelijkheid en duidelijkheid, verbeterd kunnen worden. In de tweede minigame in de eerste quest is niet meteen duidelijk dat er een in- en uitzoom knop te gebruiken is. De aanbeveling is om deze knoppen duidelijker te maken in tekst en/of iconen. Deze in- en uitzoom knop wordt in meerdere, verschillende minigames ingezet, dus erg belangrijk om hier aandacht aan te besteden en dit op te lossen.

In de tweede quest zit een onduidelijkheid in de derde minigame, bij het swipen. De kinderen klikken op “ja” en “nee” in plaats van dat zij de vragen swipen. Aanbeveling voor deze minigame is om hier, ofwel duidelijker te maken dat je kunt swipen, ofwel het daarnaast ook mogelijk te maken om op “ja” of “nee” te kunnen klikken.

Overall is duidelijk geworden dat de quests leerzaam en fun zijn. Een laatste aanbeveling is om deze vorm van aanbieden van content te blijven gebruiken! Het blijkt effectief.

# Bijlagen

## Bijlage 1: Hypotheses

- Het uitvoeren van Copy Koppie quest 1 & 2 zorgt ervoor dat kinderen uit groep 5 t/m 8 weten wat plagiaat, auteursrecht en portretrecht is (begrip).
- Het uitvoeren van Copy Koppie quest 1 & 2 zorgt ervoor dat kinderen uit groep 5 t/m 8 weten wanneer ze een afbeelding of foto wel of niet mogen gebruiken en wanneer er plagiaat is gepleegd (kennis).
- Het uitvoeren van Copy Koppie quest 1 & 2 zorgt ervoor dat kinderen uit groep 5 t/m 8 beseffen dat ze het recht hebben om beslissingen te maken over foto's waar zij zelf op staan (houding).
- Het uitvoeren van Copy Koppie quest 1 & 2 zorgt ervoor dat kinderen uit groep 5 t/m 8 een probleem in relatie kunnen brengen met de kern van het probleem, wat betreft de onderwerpen portretrecht en plagiaat (begrip).
- Het uitvoeren van Copy Koppie quest 1 & 2 zorgt ervoor dat kinderen uit groep 5 t/m 8 het leuk vinden op om deze manier met de onderwerpen portretrecht en plagiaat (auteursrecht) bezig te zijn (waardering).

## Bijlage 2: Onderzoeksopzet

### Soort onderzoek

#### **Kwalitatief onderzoek: Interviews**

Het kwalitatieve onderzoek bestaat uit interviews met 20 kinderen die de quests nog nooit gespeeld hebben. Tijdens deze interviews zijn de quests gespeeld. Er zijn daarbij vragen vóór en na het spelen van de quests gesteld. De quests zijn daarnaast in verschillende volgorde aangeboden. Bij 10 kinderen is eerst quest 1 aangeboden en daarna quest 2, en bij de 10 andere kinderen is eerst quest 2 aangeboden en dan quest 1.

*Voorbeeld van de opzet:*

1. Vragen vóór quest 1
2. Kind speelt quest 1
3. Vragen na quest 1
  
4. Vragen vóór quest 2
5. Kind speelt quest 2
6. Vragen na quest 2

#### **Kwantitatief onderzoek: Vragenlijst**

Het kwantitatieve onderzoek bestond uit een vragenlijst die door 128 kinderen is ingevuld.

## Data omschrijven

### **Kwalitatief onderzoek: Interview**

Voor het kwalitatieve veldonderzoek zijn 20 kinderen online geïnterviewd uit de HackShield community. Ze hebben allen nog nooit de twee Copy Koppie quests gespeeld. Deze kinderen zijn allemaal uit groep 5, 6, 7 of 8. Ieder interview heeft ongeveer een uur in beslag genomen. Er is daarnaast expliciet gevraagd of ouders/verzorgers niets wilden inbrengen tijdens het interview, behalve bij technische problemen.

### **Kwantitatief onderzoek: Vragenlijst**

Voor het kwantitatieve veldonderzoek is gebruik gemaakt van een representatieve steekproef door eenmalig een vragenlijst uit te zetten onder kinderen uit de HackShield community en in klassen waar gastlessen worden gegeven door gastdocenten die verbonden zijn aan HackShield. Dit heeft geresulteerd in 128 ingevulde vragenlijsten door kinderen uit groep 5, 6, 7 of 8.

## Bijlage 3: Resultaten kwantitatief onderzoek

### Kwantitatief onderzoek: T-toets

**Hebben de kinderen die de quests wel hebben gespeeld gemiddeld meer begrip/kennis, richting de onderwerpen, dan kinderen die de quests niet hebben gespeeld?**

	Quests WEL gespeeld	Quests NIET gespeeld
Gemiddeld goed:	49	13,33
Standaardafwijking	11,90	5,79
Significantie	0,00>	<i>Kleiner dan 0.05, dus er is zeker een significant verschil. Quest 2 wordt positiever gewaardeerd van quest 1.</i>

**Hebben de kinderen die de quests wel hebben gespeeld gemiddeld meer waardering (andere houding) richting de onderwerpen, dan kinderen die de quests niet hebben gespeeld?**

	Quests WEL gespeeld	Quests NIET gespeeld
Gemiddelde waardering	4,50	3,80
Standaardafwijking	0,11	0,30
Significantie	0,00>	<i>Kleiner dan 0.05, dus er is een significant verschil</i>



**Is er een verschil in begrip tussen kinderen waar het lang geleden (een maand of langer geleden) is dat ze de quest gespeeld hebben voordat zij de vragenlijst invullen, ten opzichte van kinderen die kort (korter dan een maand geleden) voordat zij de vragenlijst invullen de quests gespeeld hebben?**

	Kort geleden gespeeld	Lang geleden gespeeld
Gemiddeld goed:	23,5	25,5
Standaardafwijking	7,70	5,44
Significantie	0,62	<i>Groter dan 0.05, dus er is geen significant verschil</i>

**Begrijpen kinderen van groep 5/6 de quest gemiddeld vaker dan kinderen van groep 7/8?**

	Groep 5/6	Groep 7/8
Gemiddeld goed:	31	28,67
Standaardafwijking	9,33	8,42
Significantie	0,67	<i>Groter dan 0.05, dus er is geen significant verschil</i>

**Welk 'rapportcijfer' van 0-10 geven de kinderen aan de quests?  
En vinden jongens de quests gemiddeld vaker leuk dan meisjes of andersom?**

	Meisjes		Jongens	
	Quest 1	Quest 2	Quest 1	Quest 2
Gemiddeld Cijfer (1-10)	8,22	8,8	8,41	8,80
Standaardafwijking	1,11	1,24	1,40	1,39

Significantie quest 1	0,54	<i>Groter dan 0.05, dus geen significant verschil</i>
Significantie quest 2	0,99	<i>Groter dan 0.05, dus geen significant verschil</i>

**Is er een verschil in waardering tussen quest 1 en 2?**

	Quest 1	Quest 2
Gemiddeld Cijfer (1-10)	8,31	8,80
Standaardafwijking	1,25	1,31

Significantie	0,0005	<i>Kleiner dan 0.05, dus er is een significant verschil</i>
---------------	--------	---

## Kwantitatief onderzoek: Regressie analyse

### Is er aan de hand van de hoeveelheid begrip, te voorspellen of een kind het leuk vindt?

R-kwadraat: 0,006 (De verklaaringskracht van het model: Hoe sterk is mijn hypothese dat begrip invloed heeft op de funfactor? Significant wanneer groter dan 0.7)

P-waarde: 0,491 (Significantie van de invloed van de onafhankelijke: Hoe significant is de invloed van de onafhankelijke op de afhankelijke variabele? Significant bij een p-waarde kleiner van 0.05)

*Kleiner dan 0.7 en groter dan 0.05, dus geen significante invloed*

### Resultaten per vraag

#### Begrip (hoeveelheid goede antwoorden): wel vs niet gespeeld

Quest 1	Niet gespeeld N = 58	Wel gespeeld N = 86	
Auteursrecht betekent dat niemand zonder toestemming mag gebruiken wat jij gemaakt hebt (bijvoorbeeld een level, tekst, plaatje, video of muziek). Klopt dit?	33%	63%	↑
Auteursrecht betekent dat je toestemming moet hebben van de rechter om zelf een boek te mogen schrijven of zelf muziek te verkopen. Klopt dat?	19%	55%	↑
Als je heel veel likes krijgt op jouw levels, maar je noemt jouw naam niet bij die levels, dan noemen we dat plagiaat. Klopt dat?	16%	59%	↑
Als jij een level van iemand kopieert, daar niets aan verandert, publiceert en zegt dat het jouw level is, dan is dat plagiaat.	25%	74%	↑
<b>Totaal gemiddelde</b>	<b>23%</b>	<b>63%</b>	↑

<b>Quest 2</b>	<b>Niet gespeeld</b> N = 58	<b>Wel gespeeld</b> N = 86	
Portretrecht houdt in dat je niet zomaar een avatar van iemand op in een video mag gebruiken.	9%	29%	↑
Portretrecht houdt in dat je niet zomaar een foto van iemand op internet mag zetten zonder toestemming van de persoon die op de foto staat.	38%	62%	↑
<b>Totaal gemiddelde</b>	<b>23%</b>	<b>45%</b>	↑
<b>Totaal gemiddelde Quest 1 &amp; 2</b>			
	<b>23%</b>	<b>54%</b>	↑

### Begrip (hoeveelheid goede antwoorden): kort vs lang geleden gespeeld

<b>Quest 1</b>	<b>Kort geleden</b> N = 38	<b>Lang geleden</b> N = 32
Auteursrecht betekent dat niemand zonder toestemming mag gebruiken wat jij gemaakt hebt (bijvoorbeeld een level, tekst, plaatje, video of muziek). Klopt dit?	71%	84%
Auteursrecht betekent dat je toestemming moet hebben van de rechter om zelf een boek te mogen schrijven of zelf muziek te verkopen. Klopt dat?	58%	78%
Als je heel veel likes krijgt op jouw levels, maar je noemt jouw naam niet bij die levels, dan noemen we dat plagiaat. Klopt dat?	63%	84%
Als jij een level van iemand kopieert, daar niets aan verandert, publiceert en zegt dat het jouw level is, dan is dat plagiaat.	90%	93%
<b>Totaal gemiddelde</b>	<b>70%</b>	<b>85%</b>

<b>Quest 2</b>	<b>Kort geleden</b> N = 38	<b>Lang geleden</b> N = 32
Portretrecht houdt in dat je niet zomaar een avatar van iemand op in een video mag gebruiken.	30%	44%
Portretrecht houdt in dat je niet zomaar een foto van iemand op internet mag zetten zonder toestemming van de persoon die op de foto staat.	61%	94%
<b>Totaal gemiddelde</b>	<b>45%</b>	<b>69%</b>
<b>Totaal gemiddelde Quest 1 &amp; 2</b>		
	<b>58%</b>	<b>77%</b>

**Begrip (hoeveelheid goede antwoorden) : groep 5/6 vs groep 7/8**

<b>Quest 1</b>	<b>Groep 5/6</b> N = 76	<b>Groep 7/8</b> N = 46
Auteursrecht betekent dat niemand zonder toestemming mag gebruiken wat jij gemaakt hebt (bijvoorbeeld een level, tekst, plaatje, video of muziek). Klopt dit?	43%	80%
Auteursrecht betekent dat je toestemming moet hebben van de rechter om zelf een boek te mogen schrijven of zelf muziek te verkopen. Klopt dat?	36%	61%
Als je heel veel likes krijgt op jouw levels, maar je noemt jouw naam niet bij die levels, dan noemen we dat plagiaat. Klopt dat?	39%	59%
Als jij een level van iemand kopieert, daar niets aan verandert, publiceert en zegt dat het jouw level is, dan is dat plagiaat.	50%	80%
<b>Totale gemiddelde</b>	<b>42%</b>	<b>70%</b>

<b>Quest 2</b>	<b>Groep 5/6</b> N = 76	<b>Groep 7/8</b> N = 46
Portretrecht houdt in dat je niet zomaar een avatar van iemand op in een video mag gebruiken.	21%	26%
Portretrecht houdt in dat je niet zomaar een foto van iemand op internet mag zetten zonder toestemming van de persoon die op de foto staat.	55%	67%
<b>Totale gemiddelde</b>	<b>38%</b>	<b>47%</b>
<b>Totaal gemiddelde Quest 1 &amp; 2</b>		
	<b>40%</b>	<b>58%</b>

### Houding\* : wel vs niet gespeeld

\* Op schaal van 1 tot 5 (1 is helemaal niet belangrijk en 5 is heel erg belangrijk)

<b>Quest 1</b>	<b>Niet gespeeld</b> N = 58	<b>Wel gespeeld</b> N = 86	
Ik vind het belangrijk dat ik weet wanneer ik wel of niet iets mag gebruiken dat door iemand anders gemaakt is.	Gem. 4	Gem 4.6	↑
Hoe belangrijk vind jij het dat jij jezelf goed aan de regels houdt als jij teksten, plaatjes of levels wil gebruiken die door iemand anders zijn gemaakt?	Gem. 3.4	Gem. 4.3	↑
Hoe belangrijk vind jij het dat andere mensen zich aan de regels houden als zij een tekst, tekening of level van jou willen gebruiken?	Gem. 4	Gem. 4.5	↑
<b>Totale gemiddelde</b>	<b>3.8</b>	<b>4.5</b>	↑

<b>Quest 2</b>	<b>Niet gespeeld</b> N = 58	<b>Wel gespeeld</b> N = 86	
Ik vind het belangrijk dat portretrecht bestaat.	Gem. 3.4	Gem. 4.5	↑
Ik vind het belangrijk dat ik weet wanneer ik een foto van iemand wel of niet mag gebruiken.	Gem. 3.9	Gem. 4.5	↑
Ik vind het belangrijk dat anderen weten wanneer ze een foto van mij mogen gebruiken.	Gem. 4.2	Gem. 4.7	↑
<b>Totale gemiddelde</b>	<b>3.8</b>	<b>4.6</b>	↑

<b>Totaal gemiddelde Quest 1 &amp; 2</b>	<b>3.8</b>	<b>4.6</b>	↑
--	------------	------------	---