

Online Gaming en Sociaal Welzijn bij Adolescenten: Is er een Verband?

Bachelor thesis
Bachelor Pedagogische Wetenschappen (200600042)
Universiteit Utrecht

Studenten: Olivier van der Ende (4161998)
Judith J. Schiltkamp (5541875)
Thesisbegeleiders: Asli van der Baan-Ünlüsoy
Isabelle Dielwart
Datum: 23-06-2017

Abstract

This current research studies the connection between participation in online gaming with social interaction and the social well-being for adolescents. Two aspects of social well-being, social integration and social acceptance, were the main focus of this research. A sample of 80 participants ($n= 44$ boys; $n= 36$ girls) between 12 and 16 years old were asked to fill in an online survey. This survey measured the two aspects of social well-being based on the survey by Keyes (1998). The T -tests reported a significant connection between online gaming and social acceptance, social integration and social well-being. The conclusion of this research is that the participation in online gaming with social interaction by adolescents has an influence on their social well-being. However, due to many limitations, this results cannot be generalised for the population. Recommendations for follow-up studies include the use of a longitudinal research, bigger and more representative samples and the use of the complete definition of social well-being, as given by Keyes (1998).

Keywords: online gaming, social well-being, social integration, social acceptance, social interaction

Online Gaming en Sociaal Welzijn bij Adolescenten: Wat is het Verband?

Sinds de 20e eeuw heeft de technologie een enorme ontwikkeling doorgemaakt en deze ontwikkeling zet zich nog steeds door (Cowan, 1976). De veranderingen zijn ook zichtbaar op het gebied van videogames. De eerste videogame kwam in 1962 op de markt en sindsdien is de populariteit van video games enorm gegroeid (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016). Dit betekent dat de ontwikkeling van videogames al tientallen jaren gaande is en het aantal jongeren die videogames spelen blijft stijgen (Pauw et al., 2008). Nederlands onderzoek toont aan dat jongeren gemiddeld een paar uur per dag videogames spelen (Van Dorsselaer, Zeijl, Eeckhout, ter Bogt, & Vollebergh, 2007). Het aantal uur dat jongeren spelen volgens dit onderzoek verschilt per gender; jongens tussen de 12 en 16 jaar spelen gemiddeld 2.5 uur per dag computerspellen en meisjes in dezelfde leeftijdscategorie gemiddeld 1 uur per dag.

Tegenwoordig is er ook een ontwikkeling op gang gekomen dat veel jongeren videogames online spelen (Lo, Whang, & Fang, 2005). Vooral "Massively Multiplayer Online Games" (MMOG) zijn enorm populair, er kan hierbij gedacht worden aan games als World of Warcraft (Steinkuehler & Williams, 2006). MMOG zijn games waarin spelers een gewenste rol of identiteit kunnen aannemen. Daarnaast onderscheiden MMOG zich van offline games door de aanwezigheid van een sociaal component (Yee, 2006; Ducheneaut, Yee, & Moore, 2006). Dit component kan onderverdeeld worden in drie subcomponenten: Socialisatie, gedeelde ervaring en collaboratie. Dat is terug te zien in de games doordat spelers zich kunnen aansluiten bij communities en het mogelijk is om met spelers over de hele wereld te gamen. Uit onderzoek blijkt dat online gamers gemiddeld meer tijd besteden aan het spelen van games dan offline gamers door de aanwezigheid van het sociale component (Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van den Eijnden & De van Mheen, 2011; Ducheneaut, Yee, & Moore, 2006). Dit roept de vraag op of het spelen van MMOG van invloed is op het sociaal welzijn van jongeren.

Sociaal welzijn is volgens Keyes (1998, p. 122-123) het ontbreken van negatieve sociale omstandigheden en gevoelens, als gevolg van het aanpassen aan de risicovolle wereld. Dit construct kan worden onderverdeeld in vijf categorieën: sociale integratie, sociale bijdrage, sociale coherentie, sociale actualisatie en sociale acceptatie. Sociale integratie is de beoordeling van hoe iemand weet te integreren binnen een sociale of maatschappelijke omgeving. Sociale bijdrage is de beoordeling van iemands eigen maatschappelijke waarde. Sociale coherentie is begrijpen hoe de sociale omgeving, de maatschappij en de wereld met elkaar in relatie staan. Sociale actualisatie is de persoonlijke beoordeling van het potentieel van de samenleving en de evaluatie van de ontwikkeling van de sociale omgeving. Sociale acceptatie is er wanneer een persoon een positief beeld heeft over hoe andere mensen tegenover dit persoon staan.

Dit onderzoek richt zich allereerst op het verband tussen het spelen van online games en sociale integratie. Online games waarin sociale interactie centraal staat bevatten namelijk kenmerken van integratie. Dit zijn: het leggen van nieuwe relaties, het leren kennen van jezelf en het ontdekken van omgevingen (Cole & Griffiths, 2017). Alle drie de genoemde kenmerken dragen bij aan het aanpassen van een individu aan de omgeving, met andere woorden integratie. Om erachter te komen of het integreren binnen de groepen in games ook effect heeft op de sociale integratie in de realiteit wordt er in de huidige studie verder onderzoek naar gedaan worden.

Daarnaast zal deze studie het verband tussen sociale acceptatie en het spelen van online games onderzoeken. Onderzoek van Park, Cha, Lim en Jung (2013) wees uit dat het deelnemen aan online sociale gemeenschappen, zoals Facebook, het gevoel van sociale acceptatie positief beïnvloedt bij de onderzochte studenten. Het sociale component binnen online games is te vergelijken met de sociale gemeenschappen waar deze studenten aan deelnamen (Ducheneaut, Yee, & Moore, 2006; Park, Cha, Lim, & Jung, 2013). Er zal in dit onderzoek gemeten worden of het gevoel van sociale acceptatie ook door het sociale component binnen games beïnvloed wordt. Echter, tijdens online gamen is er vaak sprake van praktijken als pesten en buitensluiten; onderzoek wees uit dat pesten en buitensluiten vaak een negatieve invloed hebben op de sociale acceptatie van een adolescent, aangezien veel adolescenten hierdoor moeite hebben met het vertrouwen van onbekenden (Navarro, Yubero, Larrañaga, & Martínez, 2011). Geconcludeerd kan worden dat op basis van eerdere literatuur er zowel een positieve als negatieve invloed op sociale acceptatie kan bestaan vanuit online game communities.

Tot slot is het meeste onderzoek naar het algehele construct sociaal welzijn gedaan. Echter, er is tot nu toe nog geen consensus over het effect dat online gamen op het sociaal welzijn van adolescenten heeft. Zo zijn er verschillende onderzoeken die aantonen dat het spelen van online games zorgt voor een lagere mate van sociaal welzijn, omdat gamers in de realiteit een sociale isolatie ervaren (Trepte, Reinecke en Juechems, 2012). Ook het onderzoek van Den Eijnden, Meerkerk, Vermulst, Spijkerman en Engels (2008) bevestigt dat online communicatie, waaronder online communicatie in games, samenhangt met een lagere mate van sociaal welzijn.

Er is echter ook onderzoek bekend over positieve invloeden van online gamen op sociaal welzijn. Jansz en Martens (2005) hebben onderzoek gedaan bij adolescenten op LAN-events, hier komen jongeren samen om online games te spelen (e.g., Team Fortress, Classic, Quake3 en Return to Castle Wolfenstein). Zij stellen dat online gamen resulteert in het versterken van vriendschappen, doordat de jongeren samen komen op deze events, wat een positieve invloed heeft op het sociaal welzijn. In een ander onderzoek, waar de relatie tussen het spelen van World of Warcraft en het sociaal

welzijn van Nederlandse middelbare scholieren werd onderzocht, is geen duidelijk verband gevonden tussen online gamen en het sociaal welzijn (Visser, Antheunis & Schouten, 2013). In dit onderzoek werd sociaal welzijn echter iets anders beschreven dan Keyes dit deed, aangezien het zich meer richtte op consequenties van sociale evenementen op de gevoelens van jongeren. Vervolgonderzoek wees wel uit dat een online spel als World of Warcraft een positieve invloed heeft op sociale communicatie en coöperatie (Martončik & Lokša, 2016), factoren die positief verbonden zijn aan sociaal welzijn. Daarnaast geven veel mensen in online game-communities aan dat ze positieve sociale relaties hebben overgehouden aan het gamen (Cole & Griffiths, 2017), wat een verbetering lijkt te zijn van het sociaal welzijn. Geconcludeerd kan worden dat er nog geen consensus is over het effect van online gamen op het sociaal welzijn van adolescenten.

Doordat er nog geen consensus is bereikt, is het wetenschappelijk relevant om hier verder onderzoek naar te doen. Daarnaast is het van maatschappelijk belang dat er verder onderzoek wordt uitgevoerd naar de invloed van online gamen op het sociaal welzijn van adolescenten, omdat het aantal adolescenten dat videogames speelt blijft stijgen en het precieze effect hiervan onduidelijk is. Als er meer inzicht is in de invloed van online videogames op het sociaal welzijn kunnen games hierop aangepast worden om het positieve effect te vergroten of het negatieve effect te reduceren. De onderzoeksvraag luidt als volgt: 'Wat is het verband tussen het spelen van online games waarin sociale interactie centraal staat, en het sociaal welzijn bij adolescenten tussen 12 en 16 jaar?' De deelvragen zijn: 'Wat is het verband tussen het spelen van online games, waarin sociale interactie centraal staat, en de sociale integratie die adolescenten tussen de 12 en 16 jaar ervaren?' en 'Wat is het verband tussen het spelen van online games, waarin sociale interactie centraal staat, en de sociale acceptatie bij adolescenten tussen de 12 en 16 jaar?'

Methode

Procedure

De data van dit onderzoek was verzameld van 10 april 2017 tot en met 30 april 2017. Er was sprake van een kort tijdsbestek waarin de participanten verworven moesten worden. Om zo snel mogelijk adolescenten te benaderen was er besloten om de survey online onder het sociale netwerk van de onderzoekers te verspreiden door gebruik te maken van de sociale media platformen waar de onderzoekers bij aangesloten zijn (Facebook, Twitter, LinkedIn en Instagram). Daarnaast was de link van de survey verspreid onder kennissen van de onderzoekers door middel van e-mail. Tot slot had een van de onderzoekers kennissen (werkzaam als leerkracht) benaderd, die in hun klas de vragenlijsten uitgedeeld hebben op papier en deze zijn vervolgens door de onderzoekers in SPSS samengevoegd met de verzamelde data van de online survey. Alle participanten

waren vooraf geïnformeerd over het doel van het onderzoek en over anonieme en vrijwillige deelname.

Steekproef

De steekproef van dit kwantitatieve onderzoek bestond uit 80 adolescenten met een leeftijdsomvang van 12 tot 17 jaar ($M_{leeftijd} = 14.51$, $SD = 1.13$), waarvan 53.7% jongens en 43.9% meisjes. Van de participanten volgde 3.7% het basisonderwijs, 4.9% volgde onderwijs op VMBO-niveau, 64.6% op de HAVO, 20.7% op het VWO/Gymnasium en 3.6% volgde een ander opleidingsniveau of geen. Doordat de participanten vanwege het korte tijdsbestek uit het netwerk van de onderzoekers waren geworven was er sprake van een gemakssteekproef design.

Meetinstrumenten

In dit onderzoek was er gebruik gemaakt van een survey (Bijlage A). De survey bestond uit 18 items, verdeeld over drie onderdelen. De vragenlijst ving aan met het eerste onderdeel, demografische kenmerken van de participanten: sekse, leeftijd, en onderwijsniveau. Hierna volgde een vraag welke bepaalde of de participant onderdeel twee moest beantwoorden of direct doorging naar onderdeel drie. ("Speel jij online games waarbij je tijdens het gamen online contact hebt met andere spelers in de game?"). Indien het antwoord op de vraag ja was, volgde de vragenlijst met onderdeel twee, welke bestond uit vragen over het gamegedrag (e.g., "Als je deze games speelt, hoe lang speel je dan ongeveer per keer?"). Alle participanten sloten de vragenlijst af met het derde onderdeel, in dit onderdeel werden de constructen sociale integratie en sociale acceptatie gemeten aan de hand van stellingen. Deze items waren gebaseerd op het model van Keyes (1998) om het sociaal welzijn van een individu te meten.

Sociale integratie was gemeten aan de hand van vijf items (9.1, 9.2, 9.3, 9.4 en 9.5) (e.g., "Ik zie mijzelf als een deel van een groep"). Sociale acceptatie werd eveneens gemeten aan de hand van vijf items (9.6, 9.7, 9.8, 9.9 en 9.10) (e.g., "Ik heb het gevoel dat veel mensen om mij geven"). Er werd gebruik gemaakt van een 7-punt Likertschaal, uiteenlopend van helemaal mee oneens tot helemaal mee eens. Per construct werd de gemiddelde score berekend van de vijf items, waarbij een hoge score een hoge mate van sociale integratie of acceptatie betekende.

Cronbach's alfa coëfficiënt werd uitgevoerd om de interne consistentie van de schalen te berekenen en daarmee de betrouwbaarheid te toetsen. De betrouwbaarheid van het construct sociale integratie was goed, Cronbach's $\alpha = .78$ (Field, 2009). De betrouwbaarheid van het construct sociale acceptatie was goed, Cronbach's $\alpha = .80$ (Field, 2009). De betrouwbaarheid van het construct sociaal welzijn was goed, Cronbach's $\alpha = .85$ (Field, 2009). Doordat er in dit onderzoek gebruik gemaakt werd van een gemakssteekproef was de steekproefomvang niet representatief en zal er sprake zijn

van een lage externe validiteit. Het gaf mogelijk wel een idee over wat er onder de adolescenten speelde en hoe zij zich voelden.

Data analyse

Bij het uitvoeren van de analyses in dit onderzoek is gebruik gemaakt van IBM SPSS Statistics 23, met een p-waarde van .05 als significantieniveau.

Voorafgaand aan het uitvoeren van de analyses, was er een nieuwe variabele aangemaakt voor het online gamen met een ordinaal meetniveau die bestaat uit twee verschillende waarden, 1: gemiddeld tot veel online gamen (adolescenten die een paar dagen per week of meer gamen) en 2: weinig tot niet online gamen (adolescenten die 1 keer per week of minder gamen).

Om het verband tussen sociale integratie en online gamen (deelvraag één) en sociale acceptatie en online gamen (deelvraag twee) te berekenen was er een Independent samples t-test uitgevoerd. Hierbij zijn sociale integratie en sociale acceptatie de afhankelijke variabelen en is online gamen de onafhankelijke variabele.

Vervolgens was het verband tussen online gamen en het sociaal welzijn (onderzoeksvraag) ook aan de hand van een Independent samples t-test berekend. Hierbij is het sociaal welzijn de afhankelijke variabele en het online gamen de onafhankelijke variabele. Het sociaal welzijn was in dit onderzoek beperkt gebleven tot een combinatie van sociale integratie en sociale acceptatie.

Tot slot was er een Multiple Regressie Analyse uitgevoerd, waarbij er alleen naar de sterkte van het verband wordt gezocht tussen sociaal welzijn (afhankelijke variabele; sociale integratie en sociale acceptatie samengevoegd) en de verdeling van aantal uur gamen per keer onder de adolescenten (onafhankelijke variabele; minder dan ½ uur per dag, ½ uur – 2 uur per dag en meer dan 2 uur per dag) binnen de groep adolescenten die minimaal wekelijks online gamen.

Resultaten

Om de analyses te kunnen uitvoeren, zijn er voorafgaand drie afhankelijke variabele gecreëerd waarin de scores per construct zijn samengevoegd. Voor de variabele sociaal welzijn, zijn alle scores van vraag 9.1 tot en met 9.10 bij elkaar opgeteld, waaruit een score tussen 10 en 70 genoteerd kan worden. Een score van 10 betekent een laag sociaal welzijn, een score van 70 betekent een hoog sociaal welzijn. Door de scores bij elkaar op te tellen is er een duidelijk verschil te zien tussen een lage en een hoge score. Voor de deelvragen zijn de variabelen sociale integratie en sociale acceptatie gecreëerd. Voor sociale integratie zijn de scores van vraag 9.1 tot en met 9.5 bij elkaar opgeteld, waarbij een score tussen de 5 en 35 behaald kan worden. Voor sociale acceptatie zijn de scores van vraag 9.6 tot en met 9.10 bij elkaar opgeteld, waarbij ook een score tussen 5 en 35 behaald kan worden. Er wordt in dit onderzoek een significantieniveau van $p < .05$ gehanteerd (Gravetter & Wallnau, 2013).

Om de onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden is er een independent samples *t*-test uitgevoerd tussen veel gamende adolescenten ($n = 34$) en weinig tot niet gamende adolescenten ($n = 45$) om het gerapporteerde sociaal welzijn te vergelijken. Levene's test was niet significant, dus de *t*-toets voor gelijke variantie moet gebruikt worden. Er is sprake van een statistisch significant verschil, waarbij in de groep die veel online games speelt ($M = 51.71$, $SD = 10.17$) een verschil op sociaal welzijn werd gevonden van 5.89, 95% CI [-9.73, -.2.06] met de groep die niet veel online games speelt ($M = 57.60$, $SD = 6.93$), $t(77) = -2.06$, $p < .05$, tweezijdige toets, $d = -1.99$. Geconcludeerd kan worden op basis van deze resultaten dat er een negatief verband lijkt te zijn tussen het spelen van online games waarin sociale interactie centraal staat en het sociaal welzijn bij adolescenten.

Voor de eerste deelvraag is er ook een independent samples *t*-test uitgevoerd tussen veel gamende adolescenten ($n = 34$) en weinig tot niet gamende adolescenten ($n = 45$) of er verschil was op het construct sociale integratie. Levene's test was significant, dus de *t*-toets voor niet gelijke variantie moet gebruikt worden. De groep die veel online games speelt ($M = 26.00$, $SD = 6.15$) verschilt op sociaal welzijn met 3.24, 95% CI [-5.57, -0.92] van de groep die weinig online games speelt ($M = 29.24$, $SD = 3.19$), $t(46.30) = -2.81$, $p < .05$, tweezijdige toets, $d = -0.69$. Deze analyse toont aan dat er een significant lagere mate van sociale integratie aanwezig is bij adolescenten die veel online games spelen waarin sociale interactie centraal staat dan in de groep adolescenten die weinig deelneemt aan deze vorm van online gamen.

Vervolgens is er opnieuw een independent samples *t*-test uitgevoerd tussen veel gamende adolescenten ($n = 34$) en weinig tot niet gamende adolescenten ($n = 45$) of er een verschil was op het construct sociale acceptatie. Levene's test was niet significant, dus de *t*-toets voor gelijke variantie moet gebruikt worden. Ook hier was de *t*-toets significant, waarbij er een verschil gemeten is op sociale acceptatie tussen de groep die veel online games speelt ($M = 25.71$, $SD = 5.30$) en de groep die niet veel online games speelt ($M = 28.36$, $SD = 4.53$), namelijk 2.65, 95% CI [-4.86, -.44], $t(77) = -2.39$, $p < .05$, tweezijdige toets, $d = -1.20$. Er kan na deze analyse geconcludeerd worden dat er binnen de groep mensen die veel online games spelen waarin sociale interactie centraal staat een significant lagere mate van sociale acceptatie werd gemeten dan binnen de groep die weinig van dit type online games speelt.

Om de variantie te meten van het sociaal welzijn van adolescenten die veroorzaakt wordt door hoe vaak en hoelang adolescenten online gamen is een multiple regressie analyse uitgevoerd. Er was geen multicollineariteit, $r = .23$.

De combinatie van hoe vaak een adolescent online games speelt en hoe lang een adolescent online games speelt, zijn samen verantwoordelijk voor een niet-significante 6.3% van de variantie in sociaal welzijn, $R^2 = .06$, adjusted $R^2 = .019$, $F(2, 43) = 1.44$,

$p = .29$. Er kan dus geconcludeerd worden dat de combinatie van variabelen geen significante invloed hebben op de variantie van de variabele sociaal welzijn. De ongestandaardiseerde (B) en gestandaardiseerde (β) regressie coëfficiënten, en gekwadrateerde semi-partiële correlatie (sr^2) voor elke predictor in het regressiemodel zijn weergegeven in tabel 1.

Tabel 1

On-gestandaardiseerde (B) en Gestandaardiseerde (β) Regressie Coëfficiënt, en Gekwadrateerde Semi-Partial Correlaties (sr^2) voor elke Predictor in Regressie Model Sociaal Welzijn

Variabele	B [95% CI]	β	sr^2
Hoe vaak online gamen	-2.39 [-5.32, .53]	-.267	.060
Hoelang online gamen	.83 [-4.47, 6.13]	.051	.002

Noot. $N = 45$. CI = confidence interval

* $p < .05$. ** $p < .01$.

Conclusie/Discussie

In de huidige studie is het verband tussen het spelen van online games en het sociaal welzijn onderzocht bij adolescenten van 12 tot 17 jaar. Gezien de sterke toename -in het spelen van online games bij adolescenten en het ontbreken van consensus binnen de wetenschappelijke literatuur over de gevolgen, was het van belang om hier nader onderzoek naar te doen. Dit onderzoek heeft zich geconcentreerd op twee factoren van het construct sociaal welzijn: sociale integratie en sociale acceptatie.

Sociale integratie. De resultaten doen vermoeden dat de tijd die adolescenten aan online interactieve games besteden een effect heeft op de sociale integratie. In het bijzonder, als adolescenten regelmatig games spelen, scoren zij lager op sociale integratie. Dit sluit echter niet aan bij de verwachting dat adolescenten tijdens het gamen integratie strategieën aanleren, zoals het aangaan van relaties en het ontdekken van de omgeving, die zij vervolgens in de realiteit toepassen (Cole & Griffiths, 2017). Mogelijk is de oorzaak van de gevonden resultaten, dat adolescenten door de constante drang om de online spellen te spelen, niet deel kunnen nemen aan de echte maatschappij en hierdoor niet de mogelijkheid hebben om te integreren (Söbke, Bröker & Kornadt, 2012).

Sociale acceptatie. De resultaten doen een negatieve relatie vermoeden tussen online gamen en sociale acceptatie. Dit suggereert dat wanneer adolescenten veel online gamen, zij een lagere mate van sociale acceptatie zullen ervaren. Een mogelijke

verklaring voor dit effect is de aanwezigheid van negatieve ervaringen binnen de online game communities waaraan de adolescenten mogelijk deelnemen. Navarro et al. (2011) stellen dat negatieve ervaringen (e.g., pesten) de mate van sociale acceptatie bij adolescenten negatief beïnvloedt. Volgens het onderzoek van Park et al. (2013) zouden positieve online ervaringen juist ook kunnen bijdragen aan een hogere sociale acceptatie, maar dit verband kon in dit onderzoek bij adolescenten niet worden aangetoond.

Sociaal welzijn. De resultaten doen vermoeden dat de frequentie van het spelen van online games samenhangt met het construct sociaal welzijn. Met name, als adolescenten vaker online games spelen, beoordelen zij hun sociaal welzijn lager. Een mogelijke verklaring voor deze uitkomst is dat het spelen van online games zorgt voor sociale isolatie, gevoel van eenzaamheid en depressie, wat vervolgens kan resulteren in een lagere mate van sociaal welzijn (Trepte et al., 2012; Van Den Eijnden et al., 2008). De resultaten van dit onderzoek lijken niet aan te sluiten bij de eerder gevonden positieve effecten die het online gamen op sociaal welzijn lijkt te hebben. Hier zijn verschillende mogelijke verklaringen voor.

Allereerst is een mogelijke verklaring dat verschillende spelcategorieën een verschillende invloed hebben op het sociaal welzijn van adolescenten. In de huidige studie zijn alle online games waar sociale interactie aanwezig is meegenomen. Een groot deel van deze spellen is nog nooit eerder onderzocht en de inhoud is nog niet geanalyseerd. Voorgaand onderzoek heeft voornamelijk gekeken naar specifieke spellen, zoals World of Warcraft (Martončík & Lokša, 2016). Dit specifieke spel werd in het huidige onderzoek zelden gerapporteerd door adolescenten. Mogelijk heeft dit spel positieve invloeden, maar hebben de frequent gerapporteerde spellen juist een negatieve invloed op het sociaal welzijn.

Een andere mogelijke verklaring voor het niet vinden van een positief effect is dat voorgaand onderzoek het aantal uren gemeten heeft dat jongeren online games spelen, en in het huidige onderzoek de frequentie van het spelen gemeten is (Cole & Griffiths, 2017). Uit de uitgevoerde multiple regressie analyse bleek dat de frequentie en de duur niet met elkaar samenhangen, waardoor deze variabelen mogelijk een verschillend effect hebben op het sociaal welzijn van adolescenten.

Beperkingen

Allereerst is er in dit onderzoek door het korte tijdsbestek gebruik gemaakt van een gemakssteekproef, hierdoor is er sprake van een redelijk homogene groep. De meeste respondenten zaten op de HAVO en kwamen uit dezelfde klas. Dit zorgt voor een steekproef die niet representatief is voor de populatie van dit onderzoek. Verder is ook de steekproefgrootte niet voldoende om te kunnen spreken van generalisatie. Hiernaast is in het huidige onderzoek niet het gehele construct sociaal welzijn meegenomen zoals

Keyes (1998) het heeft gedefinieerd: enkel sociale integratie en sociale acceptatie zijn onderzocht en vormen samen het construct sociaal welzijn. De overige factoren, sociale bijdrage, sociale coherentie en sociale actualisatie, zijn buiten beschouwing gelaten. Hierdoor geven de resultaten van dit onderzoek geen volledig beeld van het sociaal welzijn bij adolescenten. Daarentegen zijn in eerdere onderzoeken meer overstijgende, of juist zeer specifieke definities van sociaal welzijn aangehouden. Jansz & Martens (2005) keken bijvoorbeeld voornamelijk naar socialisatie bij mensen in het algemeen, waar sociaal welzijn slechts een onderdeel van is. Hier moet rekening mee gehouden worden wanneer de resultaten met elkaar vergeleken worden. Daarnaast is er in dit onderzoek geen onderscheid gemaakt tussen de type online games waar sociale interactie centraal staat. Binnen de online games waar sociale interactie centraal staat zijn immers ook verschillende kenmerken aanwezig die mogelijk het sociaal welzijn op verschillende manieren beïnvloeden. Tot slot is het nog onbekend of het spelen van online games resulteert in een lagere mate van sociaal welzijn, of dat adolescenten met een lagere mate van sociaal welzijn vaker online games spelen. Daarnaast is het nog onbekend wat de mediatoren en moderatoren zijn in dit verband.

Aanbevelingen

Ondanks de beperkingen van dit onderzoek, hierboven genoemd, kan dit onderzoek een belangrijke aanvulling zijn op de al bestaande literatuur. Voorgaand onderzoek heeft namelijk nog niet kunnen aantonen dat er een significant verband is tussen sociale acceptatie/ sociale integratie en online gaming. Vervolgonderzoek zou zowel met een grotere als meer representatieve steekproef moeten werken, om de resultaten van het vervolgonderzoek te kunnen generaliseren. Daarnaast wordt aanbevolen om in vervolgonderzoek alle factoren van het construct sociaal welzijn, zoals Keyes (1998) dit begrip heeft gedefinieerd, te meten. Ook is het bij vervolgonderzoek belangrijk om de vorm van het gevonden effect tussen online gamen en sociaal welzijn verder te onderzoeken: dit kan bijvoorbeeld gedaan worden door kwalitatief onderzoek te doen, waarbij aan adolescenten gevraagd kan worden wat voor invloed online gaming op hen heeft in relatie tot sociaal welzijn. Ook zou een longitudinaal onderzoek kunnen bijdrage aan de betrouwbaarheid van de resultaten. Verder zou er in toekomstig onderzoek ook gekeken kunnen worden naar de verschillende kenmerken van online games die een lager sociaal welzijn tot stand zouden kunnen brengen, zodat er meer kennis ontstaat over welke kenmerken van online games een rol spelen in deze relatie. Met de steeds blijvende toename van het spelen van online games bij jongeren, en de onduidelijkheid over het verband tussen adolescenten die online gamen en hun sociaal welzijn, is het van belang dat er vervolgonderzoek komt, waarbij het huidige onderzoek als aanzet kan dienen.

Literatuur

- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2017). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, *10*(4), 575-583. doi:10.1089/cpb.2007.9988
- Cowan, R. S. (1976). The " industrial revolution" in the home: Household technology and social change in the 20th century. *Technology and Culture*, *17*, 1-23. doi:10.2307/3103251
- Van Dorsselaer, S., Zeijl, E., Van den Eeckhout, S., Ter Bogt, T., & Vollebergh, W. (2007). HBSC 2005: Gezondheid en welzijn van jongeren in Nederland. Utrecht: Trimbos Instituut.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Alone together?: Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 407-416. doi:10.1145/1124772.1124834
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding video games: The essential introduction*. Londen: Routledge.
- Van den Eijnden, R. J., Meerkerk, G. J., Vermulst, A. A., Spijkerman, R., & Engels, R. (2008). Online communication, compulsive internet use, and psychosocial well-being among adolescent: A longitudinal study. *Developmental Psychology*, *44*(3), 655-665. doi:10.1037/0012-1649.44.3
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS*. London: Sage Publications Ltd
- Gravetter, F. J., & Wallnau, L. B. (2013). *Statistics for the behavioral sciences*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Granic, I., Lobel, A., Poppelaars, M., & Engels, R. C. (2015). Videospellen: De positieve effecten. *Kind & Adolescent*, *36*(1), 1-22. doi:10.1007/s12453-014-0066-8
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. *New Media & Society*, *7*(3), 333-355. doi:10.1177/1461444805052280
- Keyes, C. L. M. (1998). Social well-being. *Social psychology quarterly*, *61*, 121-140. doi:10.2307/2787065
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, *8*(1), 15-20. doi:10.1089/cpb.2005.8.15
- Martončík, M., & Lokša, J. (2016). World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, *56*, 127-134. doi:10.1016/j.chb.2015.11.035

- Park, S., Cha, S., Lim, K., & Jung, S. (2013). The relationship between university student learning outcomes and participation in social network services, social acceptance and attitude towards school life. *British Journal of Educational Technology*, 45(1), 97-111. doi:10.1111/bjet.12013
- De Pauw, E., Pleysier, S., Van Looy, J., Bourgonjon, J., Rutten, K., Vanhooven, S., & Soetaert, R. (2008). Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtsstudie. Het Vlaamse Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek. Verkregen van: <https://biblio.ugent.be/publication/524965/file/525041>
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Eijnden, R. J., & Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106, 205-212. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Soßbke, H., Broßker, T., & Kornadt, O. (Ed.) (2012). Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning [Social gaming – Just click and reward?]. Verkregen van https://www.researchgate.net/publication/235990355_Social_Gaming_-_Just_Click_and_Reward
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909. doi:10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x
- Van de Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839. doi:10.1016/j.chb.2011.12.003
- Visser, M., Antheunis, M. J., & Schouten, A. P. (2013). Online communication and social well-being: How playing World of Warcraft affects players' social competence and loneliness. *Journal of Applied Social Psychology*, 43, 1508-1517. doi:10.1111/jasp.12144
- Whang, L. S. M., Lee, S., & Geunyoung Chang, M. A. (2003). Internet over-users' psychological profiles: A behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 143-150. doi:10.1089/109493103321640338
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772

Bijlage A.*Vragenlijst*

Beste leerling,

Alvast bedankt voor het meedoen aan dit onderzoek. Wij zijn twee studenten van de Universiteit Utrecht en zijn op dit moment bezig met onze bachelor eindonderzoek. Het doel van ons onderzoek is om te onderzoeken of er een verband is tussen online games spelen en het sociaal welbevinden.

Lees de vragen goed door en geeft het antwoord dat voor jou het meest van toepassing is. Het invullen van de vragenlijst zal ongeveer 5-10 minuten duren. Jouw gegevens worden anoniem verwerkt. Er zijn geen goede of foute antwoorden. Succes met het invullen,

Judith Schiltkamp en Olivier van der Ende

1. Ben je een jongen of een meisje?

- Jongen
- Meisje

2. Hoe oud ben je?

..... Jaar

3. Welke niveau doe jij op school?

- Basisschool
- Praktijkonderwijs
- VMBO
- HAVO
- VWO of Gymnasium
- Anders namelijk.....

4. Speel jij online games waarin je tijdens het gamen online contact hebt met andere spelers in de game?

- Ja
- Nee

De volgende vragen hoef je alleen in te vullen als je bij vraag 4 'ja' hebt geantwoord. Anders mag je door naar vraag 8

5. Maak een top 3 van deze online games die jij het meeste speelt waarbij je tijdens het spelen contact hebt met andere spelers

- 1.....
- 2.....
- 3.....

6. Hoeveel uur besteed je dagelijks aan deze online games?

- Dagelijks
- Paar dagen per week
- Eén keer per week
- Paar keer per maand
- Minder dan één keer per maand

7. Als je deze games speelt, hoe lang speel je dan ongeveer per keer?

- Minder dan 30 min.
- 30 min. Tot 2 uur
- Meer dan 2 uur

8. Wat vind je het leukste aan het spelen van deze online games?

.....

.....

.....

In de volgende vragen wordt er gevraagd hoe jij je in een grote groep voelt, of als je samen bent met andere mensen (zoals je klas, sportclub, of een groep vrienden).

	Helemaal mee oneens	Mee oneens	Beetje mee oneens	Niet mee oneens/ niet mee eens	Beetje mee eens	Mee eens	Helemaal mee eens
9.1 Ik zie mijzelf als een deel van een groep.							
9.2 Mensen missen mij als ik er niet bij ben, zij zullen mij dan bijvoorbeeld gaan WhatsApps of bellen.							
9.3 Ik vind mij passen in de Nederlandse samenleving							
9.4 Ik voel mij op mijn gemak in een groep.							
9.5 Ik kan mijn weg goed vinden in de buurt							
9.6 Ik heb het gevoel dat veel mensen om mij geven.							
9.7 Ik heb snel vertrouwen in andere mensen.							

9.8 Ik voel mij op mijn gemak als ik nieuwe mensen leer kennen.							
9.9 Als ik problemen heb geloof ik dat andere mensen mij kunnen helpen om problemen op te lossen.							
9.10 Ik denk dat de meeste mensen hopen dat het goed met mij gaat.							

Je bent nu klaar met het onderzoek.

Bedankt voor het beantwoorden van de vragen!

Heb je naar aanleiding van jouw deelname nog vragen over ons onderzoek of over het invullen van de vragenlijst, dan kun jij of jouw ouders contact opnemen via onderstaande mailadressen:

j.j.schiltkamp@students.uu.nl
o.vanderende@students.uu.nl

Met vriendelijke groeten,

Judith Schiltkamp en Olivier van der Ende