



Universiteit Utrecht

Gezinsconflicten, een laag gevoel van eigenwaarde en *compulsief online gamen*

Een onderzoek naar de onderliggende mechanismen van compulsief online gamen; hoe jongeren omgaan met psychosociale problemen en stressvolle situaties in het dagelijks leven.

Masterthesis Jeugdstudies

Algemene Sociale Wetenschappen, Universiteit Utrecht

Naam: Wouter Haverkort
3681734
Datum: 17-06-2015
Aantal woorden: 5499
Docent: Regina van den Eijnden

Abstract

Het doel van dit onderzoek was om meer inzicht te krijgen in de onderliggende mechanismen van Compulsief Online Gamen (COG) met behulp van de Theorie van Compensatoire Internetgebruik, die suggereert dat COG een gevolg is van coping bij psychosociale problemen of stressvolle situaties in het dagelijks leven (Kardefelt-Winther, 2014). In deze studie is een laag gevoel van eigenwaarde als psychosociaal probleem, gezinsconflicten als stressvolle situatie en escapisme als coping-strategie meegenomen om de kans op COG te kunnen voorspellen. In overeenstemming met de Theorie van Compensatoire Internetgebruik is getoetst of escapisme een modererend effect heeft op de relatie tussen gezinsconflicten en een laag gevoel van eigenwaarde enerzijds en COG anderzijds. Dit cross-sectionele onderzoek heeft plaatsgevonden op vier middelbare scholen in Nederland, waarbij jongeren van de onderbouw eenmalig een online vragenlijst hebben ingevuld (N = 703). De resultaten laten zien dat jongeren die gezinsconflicten ervaren, een laag gevoel van eigenwaarde hebben en enige mate van escapisme vertonen, een grotere kans hebben op COG. Er is geen modererend effect gevonden van escapisme op de relaties tussen gezinsconflicten en een laag gevoel van eigenwaarde enerzijds en COG anderzijds. De bevindingen bieden deels ondersteuning voor de Theorie van Compensatoire Internetgebruik. Vervolgonderzoek zal moeten uitwijzen of jongeren COG ontwikkelen als gevolg van een samenspel van psychosociale problemen of stressvolle situaties in het dagelijks leven en de neiging om hiervoor te vluchten in online games.

Kernwoorden: compulsief online gamen, escapisme, eigenwaarde, gezinsconflict, coping

Introductie

Videogames worden wereldwijd door miljoenen mensen gespeeld, met name door jongeren (Wang et al., 2014). Voornamelijk Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG's) zoals World of Warcraft, waar momenteel meer dan 8 miljoen mensen actief aan deelnemen, zijn erg populair (Blizzard Entertainment, 2015). MMORPG's zijn omvangrijke, complexe virtuele werelden die gevarieerde mogelijkheden bieden voor sociale interactie (Schiano et al., 2014). Duizenden spelers kunnen tegelijkertijd met elkaar spelen aan de hand van een gekozen avatar (virtueel personage) die zij op verschillende manieren kunnen ontwikkelen; door het trainen van talenten en het voltooien van missies, die meestal gericht zijn op het doden van monsters, krijgt de speler ervaringspunten zodat hogere levels kunnen worden bereikt. Daarnaast krijgt de speler hier beloningen voor in de vorm van geld of voorwerpen die de speler kan gebruiken om zijn avatar te verbeteren (Ducheneaut et al., 2006).

Waar het merendeel van de jongeren hierbij geen problemen ondervinden, geldt voor sommigen dat het spelen van online games geassocieerd wordt met verslavingsgedrag; ze besteden erg veel tijd aan games en raken ermee gepreoccupeerd, liegen over hun gamegebruik en trekken zich terug uit sociale relaties met vrienden en familie (Kuss, 2013). Alhoewel enkele studies aangeven dat het spelen van online games positieve uitkomsten kan bieden voor jongeren, zoals het ontwikkelen van probleemoplossende vaardigheden, een goede hand-oog coördinatie of multitasking (Granic et al., 2014), richten de meeste onderzoeken zich op de negatieve effecten die hiermee gepaard gaan (Wang et al., 2014). In de meeste gevallen gaat het hier om online games zoals World of Warcraft, die meer tijdrovend en verslavend lijken te zijn dan andere videogames (Kuss, 2013). Deze onderzoeken suggereren dat compulsief online gamen geassocieerd wordt met negatieve consequenties voor het psychosociale welzijn van jongeren, zoals aandachtsproblemen, angst, stress en een laag gevoel van eigenwaarde (Bain et al., 2015; Caplan et al., 2012; Lemmens et al., 2011; Ng et al., 2005; Mehroof et al., 2010). Een belangrijke vraag is dus: "Wat zijn de onderliggende mechanismen en motieven van jongeren om online games te spelen als dit negatieve gevolgen kan hebben voor hun welzijn en mogelijk zelfs tot verslavingsgedrag kan leiden?" Kuss (2013) stelt dat wanneer er begrip is over de *individuele context* van jongeren, *bepaalde persoonlijkheidskenmerken* en hun *motieven* om online games te spelen, er een mogelijke verklaring gegeven kan worden waarom zij problemen ervaren van hun online gamegedrag.

Verslavingsgedrag

In de volksmond wordt compulsief online gamen al snel als verslaving bestempeld. Mendelson & Mello (1986) definiëren een gedragsverslaving als het vertonen van gedrag dat excessief, compulsief, onbeheersbaar en psychologisch of lichamelijk schadelijk is (Mendelson & Mello, 1986). In de wetenschappelijke wereld is hevig gediscussieerd of compulsief online gamen als gedragsstoornis of als verslaving gezien moet worden. Eerder onderzoek koppelde compulsief online gamen aan pathologisch gokken maar beschikt – ondanks meerdere overeenkomsten – niet over dezelfde criteria en klinische symptomen (Kuss, 2013). Zo speelt het inzetten van geld een grotere rol bij pathologisch gokken; de inzet wordt steeds groter voor een blijvende opwinding (tolerantie). Tevens vertrouwen pathologische gokkers vaak op anderen om het gokken te kunnen financieren of plegen hiervoor illegale activiteiten (Meerkerk et al., 2009). In tegenstelling tot gokapparaten zijn online games zoals World of Warcraft ontwikkeld om geen einde te hebben, mede omdat spelers maandelijks betalen (Rooij et al., 2007). Daarnaast is er sprake van een sterk aanwezige sociale component, omdat er bij dit type online games veel medespelers zijn. Dit kan resulteren in bewondering en samenwerking maar ook in jaloezie en groepsdruk (Rooij et al., 2007). Een ander verschil is dat pathologische gokkers bij pure gokspellen geen invloed kunnen uitoefenen op het resultaat wat (in de meeste gevallen) bij online games wel kan. Spelers hebben in beide gevallen echter wel het idee dat ze controle kunnen uitoefenen (Rooij et al., 2007).

Sinds de komst van de DSM-5 (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) in 2013 is compulsief online gamen, ofwel *Internet Gaming Disorder (IGD)* opgenomen als mogelijk toekomstige stoornis met als toevoeging dat er meer (klinisch) onderzoek en ervaring nodig is om dit te kunnen vaststellen. APA (The American Psychiatric Association) hoopt door deze toevoeging dat onderzoek wordt gestimuleerd om uiteindelijk te kunnen bepalen of IGD officieel erkend kan worden als gedragsverslaving. Aangezien (klinisch) onderzoek naar IGD nog in haar kinderschoenen staat zal in het huidige onderzoek de – meer gehanteerde – term *compulsief online gamen (COG)* gebruikt worden.

Motieven om online games te spelen

Kardefelt-Winther (2014) pleit voor een andere blik op het fenomeen COG. Om uitspraken te kunnen doen over de vraag of een persoon verslaafd is aan online games of niet, is het volgens hem belangrijk om de onderliggende mechanismen van COG in kaart te brengen. De onderzoeker geeft het belang aan van de motieven van jongeren om online te gamen, in lijn

met onderzoeken van onder andere Kuss en Griffiths (2012), Leung et al. (2007) en Yee (2006) die motieven om te gamen meenemen als risicofactor voor COG.

Er zijn verschillende motieven om online te gamen. Naast vermaak, opwinding en uitdagingen geven meerdere onderzoeken aan dat vooral *escapisme* een belangrijk motief is voor jongeren om online games te spelen (Caplan et al., 2009; Hussain & Griffiths, 2009; Kardefelt-Winther, 2014; Kuss et al., 2012; Leung, 2007; Snodgrass et al., 2014; Wan & Chiou, 2006; Yee, 2006). Escapisme is een vorm van coping, waarmee de manier waarop iemand zowel gedragsmatig, cognitief als emotioneel op aanpassing vereisende omstandigheden reageert, wordt bedoeld (Schreurs et al. 1993). In de Utrechtse coping lijst (1993) staan verschillende coping-strategieën beschreven die jongeren kunnen toepassen, zoals het actief aanpakken van problemen of steun zoeken bij anderen.

Kardefelt-Winther (2014) suggereert dat coping een voorspeller is van COG en heeft hiervoor een theorie ontwikkeld: *de theorie van compensatoire internetgebruik*. Deze theorie suggereert dat COG een gevolg is van coping bij psychosociale problemen of stressvolle situaties in het dagelijks leven. Stressvolle situaties zijn situaties die bedreigend of veeleisend zijn en waar onvoldoende middelen beschikbaar zijn om met deze situatie om te gaan (Cohen, 1983). Stress gaat vaak gepaard met angst of paniek en het idee de controle te verliezen over zichzelf. Dit kan leiden tot een neiging om te willen vluchten (Snodgrass et al., 2014). In dergelijke gevallen kunnen online games voor jongeren dienen als compensatiemechanisme.

In dit onderzoek wordt escapisme als coping-strategie gebruikt, waarmee wordt bedoeld in hoeverre jongeren vluchten in online games om zodanig om te kunnen gaan met psychosociale problemen of stressvolle situaties in het dagelijks leven.

Escapisme

In een kwalitatief onderzoek van Hussain en Griffiths (2009) naar online gamen kwam naar voren dat meer dan een derde van de gamers beweerden dat een belangrijke functie van het spelen naast ontspanning, ontsnapping aan het dagelijks leven ofwel escapisme was. Ook in een studie van Yee (2006) naar COG werd escapisme gezien als belangrijkste voorspeller. Yee stelt dat, in deze context, escapisme de patronen van COG kan versterken wat kan leiden tot problemen op sociaal en/of beroepsniveau. Caplan et al. (2009) ondersteunen het idee dat individuen die kampen met veel problemen of stressvolle situaties en online gamen als motief gebruiken om deze problemen te ontvluchten, meer last kunnen ervaren van hun gamegedrag. Op basis van bovenstaande informatie is de verwachting dat escapisme de kans verhoogt op het ontstaan van COG.

Hypothese 1: ‘Er bestaat een positief verband tussen escapisme en COG onder Nederlandse jongeren.’

Gezinsconflicten

Een mogelijke verklaring voor het vluchten in online games kan wellicht gegeven worden vanuit conflicten die jongeren kunnen hebben met hun gezin. Met gezinsconflicten wordt de strijd of onenigheid tussen ouders, ouder en kind of andere leden van een familie bedoeld (Li et al., 2014). Gezinsconflicten zijn nog beperkt onderzocht en kan COG wellicht in de hand werken. Gezinsconflicten kunnen namelijk stressvol zijn voor jongeren en een negatief effect hebben op de relatie tussen ouder en kind (Li et al., 2014). Daarnaast kunnen prestaties op werk-, school en andere activiteiten van tijdverdrijf hieronder leiden (Kuss & Griffiths, 2012). Of gezinsconflicten ook samenhangen met COG is echter nog niet eerder onderzocht. In dit onderzoek zal dit verband daarom nader worden bekeken.

Huang et al. (2009) hebben onderzoek gedaan naar gezinsfactoren en pathologisch internetgebruik onder studenten. Negatieve gezinsfactoren bleken voorspellers te zijn van pathologisch internetgebruik; studenten rapporteerden een significant minder liefdevolle relatie met hun ouders en een slechtere familieatmosfeer ten opzichte van de studenten die niet pathologisch internet gebruiken (Huang et al., 2009).

Wan en Chiou (2006) hebben kwalitatief onderzoek gedaan naar de consequenties van COG en vonden een relatie tussen COG en gezinsconflicten als negatieve consequentie. Of deze relatie ook bi-directioneel is, blijft tot op heden onbekend. Op basis van bovenstaande onderzoeken is de verwachting dat gezinsconflicten de kans verhogen op het ontstaan van COG.

Hypothese 2: ‘Er bestaat een positieve relatie tussen gezinsconflicten en COG onder Nederlandse jongeren.’

Laag gevoel van eigenwaarde

Een persoonlijkheidskenmerk dat sterk geassocieerd wordt met COG is het hebben van een laag gevoel van eigenwaarde (Kardefelt-Winther, 2014). Met een laag gevoel van eigenwaarde wordt bedoeld dat individuen kampen met een negatief beeld over zichzelf dat beïnvloedt wordt door sociale vergelijkingen, zelf-toeschrijvingen en beoordelingen van anderen (Kardefelt-Winther, 2014). Meerdere onderzoeken hebben een relatie gevonden tussen een laag gevoel van eigenwaarde en COG (Lemmens et al., 2011; Kardefelt-Winther, 2014; Ko et al., 2005). Douglas et al. (2008) proberen deze relatie te verklaren door te

Gezinsconflicten, een laag gevoel van eigenwaarde en *compulsief online gamen*

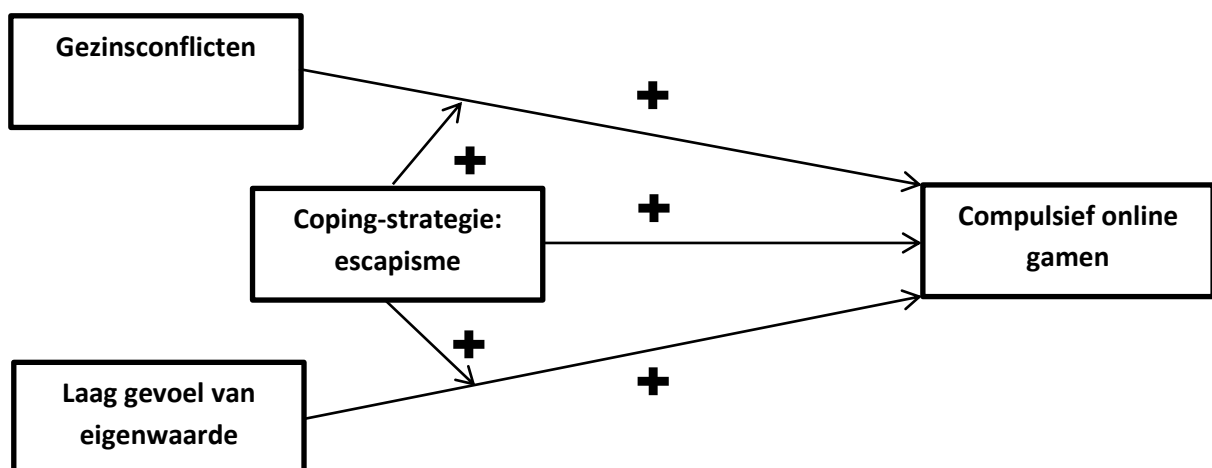
suggesteren dat ‘online zijn’, fysieke en interpersoonlijke belemmeringen die bij real-life contact met anderen wel ervaren worden (sociale competentie), wegneemt of verminderd. Dit kan echter ook resulteren in compulsief ‘online willen zijn’. De verwachting is dat een laag gevoel van eigenwaarde ook de kans verhoogt op het ontstaan van COG.

Hypothese 3: ‘Er bestaat een positieve relatie tussen een laag gevoel van eigenwaarde en COG onder Nederlandse jongeren’.

Escapisme als moderator

Om een verklaring te kunnen geven voor de compulsieve wijze waarop menig jongere games zoals World of Warcraft speelt, gaat de meeste aandacht in dit onderzoek uit naar escapisme. Kort samengevat wordt de directe relatie van escapisme op COG onderzocht. Ook de directe verbanden tussen gezinsconflicten en COG, en een laag gevoel van eigenwaarde en COG. In overeenstemming met de Theorie van Compensatoire Internetgebruik zal uiteindelijk worden getoetst of escapisme de relatie tussen gezinsconflicten en een laag gevoel van eigenwaarde enerzijds en COG anderzijds versterkt. Naar aanleiding van onderzoeken van Kardefelt-Winther (2014), Snodgrass et al. (2014) en Yee (2006), is de verwachting dat escapisme een modererend effect heeft op deze relaties.

Hypothese 4: ‘Escapisme versterkt de relatie tussen gezinsconflicten en een laag gevoel van eigenwaarde enerzijds en COG anderzijds.’



Figuur 1: Moderatiemodel compulsief online gamen.

Methode

Procedure

Dit onderzoek is gestart in januari 2015 en is onderdeel van een longitudinaal onderzoek naar sociale mediagebruik onder Nederlandse middelbare scholieren ($n = 703$). Het cross-sectionele onderzoek heeft plaatsgevonden op drie middelbare scholen in Nijmegen en één middelbare school in Harderwijk. Aangezien het onderzoek een cross-sectioneel design heeft, kan er geen inzicht worden verkregen in de causaliteit van de relaties die in de hypotheses staan. Dit onderzoek is onderdeel van een longitudinaal onderzoek waarbij metingen op verschillende momenten met elkaar kunnen worden vergeleken. De scholieren hebben een online vragenlijst ingevuld onder begeleiding van studenten van de Universiteit Utrecht die de vragenlijst hebben samengesteld. Elke participant kreeg hierbij een respondentnummer toegewezen. De vragenlijst werd klassikaal en anoniem afgenomen en nam ongeveer 45 minuten in beslag. De online vragenlijst was met behulp van het softwareprogramma Qualtrics gemaakt en was van geforceerde antwoordcategorieën voorzien, wat inhoudt dat jongeren een beperkt aantal mogelijkheden hadden om een antwoord te geven. Hiermee werd de kans op uitbijters beperkt. De middelbare scholen waren telefonisch benaderd die op hun beurt de leerlingen hadden geïnformeerd over ons onderzoek. Om de ouders en/of verzorgers toestemming te vragen (passieve informed consent) hadden zij een brief ontvangen. Indien zij niet wilden dat hun kind participeerde aan het onderzoek, konden zij middels de brief bezwaar maken.

Respondenten

Respondenten van het onderzoek waren scholieren van de onderbouw; klas 1 en 2 met opleidingsniveaus variërend van vbmo niveau 1 tot gymnasium. De totale steekproef bedroeg 703 respondenten. Twee respondenten zijn verwijderd uit de dataset vanwege een patroon in de antwoorden en een zeer korte invultijd. In totaal zijn 49 respondenten niet in de analyses meegenomen omdat ze aangaven nooit games te spelen en daarom geen vragen over gamen hebben kunnen beantwoorden. Van de resterende 652 respondenten staan de beschrijvende statistieken vermeld in Tabel 1. De gemiddelde leeftijd was 12.9 jaar en 54.1% van de respondenten was een jongen. Het merendeel van de respondenten had als opleidingsniveau ofwel vmbo: theoretische leerweg, ofwel vmbo-havo (40,5%) en was van Nederlandse afkomst (81.4%).

Tabel 1.

Beschrijvende statistiek van de demografische kenmerken van de huidige studie.

<i>Demografische gegevens</i>	<i>Huidige studie</i>
<i>N</i>	652
Gemiddelde leeftijd (SD)	12.92 (.74)
Leeftijdscategorie	10-16
% Jongens	54.1
Opleidingsniveau (1 ^e of 2 ^e klas)	
% Laag ^a	20.7
% Midden ^b	40.5
% Hoog ^c	38.8
Etniciteit	
% Nederlands	81.4
% Niet-Nederlands	18.6

^aIncludeert vmbo, vmbo: basis- of kaderopleiding en vmbo: gemengde leerweg.

^bIncludeert vmbo: theoretische leerweg en vmbo-havo.

^cIncludeert havo en havo-vwo.

Meetinstrumenten

Gezinsconflicten. Om de mate van gezinsconflicten bij jongeren te meten is gebruik gemaakt van een sub schaal van de *Family Environment Scale* (Moos & Moos, 1994). De schaal bevat 5 conflict gerelateerde items. De jongeren werden gevraagd om aan te geven hoe vaak bepaalde scenario's voorkomen in hun gezin. De vragen hadden betrekking op kritiek, het uitdelen van een 'tik', ruzie, vloeken en het gooien met dingen. Antwoorden varieerden van nooit (1) tot zeer vaak (5). Voorbeeldvragen waren: '*Hoe vaak wordt er bij jullie thuis ruzie gemaakt?*' en '*Hoe vaak gebeurt het bij jullie thuis dat iemand zó kwaad wordt, dat hij/zij met dingen gaat gooien?*'. De betrouwbaarheid van deze schaal was goed (Cronbach's alpha = .78).

Laag gevoel van eigenwaarde. De mate van eigenwaarde is gemeten aan de hand van een verkorte versie van *Rosenberg's schaal van eigenwaarde* (Rosenberg, 1989). Aan de jongeren werd gevraagd om 5 stellingen te beantwoorden die betrekking hadden op hun eigenwaarde en zelfvertrouwen. Voorbeeldstellingen waren: '*Ik sta positief ten opzichte van mezelf.*' en '*Ik heb het gevoel dat ik een aantal goede eigenschappen heb.*' Het is een Likert schaal waarbij antwoordcategorieën varieerden van klopt helemaal niet (1) tot klopt helemaal (5). Hercodering was noodzakelijk bij de 4^e stelling: '*Ik heb het gevoel nergens om trots op te zijn.*' De betrouwbaarheid van deze schaal was goed (Cronbach's alpha = .78).

Escapisme. De mate van escapisme is gemeten aan de hand van een zelf ontwikkelde schaal met drie items. Twee items zijn gebruikt van *Yee's schaal van motivaties voor gamen* (Yee, 2006), te weten: *'Hoe vaak heb je het afgelopen jaar games gespeeld om niet aan vervelende dingen te hoeven denken?'* en *'Hoe vaak heb je het afgelopen jaar games gespeeld om problemen te vergeten?'* Daarnaast is één item van de *Internet Gaming Disorder Scale* (Lemmens et al., 2009) gebruikt: *'Hoe vaak heb je in het afgelopen jaar games gespeeld om te ontsnappen aan vervelende gevoelens?'* Antwoorden varieerden van nooit (1) tot zeer vaak (5) en hadden betrekkingen op de mate waarin jongeren willen vluchten van problemen of stressvolle situaties. De betrouwbaarheid van deze schaal was hoog (Cronbach's alpha = .92).

Compulsief online gamen. De mate van COG is gemeten aan de hand van de *Internet Gaming Disorder (IGD) Scale* (Lemmens et al., 2009). De IGD schaal bevat 9 items die betrekking hebben op dimensies zoals preoccupatie, problemen en instorting. De antwoordmogelijkheid is binair; jongeren kunnen 0 = 'nee' of 1 = 'ja' kiezen. Het afkappunt ligt op 4 symptomen, wat inhoudt dat wanneer jongeren op 4 items of meer een '1' hadden ingevuld zij als compulsief online gamers zijn beschouwd. Voorbeeldvragen zijn: *'Heb je in het afgelopen jaar niet kunnen minderen met gamen, terwijl anderen zeiden dat je minder moest gamen?'* en *'Heb je in het afgelopen jaar serieuze problemen met familie, vrienden of partner gehad door jouw gamen?'* De betrouwbaarheid van deze schaal was goed (Cronbach's alpha = .74).

Data-analyse

Om de verzamelde data te bewerken en te analyseren is gebruik gemaakt van SPSS versie 20. Antwoorden op de online vragenlijst van Qualtrics zijn omgezet naar een SPSS bestand. De normaalverdeling van alle variabelen is gecontroleerd. De variabele escapisme was niet normaal verdeeld waardoor er is besloten om deze variabele te dichotomiseren met als labels 0 = *geen escapisme* en 1 = *enige mate van escapisme*¹. Voor elke variabele zijn betrouwbaarheidsanalyses uitgevoerd.

De hypothesen zijn in eerste instantie getoetst met Spearman en Pearson correlaties, om verbanden tussen de onafhankelijke variabelen (gezinsconflicten, escapisme en een laag gevoel van eigenwaarde) en afhankelijke variabele (compulsief online gamen) te kunnen beschrijven (zie Tabel 3). Vervolgens zijn regressie-analyses uitgevoerd waarbij is

¹ Wanneer jongeren op de vragen over escapisme 'soms', 'klopt' of 'klopt helemaal' hadden ingevuld kregen zij het label 'enige mate van escapisme'.

gecontroleerd voor de vier belangrijkste demografische variabelen, te weten ‘geslacht’, ‘leeftijd’, ‘opleidingsniveau’ en ‘ethniciteit’. Naar aanleiding van vergelijkbaar onderzoek was de verwachting dat deze variabelen mogelijk van invloed zouden kunnen zijn op de hoofdvariabelen (Lemmens et al., 2011; Kuss, 2013; Kardefelt-Winther, 2014). Voor het beantwoorden van de hypothesen zijn multivariate logistische regressies uitgevoerd. Zodoende kon geanalyseerd worden in hoeverre de onafhankelijke variabelen positief samenhangen met de uitkomstvariabele. Hypothese 4 toetst of er sprake is van een moderator op twee verschillende relaties. Om dit te meten zijn twee interacties meegenomen in de multivariate logistische regressieanalyse: zowel het product van escapisme met een laag gevoel van eigenwaarde als het product van escapisme met gezinsconflicten.

Tabel 4 beschrijft in drie stappen het volledige model met de multivariate logistische regressieanalyses die zijn uitgevoerd. In de eerste stap is COG ingevoerd samen met de controlevariabelen. In stap twee zijn escapisme, gezinsconflicten en eigenwaarde toegevoegd. Tot slot zijn de twee interactietermen in stap drie toegevoegd.

Resultaten

In Tabel 2 staan de beschrijvende statistieken van de vier hoofdvariabelen die gehanteerd zijn in dit onderzoek. Van de 649 jongeren gaven 119 jongeren (18,3%) aan enige mate van escapisme te vertonen², en 29 (4,4%) compulsief online te gamen.

Tabel 2.

Beschrijvende statistiek van de afhankelijke en onafhankelijke variabelen.

	<i>N</i>	<i>%</i>	<i>M (SD)</i>
Self-esteem	649	-	3.86 (0.68)
Gezinsconflicten	650	-	2.06 (0.67)
Escapisme	649	119 (18.3%)	0.18 (0.39)
COG	649	29 (4.4%)	0.04 (0.21)

Noot: COG = compulsief online gamen. M = gemiddelde. SD = standaarddeviatie. Van de variabelen escapisme en COG wordt het aantal en het percentage jongeren beschreven van de steekproef die ofwel ‘enige mate van escapisme’ vertoont, ofwel compulsief online games speelt.

² Het afkappunt van escapisme is gezet op ‘soms’, ‘vaak’ of ‘zeer vaak’, wat inhoudt dat jongeren het label ‘enige mate van escapisme’ al toegekend krijgen wanneer zij ‘soms’ invullen op de items.

Correlaties

Tabel 3 laat correlaties, gemiddelden en standaarddeviaties zien van de gehanteerde variabelen. Eigenwaarde hangt negatief samen met COG. Daarentegen hangen gezinsconflicten en escapisme positief samen met COG. De correlaties tussen de drie onafhankelijke variabelen eigenwaarde, gezinsconflicten en escapisme zijn relatief laag (r varieert van $-.22$ tot $.17$). Dit suggereert dat de drie onafhankelijke variabelen onafhankelijk zijn van elkaar.

Tabel 3.
Correlatiematrix.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Geslacht	-							
2. Leeftijd	-.11**	-						
3. Opleidingsniveau	.13**	-.07	-					
4. Etniciteit	.00	.03	-.08*	-				
5. Eigenwaarde	-.20**	-.01	.08*	.04	-			
6. Gezinsconflicten	-.03	.05	-.02	-.04	-.22**	-		
7. Escapisme	-.15**	-.08*	-.19**	.02	-.16**	.17**	-	
8. COG	-.12**	-.12**	-.07	-.09*	-.09*	.13**	.21**	-
M	1.46	3.92	2.18	.29	3.86	2.06	.18	.04
SD	.50	.74	.75	.65	.68	.67	.39	.21

Noot: De correlaties zijn gemeten met behulp van Spearmans rho en Pearsons r. COG = compulsief online gamen. M = gemiddelde. SD = standaarddeviatie. * $p < .05$, ** $p < 0.01$. N varieert van 649 tot 652.

Escapisme en compulsief online gamen

Tabel 3 laat zien dat escapisme significant samenhangt met COG ($r = .21^{**}$). Dit suggereert dat jongeren die (enige mate van) escapisme vertonen meer compulsief online gamen dan jongeren die geen escapisme vertonen. Na het uitvoeren van een multivariate logistische regressieanalyse – waarin controlevariabelen zijn meegenomen (zie Tabel 4) – blijkt dat escapisme een significante voorspeller is van COG onder Nederlandse jongeren (OR = 2.90, $p < .05$, 95% CI = 1.23 en 6.86, Nagelkerke $R^2 = .14$). Dat wil zeggen dat jongeren die op zijn minst enige mate van escapisme vertonen, 2.9 keer zoveel kans hebben om compulsief online games te spelen.

Gezinsconflicten en COG

Tabel 3 laat zien dat gezinsconflicten significant samenhangen met COG ($r = .13^{**}$). Dit suggereert dat jongeren die gezinsconflicten ervaren meer compulsief online gamen dan jongeren die geen gezinsconflicten ervaren. Na het uitvoeren van de multivariate logistische regressieanalyse – waarin controlevariabelen zijn meegenomen (zie Tabel 4) – blijkt dat de variabele gezinsconflicten een significante voorspeller is van COG onder Nederlandse jongeren (OR = 2.35, $p < .001$, 95% CI = 1.43 en 3.88, Nagelkerke $R^2 = .14$). Jongeren die

Gezinsconflicten, een laag gevoel van eigenwaarde en *compulsief online gamen*

conflicten ervaren binnen het gezin hebben 2.35 keer zoveel kans om compulsief online games te spelen.

Laag gevoel van eigenwaarde en COG

Tabel 3 laat zien dat eigenwaarde significant samenhangt met COG ($r = -.09^*$). De relatie is negatief en suggereert dat jongeren met een laag gevoel van eigenwaarde meer compulsief online gamen dan jongeren die een hoog gevoel van eigenwaarde hebben. Uit de multivariate logistische regressieanalyse – waarin controlevariabelen zijn meegenomen (zie Tabel 4) – waaruit blijkt dat een laag gevoel van eigenwaarde een significante voorspeller is van COG onder Nederlandse jongeren (OR = .52, $p < .05$, 95% CI = .28 en .94, Nagelkerke $R^2 = .14$). Met andere woorden, wanneer een jongere een hoog gevoel van eigenwaarde heeft, is de kans 0.52 keer kleiner dat die jongere compulsief online games speelt.

Escapisme als moderator tussen gezinsconflicten, een laag gevoel van eigenwaarde en COG

Tabel 4 beschrijft de resultaten van de multivariate logistische regressies in drie stappen. Stap 1 beschrijft het model met enkel covariaten. Stap 2 beschrijft het model met covariaten en de twee onafhankelijke variabelen en het hoofdeffect van de modererende variabele. De verklaarde variantie is zowel in stap 1 ($\Delta R^2 = .14^{***}$) als in stap 2 ($\Delta R^2 = .14^{***}$) significant, wat inhoudt dat een model met enkel covariaten een significant deel van de variantie verklaart en een model waarin ook de onafhankelijke variabelen zijn geïncorporeerd een significante bijdrage levert aan de verklaarde variantie. In stap 3 zijn de interacties tussen de onafhankelijke variabelen toegevoegd. De interacties zijn niet significant³. Escapisme hangt wel samen met COG net als de andere onafhankelijke variabelen. Het is echter niet zo dat de relatie tussen gezinsconflicten en COG, en de relatie tussen een laag gevoel van eigenwaarde en COG significant verschilt wanneer er een onderscheid gemaakt wordt tussen jongeren die wel enige mate van escapisme vertonen en die geen escapisme vertonen.

³ Wanneer de criteria van COG gewijzigd werden van 5 naar 4 (om de *power* te beïnvloeden) waren de interacties nog steeds niet significant ($p > .05$).

Tabel 4.
Multivariate logistische regressies voor de aanwezigheid van COG.

	<i>B</i>	ΔR^2	<i>OR</i>	<i>95% CI</i>
Stap 1				
<i>Controlevariabelen</i>		.14***		
Geslacht ^a	-1,56		.21**	.08 – .57
Leeftijd	-.95		.39***	.22 – .68
Opleidingsniveau ^b	-.39		.68	.40 – 1.13
Etniciteit ^c	.50		1.65*	1.05 – 2.60
Stap 2				
<i>Onafhankelijke variabelen</i>		.14***		
Eigenwaarde	-.66		.52*	.28 – .94
Gezinsconflicten	.85		2.35***	1.43 – 3.88
Escapisme	1.07		2.90*	1.23 – 6.86
Stap 3				
<i>Interacties tussen de onafhankelijke variabelen</i>		.01		
Escapisme X eigenwaarde	.62		1.86	.56 – 6.25
Escapisme X Gezinsconflicten	-.44		.65	.24 – 1.75

Noot: COG = compulsief online gamen. *B* = richtingscoëfficiënt. ΔR^2 = verschil in verklaarde variantie. *OR* = odds ratio. *CI* = betrouwbaarheidsinterval. ^a1 = jongens, 2 = meisjes. ^b1 = laag, 2 = midden, 3 = hoog. ^c1 = Nederlands, 2 = Niet-Nederlands. **p* < .05. ***p* < .01. ****p* < .001.

Discussie

Het doel van dit onderzoek was om meer inzicht te krijgen in predictoren van Compulsief Online Gamers (COG). Op basis van de Theorie van Compensatoire Internetgebruik werd verwacht dat COG een gevolg is van een coping-strategie bij psychosociale problemen of stressvolle situaties in het dagelijks leven (Kardefelt-Winther, 2014). In deze studie is een laag gevoel van eigenwaarde als psychosociaal probleem, gezinsconflicten als stressvolle situatie en zelf-gerapporteerd escapisme door te gamen als coping-strategie meegenomen om de kans op COG te kunnen voorspellen. In overeenstemming met de Theorie van Compensatoire Internetgebruik is getoetst of escapisme door te gaan gamen een modererend effect heeft op de relaties tussen gezinsconflicten en een laag gevoel van eigenwaarde enerzijds en COG anderzijds. De resultaten laten zien dat jongeren die gezinsconflicten ervaren, een laag gevoel van eigenwaarde hebben en enige mate van escapisme vertonen, een grotere kans hebben op COG. Er is echter geen modererend effect gevonden van escapisme op de relaties tussen gezinsconflicten en een laag gevoel van eigenwaarde enerzijds en COG anderzijds.

De Theorie van Compensatoire Internetgebruik wordt gedeeltelijk ondersteund: ten eerste bevestigen de resultaten de verwachting dat jongeren een grotere kans hebben op COG, wanneer zij enige mate van escapisme vertonen, gezinsconflicten ervaren en een lage mate van eigenwaarde hebben. Ten tweede hangen deze drie onafhankelijke variabelen onderling significant met elkaar samen. Ten derde is escapisme een coping-strategie. Kortom, ondanks dat er geen significante interacties zijn gevonden, lijkt de Theorie van Compensatoire Internetgebruik deels te worden ondersteund.

Naar aanleiding van onderzoeken van Snodgrass et al. (2014) en Yee (2006) werd verwacht dat jongeren die enige mate van escapisme vertonen, een grotere kans hadden om compulsief online te gamen (H1). De resultaten bevestigen deze verwachting en laten een positief verband zien tussen escapisme en COG. Een mogelijke verklaring voor dit verband kan zijn dat deze jongeren meer te maken hebben met stressvolle situaties in hun dagelijks leven dan jongeren die weinig escapisme vertonen; escapisme bleek namelijk ook enigszins samen te hangen met de twee stressoren (zie Tabel 3). Stressvolle situaties kunnen vaak resulteren in angstige gedachten die jongeren willen ontvluchten (Snodgrass et al., 2014). Het spelen van een online game kan negatieve gedachten tijdelijk omzetten in positieve gedachten en kunnen voor jongeren als compensatiemechanisme gelden (Leung, 2007). Wanneer jongeren hoog scoren op escapisme kunnen online games dus mogelijk een uitweg bieden, al bestaat er een zeker risico dat dit op een compulsieve wijze gebeurt.

Consistent met eerdere studies (Lemmens et al., 2011; Kardefelt-Winther, 2014; Ko et al., 2005), bevestigen de resultaten van dit onderzoek dat jongeren met een laag gevoel van eigenwaarde meer kans hebben om compulsief online te gamen dan jongeren die een hoge eigenwaarde hebben (H2). Een mogelijke verklaring hiervoor kan zijn dat deze jongeren in het dagelijks leven meer moeite hebben om goede relaties te onderhouden of contact met anderen te leggen vanwege een gebrek aan sociale competentie (Douglas et al., 2008). Omdat jongeren in online games anoniem kunnen handelen in de vorm van virtuele personages, spelen de bovenstaande kwaliteiten een minder belangrijke rol in het aangaan en onderhouden van online contacten, wat ten goede kan komen aan hun gevoel van eigenwaarde (Kuss, 2012). Problematisch hieraan is, dat jongeren online games mogelijk compulsief kunnen gaan spelen omdat zij hier wellicht wél een gevoel van eigenwaarde aan ontleen. Daarentegen kan het zijn dat COG een laag gevoel van eigenwaarde in de hand werkt, doordat COG een vertekend beeld geeft van hun eigenwaarde in het ‘echte leven’.

Een vernieuwend aspect van dit onderzoek was het toevoegen van gezinsconflicten als mogelijke voorspeller van COG. De resultaten bevestigen de verwachting dat jongeren die

conflicten in het gezin ervaren een grotere kans hebben om compulsief online te gamen (H3). Een verklaring hiervoor kan gegeven worden door het idee dat gezinsconflicten erg stressvol kunnen zijn voor jongeren (Li et al., 2014) en dat jongeren de negatieve gevoelens die hiermee samen gaan willen vermijden door online games te spelen (Snodgrass et al., 2014; Leung, 2007). Een andere verklaring kan zijn dat jongeren een gebrek hebben aan sociale support van hun gezinsleden en dat ze deze support zoeken bij vrienden waarmee zij online games spelen (Leung, 2007). Daarnaast kan een mogelijke verklaring gegeven worden vanuit COG, in plaats van bij de gezinsconflicten. Wanneer jongeren veel tijd doorbrengen achter de computer en zich afzonderen van het gezin kan dit irritatie of mogelijk agressiviteit binnen het gezin in de hand werken. Dit is conform onderzoek van Lemmens et al. (2011) waarin duidelijk wordt dat COG agressie voorspeld.

De bevindingen van het onderzoeken bieden handvaten voor toekomstige studies. Ten eerste is er nieuwe schaal van escapisme ontwikkeld, die in toekomstig onderzoek geoptimaliseerd en gevalideerd zou kunnen worden. Ten tweede geeft het huidige onderzoek meer inzicht in mogelijke onderliggende mechanismen van COG; dit is het eerste onderzoek dat heeft getoetst in hoeverre gezinsconflicten een rol kunnen spelen in het voorspellen van COG onder jongeren. Hiermee wordt bijgedragen aan het verkrijgen van meer inzicht in een onderzoeksonderwerp wat nog in de kinderschoenen staat. Ten derde heeft het onderzoek een groot aantal scholieren kunnen benaderen. Tot slot heeft het onderzoek een weinig onderzochte theorie getoetst: de Theorie van Compensatoire Internetgebruik. Aangezien hier gedeeltelijk ondersteuning voor is gevonden, zal vervolgonderzoek moeten uitwijzen in hoeverre escapisme als coping-strategie een essentiële rol speelt bij het ontstaan van het compulsief spelen van online games zoals World of Warcraft.

Er zijn echter ook enkele beperkingen van het onderzoek. Ten eerste heeft het huidige onderzoek een cross-sectioneel design, waardoor geen inzicht is verkregen in de causaliteit van de relaties. De bevindingen van het onderzoek dienen daarom voorzichtig geïnterpreteerd te worden. Met behulp van longitudinaal onderzoek kunnen wel eventuele causale relaties worden aangetoond. Ten tweede zijn de data slechts afkomstig van vier ‘blanke’ middelbare scholen (drie in Nijmegen en één in Harderwijk). Dit maakt het lastig om de resultaten te generaliseren naar jongeren voor heel Nederland. Om de generaliseerbaarheid te vergroten zouden meerdere scholen in Nederland benaderd dienen te worden. Ten derde bevat de variabele escapisme enkel 3 items. De manier waarop escapisme is geoperationaliseerd is echter nog niet eerder in deze vorm als schaal meegenomen in ander onderzoek. Het is daarom lastig te zeggen of het aantal jongeren dat ‘enige mate van escapisme’ vertoont

correct is. Het afkappunt van escapisme is gelegd bij ‘soms’, ‘vaak’ of ‘zeer vaak’, wat inhoudt dat jongeren het label ‘enige mate van escapisme’ al toegekend krijgen wanneer zij gemiddeld ‘soms’ invullen op de items. Zelfs wanneer het afkappunt werd gewijzigd, bleek er echter geen modererend effect van escapisme te zijn. Tot slot dient opgemerkt te worden dat er sprake was van enige inhoudelijke overlap tussen een item van de schaal die COG meet en escapisme. Echter, als dit item wordt weggelaten bij zowel COG als escapisme blijkt dat er geen veranderingen plaatsvinden in zowel hypothese 1 als in hypothese 4. Escapisme laat nog steeds een positief verband zien met COG. Daarnaast heeft escapisme geen versterkend effect op de relatie tussen gezinsconflicten en een laag gevoel van eigenwaarde enerzijds en COG anderzijds.

Concluderend laten de bevindingen een samenhang zien tussen een laag gevoel van eigenwaarde, gezinsconflicten en de neiging tot escapisme enerzijds en COG anderzijds, waarbij gezinsconflicten nog niet eerder in dit verband onderzocht waren. Escapisme blijkt geen modererend effect te hebben op de relatie tussen een laag gevoel van eigenwaarde en gezinsconflicten enerzijds en COG anderzijds. De bevindingen bieden geen directe ondersteuning voor de theorie van Compensatoire Internetgebruik. Desondanks lijken escapisme, een laag gevoel van eigenwaarde en gezinsconflicten wel risicofactoren te zijn voor het ontwikkelen van COG. Vervolgonderzoek is nodig om een antwoord te kunnen geven op de vraag in hoeverre jongeren COG ontwikkelen als gevolg van een samenspel van psychosociale problemen of stressvolle situaties in het dagelijks leven en de neiging om hiervoor te vluchten door te gaan gamen.

Referenties

- American Psychiatric Association (APA). *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders V, 5th edn*, text revision. Washington, DC: American Psychiatric Association; 2013.
- Bain, S.A., McGroarty, A., & Runcie, M. (2015). Coping strategies, self-esteem and levels of interrogative suggestibility. *Personality and Individual Differences, 75*, 85-89.
- Caplan, S., Williams, D., & Yee, N. (2009). Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior, 25*, 1312–1319.
- Centraal bureau voor de statistiek (CBS). (2014).
- Cohen, S., Kamarck, T., & Mermelstein, R. (1983). A global measure of perceived stress. *Journal of Health and Social Behavior, 24*, 385–396.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior, 17*, 187–195.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., Moore, R.J. (2006). Building an MMO with mass appeal: a look at gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture, 4*, 281-317.
- Douglas, A., Mills, J., Niang, M., Stepchenkova, S., Byun, S., Ruffini, C., et al. (2008). Internet addiction: Meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996–2006. *Computers in Human Behavior, 24*, 3027–3044.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R.C.M.E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66-78.
- Huang, H., & Leung, L. (2009). Instant messaging addiction among teenagers in China: Shyness, alienation, and academic performance decrement. *CyberPsychology and Behavior, 12*(6), 675–679.
- Huang, R. L., Lu, Z., Liu, J. J., You, Y. M., Pan, Z. Q., Wei, Z., et al. (2009). Features and predictors of problematic internet use in Chinese college students. *Behaviour and Information Technology, 28*(5), 485–490.
- Hussain, M., & Griffiths, M. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior, 12*(6), 747–753.

Gezinsconflicten, een laag gevoel van eigenwaarde en *compulsief online gamen*

- Kardefelt-Winther, D. (2014a). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*, *38*, 68–74.
- Kardefelt-Winther, D. (2014a). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, *31*, 118–122.
- Kardefelt-Winther, D. (2014b). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, *31*, 351–354.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, *58*(1), 49–74.
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., & Yen, C. (2005). “Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents,” *Journal of Nervous and Mental Disease*, *193*(4), 273–277.
- Kuss, D.J., & Griffiths, M.D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, *10*, 278–296.
- Kuss, D.J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, *6*, 125-137.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, *12*, 77-95.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, *27*, 144–152.
- Leung, L (2007). Stressful life events, motives for internet use, and social support among digital kids. *Cyberpsychology & Behaviour*, *10*, 204-214.
- Li, W., Garland, E.L., & Howard, M.O. (2014). Family factors in Internet addiction among Chinese youth: A review of English- and Chinese-language studies. *Computers in Human Behavior*, *31*, 393–411.

Gezinsconflicten, een laag gevoel van eigenwaarde en *compulsief online gamen*

- Meerkerk, G-J., van den Eijnden, R.J.J.M., Vermulst, A.A., & Garretsen, H.F.L. (2009) The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *Cyberpsychology & Behaviour*, 12(1), 1-6.
- Mehroof, M., & Griffiths, M.D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology and Behaviour*. 13, 313–316.
- Mendelson, J. & Mello, N. (1986). The addictive personality. New York: Chelsea House.
- Ng, B.D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *Cyberpsychology Behaviour*. 8, 110–113.
- Rooij, A.J. van, Schoenmakers, T.M., & Jansz, J. (2007). Wat weten we over de effecten van games: een beknopt overzicht van wetenschappelijk onderzoek naar de effecten van games. Kennisnet onderzoeksreeks: *ICT in het onderwijs*.
- Rosenberg, M. (1989). *Society and the adolescent self-image (revised ed.)*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Schiano, D.J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Yee, N. (2014). The “lonely gamer” revisited. *Entertainment Computing*, 5, 65–70.
- Schreurs, P.J.G., Van de Willige, G., Brosschot, J.F., Tellegen, B. & Graus, G.M.H. (1993), *De Utrechtse Coping Lijst: UCL*, Lisse: Swets en Zeitlinger b.v.
- Snodgrass J.G., Lacy, M.G., Dengah, F., Eisenhauer,S., Batchelder, E., & Cookson, R.J. (2014). A vacation from your mind: Problematic online gaming is a stressresponse. *Computers in Human Behavior*, 38, 248–260.
- Wan, C.S., & Chiou, W. (2006). “Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan.” *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 762–766.
- Wang, C., Chan, C.L.W., Mak, K., Ho, S., Wong, P.W.C., & Ho, R.T.H. (2014). Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. *The Scientific World Journal*, volume 2014, 9 pagina’s.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 772–775.