



Facts & Figures: Gamen

1. Inleiding

Gamen is geen nieuw fenomeen bij jongeren, maar de toegankelijkheid van het gamen nam de laatste jaren wel sterk toe. Door de opkomst van draagbare elektronische toestellen zoals smartphones en tablets kan bij wijze van spreken op elk moment en elke plaats gegamed worden. Jongeren zijn ook vanaf een steeds jongere leeftijd in het bezit van dergelijke toestellen. Zo tonen de cijfers van de JOP-kindmonitor (2018) dat 35% van de 10-jarigen een smartphone bezit. Dit percentage neemt sterk toe met de leeftijd. Op 11-jarige leeftijd gaat het om bijna de helft van de jongeren (49,3%), op 12-jarige leeftijd ongeveer 86% en op 13-jarige leeftijd 96%. Gamen vormt voor sommigen, onder meer door de toegankelijkheid, dan ook een belangrijk onderdeel van de vrijetijdsbesteding. Dat hoeft op zich niet problematisch te zijn, maar bij sommige jongeren kan het wel leiden tot dwangmatig gamen of een gameverslaving. In 2015 werd gameverslaving opgenomen in de 5^{de} editie van de *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) van de American Psychiatric Association (APA). Sinds juni 2018 wordt een gameverslaving ook officieel erkend als een ziekte door de World Health Organization (WHO) en vanaf 2022 ook in de International Classification of Diseases. Onderzoekers waren het lang oneens over de conceptualisering van een gameverslaving. In sommige gevallen wordt dan ook eerder gesproken over problematisch gamen (Salguero & Moran, 2002; Seay & Kraut, 2007), een afhankelijkheid ten aanzien van gamen (Griffiths & Hunt, 1998) of pathologisch gamen (Johansson & Götestam, 2004). Onderzoek koppelt dergelijk gamegedrag aan een aantal negatieve gevolgen zoals het hebben van een slechtere relatie met de ouders (Lee & Chae, 2007), minder 'echt' en kwaliteitsvol contact met leeftijdsgenoten (Schols, Haan & Frissen, 2015), slechtere schoolprestaties (Przybylski & Mishkin, 2016) en een verhoogde kans op depressie (Hellström, Nilsson, Leppert & Åslund, 2015).

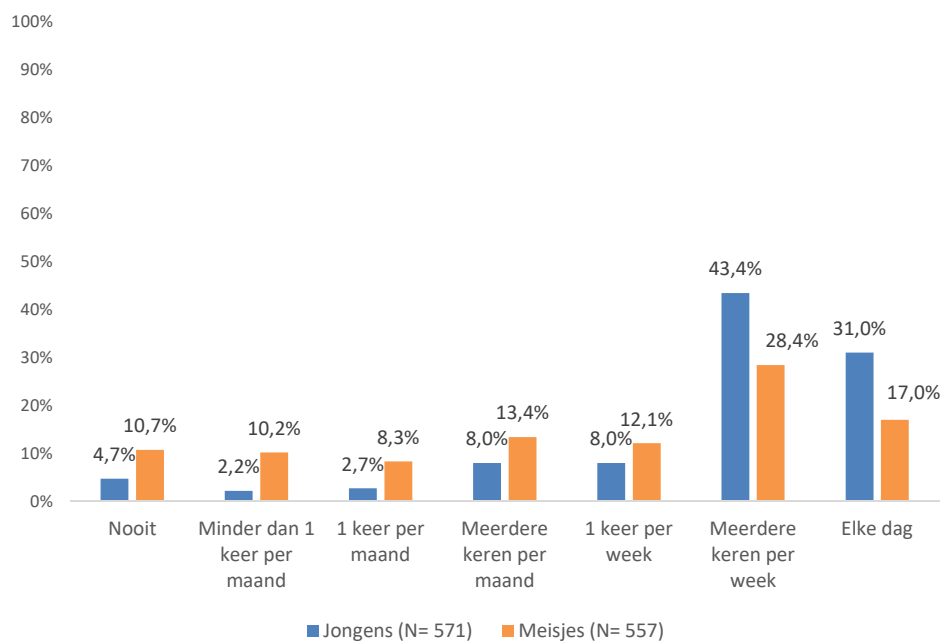
Zoals eerder aangegeven hoeft gamen lang niet altijd problematisch te zijn. Schols (2015) geeft bijvoorbeeld aan dat gamen een belangrijk onderdeel vormt van jeugdculturen. Samen met andere jongeren gamen kan een samenhangingsgevoel teweeg brengen en het gevoel geven dat men ergens bijhoort. Gamers kunnen jongeren ook een prettig gevoel geven via de 'belonende' stimuli wanneer men een volgend niveau behaalt of een spel wint (Griffiths, 1991; Wood, Griffiths, Chappell & Davies, 2004). De aard van deze positieve aspecten kunnen echter in sommige gevallen bijdragen aan de ontwikkeling van een gameverslaving.

Deze Facts & Figures gaat aan de hand van de JOP-Kindmonitor (2018) voor jongeren tussen de 10 en 13 jaar na welke factoren in verband staan met het ontwikkelen van een gameverslaving. Onderzoekers van het Nederlandse Trimbos Instituut construeerden de 'Game Addiction Scale' (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009), waarvan een aantal items werden opgenomen in de JOP-Kindmonitor (2018). In een eerste stap wordt aan de hand van frequentietabellen het voorkomen van gamen in kaart gebracht, het ervaren van een gamersidentiteit en tekenen van een gameverslaving. In een tweede stap gaan we aan de hand van regressieanalyses na in welke mate het geslacht, het opleidingsniveau van de ouders, hoe vaak er gegamed wordt en een gamersidentiteit bijdragen aan de ontwikkeling van gameverslaving.

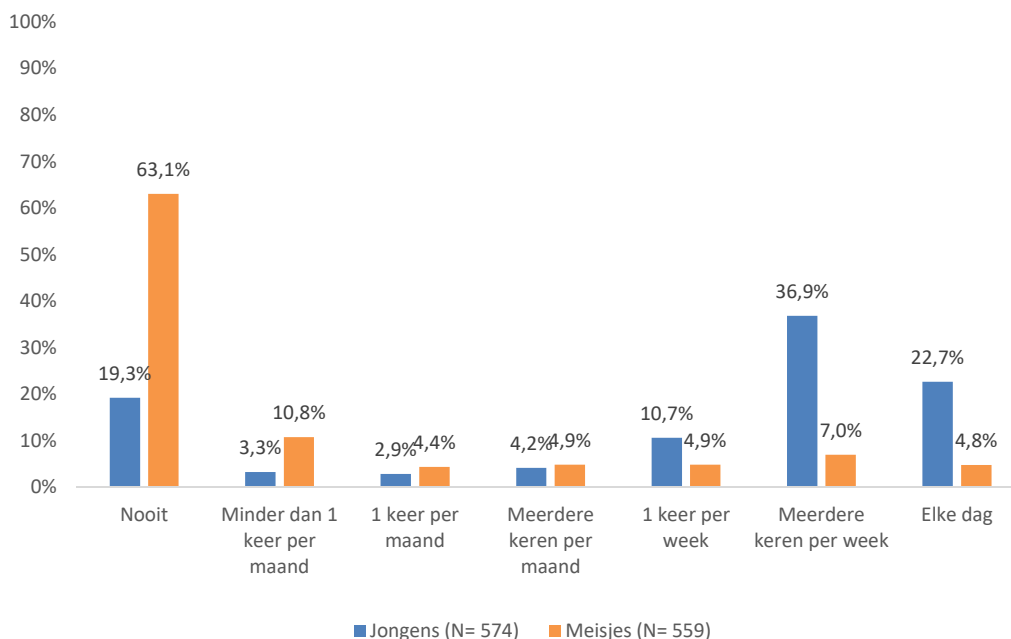
De data van de JOP-Kindmonitor werd verzameld door het Jeugdonderzoekplatform in het voorjaar van 2018 (<https://www.jeugdonderzoekplatform.be/nl>). De respondenten zijn tussen de 10 en 13 jaar oud en werden geselecteerd aan de hand van toevalssteekproef getrokken op het Rijksregister (Bradt et al., 2019). In totaal namen 1178 jongeren ($n_{\text{♀}} = 639$, $n_{\text{♂}} = 539$) deel aan de bevraging, een respons van 41,0%. De beschrijvende analyses hebben betrekking op deze volledige dataset. De analyses omtrent gamersidentiteit en gameverslaving hebben vanzelfsprekend alleen betrekking op de jongeren die aangaven te gamen. In deze laatste analyses ligt het aantal respondenten bijgevolg lager (N= 805).

2. Hoe vaak gamen jongeren?

Figuur 1. Percentages voor het spelen van spelletjes (alleen) op de computer/laptop, tablet en/of gsm/smartphone voor jongens (N= 571) en meisjes (N= 557) tussen de 10 en 13 jaar oud.



Figuur 2. Percentages voor het spelen van online spelletjes op de computer/laptop, tablet en/of gsm/smartphone met anderen voor jongens (N= 574) en meisjes (N= 559) tussen 10 en 13 jaar oud.



Jongens en meisjes tussen de 10 en 13 jaar verschillen sterk van elkaar (figuren 1 en 2) in de tijd die ze spenderen aan gamen. De meerderheid van de jongens gamet meerdere keren per week tot elke dag en dit geldt zowel voor het alleen gamen (74,4%) als online gamen met anderen (59,6%). Een aanzienlijk deel van de meisjes gamet ook wel alleen en bijna de helft van de meisjes (45,4%) doet dit tevens meerdere keren per week tot elke dag. Het percentage dat online gamet ligt echter beduidend lager: slechts 11,8% van de meisjes (t.o.v. 59,6% bij de jongens) doet dit meerdere keren per week. Bij slechts een kleine minderheid van de jongens en meisjes vormt gamen geen deel van hun vrijetijdsbesteding: 4,7% van de jongens en 10,7% van de meisjes speelt nooit alleen spelletjes. Dit percentage ligt voor meisjes veel hoger wanneer het gaat om het online gamen met anderen. 63,1% van de meisjes geeft aan nooit online te gamen met anderen. Voor jongens ligt het percentage met 19,3% wat hoger in vergelijking met het alleen gamen (4,7%).

Over het algemeen, ongeacht of het offline en alleen gebeurt of online met anderen, geeft 45,4% van de jongens aan dat ze meerdere keren tot elke dag gamen. Voor meisjes ligt dit percentage beduidend lager met 11,7%.

3. Gamersidentiteit

Ondanks de grote genderverschillen kunnen we stellen dat een groot aandeel jongens en meisjes frequent gamet. Om de drijfveren achter dit gamegedrag beter te vatten, peilden we in de JOP-kindmonitor (2018) naar de positieve stimuli die jongeren ervaren dankzij het gamen. Deze positieve stimuli vormen de basis voor een soort van positieve identiteit verbonden aan het gamen, hetgeen we benoemen als een gamersidentiteit. Op basis van vijf stellingen (weergegeven in tabel 1) construeerden we hiervoor een schaal¹. Zoals eerder verduidelijkt, werden deze stellingen enkel voorgelegd aan de jongeren die gamen.

¹ De Cronbach's Alfa bedraagt 0,839 (Eigenwaarde: 3,267) en toont dat de interne validiteit van de schaal goed is.

Tabel 1. Frequentieverdelingen (rijpercentages) en gemiddelden die een gamersidentiteit voor jongens (N=552) en meisjes (N=283) tussen 10 en 13 jaar oud weergeven.

		(Helemaal) niet akkoord	Tussen beide	(Helemaal) akkoord	Gemiddelde (1-5)	Standaard Afwijking	Sig. (p-waarde) gender- verschil
Wanneer ik game voel ik me echt gelukkig	♂	9,3	30,0	60,7	3,77	0,973	0,000
	♀	28,6	43,1	28,3	2,97	2,030	
Gamen is de leukste activiteit die ik doe in mijn vrije tijd	♂	37,3	26,3	36,4	3,04	1,286	0,000
	♀	73,9	16,7	9,4	2,03	1,043	
Gamen is erg belangrijk voor mij	♂	46,2	30,3	23,5	2,73	1,158	0,000
	♀	84,2	10,9	4,9	1,73	0,890	
Wanneer ik een game win of op een level hoger geraak, geeft me dat een prettig gevoel	♂	6,2	16,7	77,1	4,04	0,886	0,000
	♀	20,4	28,8	50,8	3,35	1,093	
Gamen geeft me het gevoel dat ik ergens bij hoor	♂	46,0	24,0	30,0	2,81	1,272	0,000
	♀	78,4	14,1	7,5	1,92	0,996	

Beschouwen we de percentages voor de afzonderlijke items, dan zien we opvallend grote genderverschillen. Gamende jongens gaan vaker akkoord met de stellingen dan gamende meisjes. De stelling die enigszins wat bijval vindt bij meisjes is *'wanneer ik een game win of op een level hoger geraak, geeft me dat een prettig gevoel'*. De helft van de meisjes (50,8%) geeft aan dat succeservaringen in games een prettig gevoel geven. Dit ligt een stuk hoger voor jongens (77,1%). Voor de andere stellingen is de kloof enorm, zelfs bij een stelling als *'wanneer ik game voel ik me echt gelukkig'* waarmee zes op de tien gamende jongens akkoord gaat, gaat slechts 28% van de gamende meisjes akkoord. Met de overige stellingen gaat zelfs telkens minder dan 10% van de meisjes akkoord, terwijl bij de jongens telkens meer dan een vijfde akkoord gaat. Zo geeft bijna een kwart van de jongens (23,4%) aan dat gamen belangrijk is voor hen, geeft drie op de tien gamende jongens (30,0%) aan dat gamen hen het gevoel geeft ergens bij te horen en ruim een derde (36,4%) dat gamen de leukste activiteit is die ze doen tijdens hun vrije tijd.

4. Gameverslaving

Om gameverslaving te meten werd gebruik gemaakt van een verkorte versie (vier items) van de 'Game Addiction Scale' die de thema's *withdrawal (terugtrekken)*, *conflict* en *problemen* afdekken². Deze items werden opnieuw enkel voorgelegd aan jongeren die aangaven te gamen.

Het percentage gamende jongeren dat (helemaal) akkoord gaat met de stellingen ligt zowel voor jongens als meisjes laag. De resultaten tonen echter wel een hoger percentage aan voor meisjes dan bij jongens die (helemaal) niet akkoord gaat met de stellingen. Tekenen van gameverslaving lijken dus meer voor te komen bij jongens dan bij meisjes. 13,3% van de jongens gaat bijvoorbeeld (helemaal) akkoord met de stelling dat ze zich boos of lastig voelden wanneer ze niet konden gamen en 29,2% van de jongens neemt daarin een tussenpositie. Een kleine 20% van de jongens geeft aan zich in een tussenpositie te bevinden tot (helemaal) akkoord te gaan met de stelling dat ze al eens gelogen hebben tegen hun ouders over de tijd die ze spenderden aan gamen. Dit is voor 15% van de jongens het geval wat het verwaarlozen van andere

² De Cronbach's Alfa bedraagt 0,762 (Eigenwaarde: 2,359).

activiteiten om te kunnen gamen betreft en bijna 25% maakte al eens ruzie met familie of vrienden over hun gamegedrag.

Tabel 2. Frequentieverdelingen (rijpercentages) en gemiddelden die een gameverslaving voor jongens (N=542) en meisjes (N=282) tussen 10 en 13 jaar oud weergeven (enkel voor jongeren die gamen).

		(Helemaal) niet akkoord	Tussen beide	(Helemaal) akkoord	Gemiddelde (1-5)	Standard Afwijking	Sig. (p-waarde) gender- verschil
Je je je boos of lastig voelde wanneer je niet kon gamen	♂	57,5	29,2	13,3	2,34	1,111	0,000
	♀	85,1	12,0	2,9	1,55	0,823	
Je gelogen hebt tegen je ouders over hoelang je gegamed hebt	♂	81,6	12,5	5,9	1,65	1,002	0,000
	♀	93,1	4,8	2,1	1,25	0,655	
Je andere activiteiten niet hebt gedaan (hobby's, sport, huiswerk,...) om te kunnen gamen	♂	85,3	8,5	6,2	1,53	0,970	0,000
	♀	95,3	3,1	1,6	1,22	0,590	
Je ruzie hebt gemaakt met familie of vrienden over hoe vaak je gamet	♂	76,7	13,4	9,9	1,80	1,801	0,000
	♀	94,2	4,5	1,3	1,19	0,584	

5. Risicofactoren voor het ontwikkelen van een gameverslaving

Onderzoek wijst op de negatieve gevolgen van extreem gamegedrag en gameverslaving. Om gameverslaving tijdig op te sporen is het dan ook belangrijk zicht te krijgen op de factoren die de kans op gameverslaving verhogen. Daarbij zijn niet alleen eigenschappen van het gamegedrag belangrijk, maar is het tevens interessant zicht te verwerven op de socio-demografische factoren die hiermee samenhangen.

Hiertoe voeren we stapsgewijze multivariate analyses uit bij jongeren tussen de 10 en 13 jaar oud. In een eerste stap (model 1, Tabel 3) gaan we na hoe de socio-demografische kenmerken van de jongeren verbonden zijn aan gameverslaving. Zoals ook reeds bleek uit tabel 2, blijkt voornamelijk bij jongens de kans dat hun gamegedrag tot verslaving leidt groter dan bij meisjes. Leeftijd heeft slechts een klein effect. Gameverslaving lijkt ook niet verbonden te zijn met het opleidingsniveau van de ouders.

Eerder toonden we reeds dat jongens veel frequenter gamen dan meisjes. Wanneer de frequentie van het gamen (zowel alleen als met anderen) in model 2 in rekening wordt gebracht, nemen de oorspronkelijke effecten van het geslacht en de leeftijd (niet langer statistisch significant) dan ook af. Individueel en online gamen hebben een autonoom effect, maar de mate waarin men online gamet blijkt meer bepalend te zijn in het ontwikkelen van gameverslaving.

In het laatste model bekijken we de samenhang met de mate waarin gamen deel uitmaakt van de identiteit van jongeren. Naarmate gamende jongeren een sterkere gamersidentiteit ontwikkelen, vertonen ze tevens ook meer kenmerken van gameverslaving. We zagen hoger reeds, dat sommige gamende jongens meer dan meisjes een gamersidentiteit ontwikkelden. In het laatste model wordt dan ook het effect voor het geslacht wegverklaard. Ook het effect dat uitgaat van de frequentie van gamen wordt grotendeels verklaard; enkel de frequentie van online gamen vertoont nog een significante samenhang met gameverslaving.

Op basis van de analyses besluiten we dat gameverslaving voornamelijk samenhangt met hoe vaak jongeren gamen met anderen en hoe uitgesproken hun gamersidentiteit is. De cijfers uit deze Facts & Figures tonen ook duidelijk dat jongens een grotere kans hebben om deze gamersidentiteit te ontwikkelen.

Tabel 3. Lineaire multivariate analyses om gameverslaving te verklaren voor jongeren (N= 805) tussen de 10 en 13 jaar.

	MODEL 1	MODEL 2	MODEL 3
	Gestand. bèta (p-waarde)	Gestand. bèta (p-waarde)	Gestand. bèta (p-waarde)
Geslacht (ref: jongens)	-0,281 (0,000)	-0,128 (0,008)	-0,032 (0,489)
Leeftijd	0,075 (0,099)	0,014 (0,994)	0,061 (0,132)
Opleidingsniveau ouders (ref: hoog)	0,032 (0,480)	0,000 (0,994)	-0,062 (0,125)
Frequentie alleen gamen		0,125 (0,005)	0,066 (0,112)
Frequentie online gamen met anderen		0,304 (0,000)	0,131 (0,008)
Gamersidentiteit			0,441 (0,000)
Adjusted R²	0,081	0,187	0,305

6. Besluit

Deze Facts & Figures focuste op het gamegedrag van jongeren tussen de 10 en 13 jaar oud in Vlaanderen. De resultaten tonen dat een groot deel van de Vlaamse jongeren in hun vrije tijd gamen. De klemtoon ligt daarbij meer op het alleen gamen, en in mindere mate op online gamen met anderen. Maar ook online gamen maakt een wezenlijk deel uit van de vrijetijdsactiviteiten van Vlaamse jongeren, in het bijzonder bij jongens. Jongens spenderen meer tijd aan gamen dan meisjes, zowel aan het alleen gamen als aan het online samen gamen, hoewel het verschil bij online gamen meer uitgesproken is.

Gamen brengt bij een groot deel van de jongeren positieve gevoelens te weeg en ook dit is vaker het geval bij jongens dan bij meisjes: gamen leidt tot plezier, leidt bij velen tot een aangename vrijetijdsbeleving en geeft sommige jongeren ook het gevoel ergens bij te horen. Desondanks tonen de cijfers dat een sterke gamebeleving ook een keerzijde heeft. Naarmate deze positieve gamebeleving toeneemt, nemen immers ook de verschijnselen van gameverslaving toe.

Samengevat ligt het percentage jongeren dat hoog scoort op gameverslaving relatief laag in Vlaanderen, maar bij jongeren met een uitgesproken gamersidentiteit neemt de kans op gameverslaving sterk toe. Deze gamersidentiteit is sterker aanwezig bij jongens. Verder wordt een gameverslaving ook in belangrijke mate verklaard door de frequentie van gamen. Dit gebeurt zowel rechtstreeks als onrechtstreeks. Onrechtstreeks via de ontwikkeling van een meer uitgesproken gamersidentiteit, rechtstreeks via het online gamen met anderen. De positieve stimuli die jongeren ervaren dankzij het gamen, evenals zoals de sociale aspecten van het gamen lijken bij heel wat jongeren aan te zetten tot meer gamen wat in sommige gevallen kan leiden tot verslavend en ongezond gamegedrag.

7. Referentielijst

- Griffiths, M.D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14(1), 53–73.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on Computer Games by Adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475–480.
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2015). Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Uppsala Journal of Medical Sciences*, 120(4), 263–275.
- Johansson, A., & Göttestam, K. G. (2004). Problems with Computer Games without Monetary Reward: Similarity to Pathological Gambling. *Psychological Reports*, 95(2), 641–650.
- Lee, S.J., & Chae, Y.G. (2007). Children's Internet use in a family context: Influence on family relationships

- and parental mediation. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 640–644.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Przybylski, A. K., & Mishkin, A. F. (2016). How the quantity and quality of electronic gaming relates to adolescents' academic engagement and psychosocial adjustment. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 145–156.
- Salguero, R.A.T. & Moran, R.M.B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12). 1601–1606.
- Schols, M. H., Haan, J. de, Jansz, J., & Frissen, V. A. J. (2015). *Young, online and connected: the impact of everyday internet of Dutch adolescents on social cohesion*. Doctoraatproefschrift, Erasmus Universiteit Rotterdam, ERMeCC, Erasmus Research Centre for Media, Communication and Culture, Rotterdam, Nederland.
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: Self-regulation and problematic use of online gaming. Paper presented at the Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. doi: 10.1145/1240624.1240749
- Wood, R.T.A, Griffiths, M.D., Chappell, D., & Davies, M.N.O. (2004). The Structural Characteristics of Video Games: a psycho-structural analysis. *CyberPsychology Behavior*, 7(1), 1–10.