



Masterthesis

# Ouderlijk Toezicht op Gamers: De Invloed van Regels en Communicatie op Gameverslaving bij Adolescenten

Master's programme in  
Clinical child, Family and  
Educational Studies

Mohammed el Ouakili

Studentnummer:  
1404229

Dr. Gert-Jan Meerkerk

Dr. Anne Smit  
FERB 23-0163

14 juni 2023  
Woorden: 4491



Utrecht University

## **Samenvatting**

In dit onderzoek is de relatie tussen ouderlijke regels over internetgebruik en gamen en gameverslaving bij jongeren onderzocht en de invloed van de kwaliteit van communicatie tussen een ouder en kind op deze relatie. Uit de resultaten bleek een significant, maar zwak positief verband tussen het instellen van regels en de symptomen van gameverslaving te bestaan, wat suggereert dat het enkel stellen van strenge regels mogelijk onvoldoende is om gameverslaving effectief aan te pakken. De kwaliteit van de communicatie tussen ouders en jongeren toonde een sterker verband met gameverslaving, in vergelijking met de invloed van opgestelde regels, wat aantoont dat het bevorderen van effectieve communicatie een potentieel effectievere strategie kan zijn. De hypothese dat de kwaliteit van de communicatie als een moderator in de relatie tussen regels en gameverslaving zou fungeren, werd niet bevestigd. De studie maakt duidelijk dat de impact van ouderlijke regels en communicatie op gameverslaving complex is en mogelijk beïnvloed wordt door andere factoren, zoals ouderlijke betrokkenheid of kinderlijke zelfregulatie (Ryzin et al., 2009). Beperkingen van deze studie omvatten het gebruik van zelf ontwikkelde meetinstrumenten en de cross-sectionele aard van het onderzoek. Toekomstig onderzoek zou zich kunnen richten op een uitgebreidere set van factoren, het gebruik van longitudinale ontwerpen, en op multi-informant benaderingen. Ondanks deze beperkingen onderstreept de studie het belang van ouder-kind communicatie in de context van internetgebruik en gameverslaving bij jongeren, en suggereert het de noodzaak van een bredere benadering bij het aanpakken van problematisch gamegedrag. Hiermee wordt bedoeld dat interventies zich niet alleen zouden moeten richten op individuele gamers, maar ook op de bredere sociale context waarin ze zich bevinden.

## **Abstract**

In this study, the relationship between parental rules regarding internet use and gaming and game addiction among young people was investigated, as well as the influence of the quality of parent-child communication on this relationship. Results showed a weak, but significant, positive relationship between the enforcement of rules and symptoms of gaming addiction, suggesting that strict rule-setting alone may be insufficient in effectively combating gaming addiction. The quality of communication between parents and young people demonstrated a stronger link to gaming addiction, as compared to the influence of rules, indicating that fostering effective communication could be a potentially more effective strategy. The hypothesis that the quality of communication would serve as a moderator in the relationship

between rules and gaming addiction was not confirmed. This study reveals that the impact of parental rules and communication on gaming addiction is complex and may be influenced by other factors, such as parental involvement or child self-regulation (Ryzin et al., 2009). Limitations of this study include the use of self-developed measurement instruments and the cross-sectional nature of the research. Future research could focus on a more extensive set of factors, the use of longitudinal designs, and multi-informant approaches. Despite these limitations, the study underscores the importance of parent-child communication in the context of internet use and gaming addiction among young people and suggests the necessity of a broader approach in addressing problematic gaming behaviour. This implies that interventions should not only focus on individual gamers, but also on the wider social context in which they exist.

### **Introductie**

De ontwikkelingen in de technologie hebben ervoor gezorgd dat internet en online gamen een integraal onderdeel zijn geworden van het dagelijks leven van veel jongeren (Kuss et al., 2017). Hoewel deze technologieën positieve aspecten zoals sociale interactie en entertainment bevorderen, is er bezorgdheid over mogelijke gameverslaving bij jongeren (Kuss & Griffiths, 2012). Een gameverslaving of Internet Gaming Disorder (IGD) wordt in de DSM-V gedefinieerd als “aanhoudend en terugkerend gebruik van internet om deel te nemen aan games, vaak met andere spelers, leidend tot klinisch significante beperkingen of leed” (APA, 2013, p. 795). In 2021 werden naar schatting door 13,0% van de leerlingen in het voortgezet onderwijs intensief gegamed, waarbij intensief gedefinieerd wordt als het gamen van 24 of meer uren per week. Van deze groep voortgezet onderwijsscholieren vertoont ongeveer 3,4% problematisch gamegedrag, wat inhoudt dat zij kenmerken van verslaving vertonen. Deze vorm van risicovol gamen komt significant vaker voor bij jongens, met een percentage van 5,6%, dan bij meisjes, waarbij het percentage op 1,2% ligt (Trimbos, 2022). Jongeren met een gameverslaving hebben hun gamegedrag vaak niet onder controle. Dit leidt ertoe dat zij vaker en langer spelen dan voorgenomen, wat resulteert in minder slaap, beweging en beschikbare tijd voor werk, studie en sociale activiteiten (Lemmens et al., 2015). Hierdoor kunnen er problemen op het gebied van hun gezondheid, werk, studie en sociale interactie met hun omgeving ontstaan (Meerkerk et al., 2006; Aksoy et al., 2021). Een gameverslaving wordt daarom gezien als een risico voor de volksgezondheid (Griffiths et al., 2012).

Diverse onderzoeken onderstrepen het belang van de rol van ouders in het voorkomen van gameverslaving (Van Leeuwen & Goossens, 2016). Een specifieke opvoedstrategie, die

ouders gebruiken om het gamegedrag van hun kinderen te beïnvloeden, is ouderlijke bemiddeling. Het mediatie-model (Nikken & Jansz, 2014) biedt een nuttige manier om ouderlijke bemiddeling te beschrijven en te begrijpen. Dit model suggereert dat er drie belangrijke typen ouderlijke bemiddeling zijn, namelijk: restrictieve bemiddeling, gezamenlijk kijken of spelen van media (co-viewing of co-playing) en actieve bemiddeling. Restrictieve bemiddeling verwijst naar de regels en grenzen die ouders stellen met betrekking tot de blootstelling van hun kind aan media. Denk hierbij aan het beperken van de tijd die jongeren mogen doorbrengen met gamen of de inhoud van de games die ze mogen spelen, zoals het beperken van games met expliciet geweld (Van den Eijnden et al., 2018). Gezamenlijk kijken of spelen, betekent dat ouders samen met hun kinderen media consumeren. Ze kijken bijvoorbeeld samen naar een film of spelen een videogame. Dit biedt ouders de mogelijkheid om de ervaringen van hun kinderen te delen en te begeleiden. Actieve bemiddeling gaat nog een stap verder. Hierbij praten ouders actief met hun kinderen over de media die ze consumeren. Ze leggen bijvoorbeeld uit wat de mogelijke gevolgen van overmatig gamen kunnen zijn en hoe ze verantwoordelijk en kritisch met de media kunnen omgaan (Nikken & Jansz, 2014). Ouderlijke bemiddeling is dus een cruciaal onderdeel van de opvoeding, omdat het bijdraagt aan het vormen van de waarden, normen, gedragingen en attitudes van jongeren met betrekking tot mediagebruik. In onderzoeken naar de relatie tussen kinderlijk mediagebruik, waaronder gamen, en ouderlijke bemiddeling, is vastgesteld dat ouderlijke bemiddeling van het mediagebruik van jongeren een beschermend effect kan hebben (Nikken & Jansz, 2014). Het biedt ouders de mogelijkheid om hun kinderen te begeleiden in hun interactie met games en andere media, en zo mogelijke risico's, zoals gameverslaving, te verminderen (Gentile et al., 2014).

Echter, sommige studies suggereren dat te restrictieve bemiddeling niet altijd bijdraagt aan het verminderen van problematisch gamegedrag (Mihara & Higuchi, 2017). In feite kan het soms leiden tot verhoogd problematisch gamegedrag en verstoorde ouder-kind relaties (Choo et al., 2015; Kesten et al., 2015; Jago et al., 2013). Bijvoorbeeld wanneer de beperkingen door de jongeren als te opdringerig worden ervaren, of wanneer jongeren het gevoel krijgen dat ze niet begrepen worden (Choo et al., 2015). Deze studies onderstrepen het feit dat de effectiviteit van ouderlijke regels met betrekking tot het gamegedrag van jongeren niet alleen afhangt van de regels zelf, maar ook van de manier waarop deze worden geïmplementeerd en gehandhaafd (Choo et al., 2015; Kesten et al., 2015).

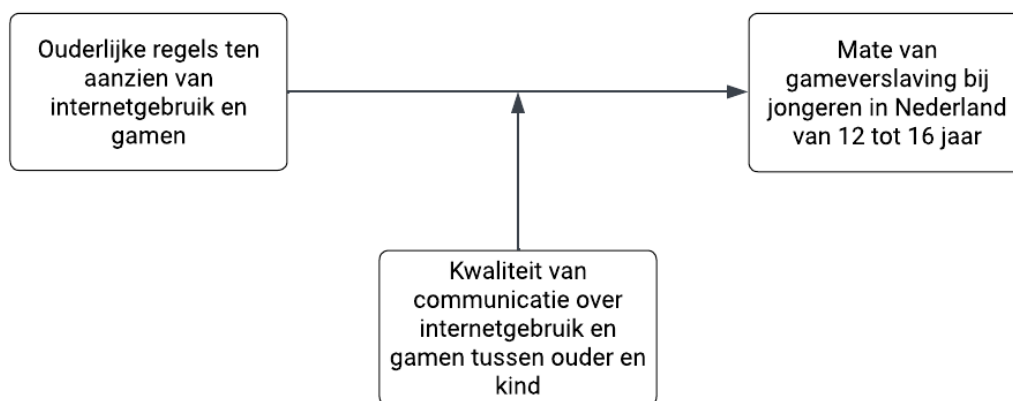
Goede communicatie tussen ouders en jongeren speelt een cruciale rol in de effectiviteit van de regels, die rondom internetgebruik en gamen worden gesteld (Kesten et

al., 2015). Deze communicatie wordt gekarakteriseerd door open, eerlijke en ondersteunende gesprekken, waarbij beide partijen actief luisteren, empathie tonen en zich in elkaars standpunten kunnen verplaatsen (Coyne et al., 2017). Ouders die deze effectieve communicatieve vaardigheden demonstreren, bevorderen de waarschijnlijkheid dat jongeren zich bewust worden van de potentiële gevaren van overmatig internetgebruik en gamen. Dit kan bijdragen aan het vermogen van jongeren om hun eigen gedrag te reguleren en beheersen, waardoor de preventie van gameverslaving versterkt wordt (Choo et al., 2015). Deze open communicatie draagt bij aan het begrijpen van de behoeften en interesses van de jongeren en stelt ouders in staat om samen met hun kinderen gezonde grenzen te stellen (Nikken & Schols, 2015).

In de praktijk worstelen ouders vaak met het opstellen en toepassen van effectieve regels om gameverslaving te voorkomen (Cernikova et al., 2020). Dit komt vaak door een gebrek aan kennis over de risico's en gevolgen van excessief gamen (Király et al., 2015). Daarnaast kunnen problemen in de communicatie tussen ouders en jongeren het bemoeilijken om effectieve regels op te stellen en te handhaven (Choo et al., 2015). Tot slot komt naar voren dat het hebben van onduidelijke of inconsistente regels over het gebruik van videogames het voor ouders moeilijker maken om deze regels te handhaven en een gameverslaving bij jongeren te voorkomen (Nikken & Jansz, 2014). Dit komt doordat er dan meer ruimte is voor interpretatie en discussie, bijvoorbeeld, wat als 'te veel gamen' zou kunnen worden beschouwd. Dit kan tot conflicten leiden en uiteindelijk kan de ouderlijke controle over het gamegedrag verminderen.

Ondanks eerder onderzoek naar de relatie tussen ouderlijke regels en communicatie, is er nog onvoldoende bekend over hoe deze factoren gezamenlijk van invloed kunnen zijn op de mate van gameverslaving bij jongeren. Het onderzoeken van het gecombineerde effect is belangrijk om preventieve maatregelen tegen gameverslaving beter te begrijpen en te optimaliseren (Van Rooij et al., 2017). Eerdere onderzoeken hebben zich voornamelijk gericht op de individuele invloed van ouderlijke regels en communicatie. Het is echter cruciaal om te begrijpen hoe deze factoren gezamenlijk werken, en specifiek hoe communicatie de relatie tussen regels en gameverslaving bij jongeren kan beïnvloeden. Huidig onderzoek probeert daarom bij te dragen aan een beter begrip van de complexe interacties tussen deze factoren en de rol van ouders bij het reguleren van het internet- en gamegedrag van hun kinderen (King et al., 2020).

Het huidige onderzoek richt zich op de effecten van ouderlijke bemiddeling op gameverslaving onder Nederlandse jongeren (11-17 jaar), door de invloed van het stellen van regels ten aanzien van internet en gamen, symptomen van gameverslaving en de invloed van de kwaliteit van de communicatie op deze relatie te onderzoeken. Hierbij wordt een positief verband tussen regels en gameverslaving van jongeren verwacht, ofwel de verwachting dat meer regels samenhangt met meer symptomen van gameverslaving. Dit wordt verwacht omdat onduidelijke of inconsistente regels de situatie zouden kunnen verergeren (Nikken & Jansz, 2014). Bovendien kan het overdreven opleggen van regels tot rebellie en juist een toename in het gamegedrag leiden (Smetana, 2008; Király et al., 2015). Daarnaast wordt een interactie-effect tussen de kwaliteit van de communicatie en het stellen van regels over gamen verwacht. Bij het hanteren van een hoge kwaliteit van communicatie tussen ouder en kind, wordt een negatief verband tussen ouderlijke regels en gameverslaving verwacht. Dat wil zeggen, een toename in regels zou in deze context mogelijk corresponderen met een afname in de mate van gameverslaving. Dit wordt verwacht, omdat goede communicatie kan helpen bij het verduidelijken van de regels en het verminderen van conflicten, zoals gevonden in de studie van Choo et al. (2015). Echter, bij een lage kwaliteit van communicatie zou dit verband mogelijk positief kunnen zijn, waarbij een toename in regels mogelijk gerelateerd zou kunnen zijn aan een toename in gameverslaving. Dit betekent dat bij goede communicatie meer regels kunnen leiden tot minder verslavingssymptomen (Li et al., 2011).



## Method

### Participants

In totaal zijn er voor dit onderzoek 4716 jongeren benaderd, waarvan 2708 (57,4%) jongeren de vragenlijst hebben ingevuld. Non-respons was te wijten aan klassen die uitvielen en individuele leerlingen die afwezig waren tijdens de meting. Tevens konden niet alle

vragenlijsten worden gebruikt, omdat ze niet volledig waren ingevuld. Voordat de analyse is uitgevoerd, zijn de maximale scores op gameverslaving geanalyseerd. Hieruit bleek dat deze respondenten geen betrouwbare score behaald zouden hebben, doordat zij, naast de maximale scores op gameverslaving, ook op alle andere onderdelen maximale scores behaalden. Hierom is besloten deze dertien scores niet in de analyse mee te nemen. In de resultaten zijn 2089 (44,3%) leerlingen opgenomen. Deze respondenten waren tussen de 11 en 17 jaar oud ( $M = 13,9$ ;  $SD = 1,2$ ). De respondenten waren 1245 (59,6%) jongens en 844 (40,4%) meisjes, met opleidingen variërend van VMBO (962, 46,1%), VMBO/HAVO (271, 13,0%), HAVO/VWO (631, 30,4%) tot VWO (220, 10,5%). Van de respondenten zijn er 1994 (95,5%) in Nederland geboren. De overige 95 respondenten (4,5%) zijn in een ander land geboren.

### **Procedure**

Het huidige onderzoek betreft een cross-sectionele studie, waarbij gebruikgemaakt is van de data van het Digital Youth project uit 2017. Een online vragenlijst werd beschikbaar gesteld aan leerlingen van verschillende middelbare scholen, variërend van VMBO tot HAVO en VWO/Gymnasium, door heel Nederland. Voordat de eerste meting plaatsvond, ontvingen ouders informatie over de doelen van het onderzoek, vertrouwelijkheid waarborgen en procedures voor het weigeren of beëindigen van deelname van de jongeren. Hierbij is vermeld dat de verzamelde gegevens uitsluitend voor dit onderzoek zou worden gebruikt en niet toegankelijk zou zijn voor derden. Als adolescenten wilden deelnemen, moesten hun ouders passieve geïnformeerde toestemming geven. Adolescenten vulden tijdens reguliere schooltijden een computer gebaseerde vragenlijst in op school. Onderzoeksassistenten waren aanwezig om de gegevensverzameling te begeleiden, vragen van de studenten te beantwoorden en maximale privacy te waarborgen door ervoor te zorgen dat de antwoorden anoniem werden verzameld. Tevens zijn de gegevens geanonimiseerd, wat betekent dat de onderzoekers de resultaten niet naar een individu kunnen herleiden. Het huidige onderzoek is getoetst en goedgekeurd (23-0163) door de ethische commissie (FERB) van de Universiteit Utrecht.

### **Meetinstrumenten**

*Regels ten aanzien van internetgebruik en gamen* zijn gemeten met behulp van negen items over de regels van ouders met betrekking tot het gamen. Deze items zijn door de onderzoekers van het Digital Youth project opgesteld. De negen items meten de regels, die ouders ten aanzien van de frequentie en duur van het gamen hebben, zoals 'In hoeverre mag jij op gewone schooldagen langer dan 3 uur internetten of gamen?' (Van den Eijnden et al., 2010).

De respondenten konden deze vragen aan de hand van een vijfpuntsschaal van 1 = ‘nooit’ tot 5 = ‘heel vaak’ beantwoorden. Het gebruik van de vijfpuntsschaal vergemakkelijkt het verzamelen van de data, zonder respondenten te belasten met een overdaad aan keuzemogelijkheden. Van de resultaten op deze items werd een somscore (min = 9; max = 45) berekend. Hoe hoger deze somscore, hoe minder strikt de regels zijn, die ouders met betrekking tot de frequentie en duur van het gamen stellen. De betrouwbaarheid van het instrument was goed (Cronbach’s  $a = 0.87$ ).

De mate van *gameverslaving* is gemeten met behulp van de Game Addiction Scale (GAS) (Lemmens et al., 2015). De vragenlijst bestond uit negen items, waarmee aspecten van gameverslaving, zoals ‘Heb je in het afgelopen half jaar interesse verloren in hobby’s of andere activiteiten omdat je wilde gamen?’ werden gemeten. De respondenten konden deze vragen beantwoorden door ja of nee in te vullen. Van de resultaten op deze items is een somscore (min = 0; max = 9) berekend. Hoe hoger deze somscore is, hoe hoger de gameverslaving. De vragenlijst is zowel betrouwbaar als valide bevonden (Lemmens et al., 2015). De betrouwbaarheid van het instrument in het huidige onderzoek was acceptabel (Cronbach’s  $a = 0.75$ ).

*De kwaliteit van de communicatie* is gemeten met behulp van drie items over de communicatie tussen ouder en kind. Deze items zijn door de onderzoekers van het Digital Youth project opgesteld. De items meten in hoeverre ouders en hun kinderen communiceren over internetgebruik en gamen met de vragen ‘Als ik met mijn ouders (verzorgers) over mijn internet gebruik of gamen praat dan: voel ik me begrepen; voel ik me op mijn gemak en voel ik me serieus genomen’. De respondenten konden deze drie vragen aan de hand van een vijfpuntsschaal van 1 = ‘nooit’ tot 5 = ‘heel vaak’ beantwoorden. Van de resultaten op deze items is een somscore (min = 3; max = 15) berekend. Hoe hoger deze somscore is, hoe beter de communicatie. De betrouwbaarheid van het instrument was uitstekend (Cronbach’s  $a = 0.90$ ).

## **Resultaten**

### **Assumpties**

Voordat de regressieanalyses werden uitgevoerd, is gecontroleerd of de data aan de assumpties voldeden. Om te beginnen is de assumptie van lineariteit gecontroleerd. Een visuele observatie van de scatterplot liet een lineaire relatie zien tussen ouderlijke regels over gamen en de gameverslaving van jongeren, wat suggereert dat de aanname van lineariteit niet geschonden is. Hoewel het normaliteitsplot suggereert dat residuen niet normaal verdeeld



kunnen zijn, verzacht de grote steekproefgrootte deze mogelijke schending van normaliteit. Dit is het geval, omdat de verdeling van de steekproefgemiddelde dichter bij een normale verdeling komt naarmate de steekproefgrootte toeneemt (Lumley et al., 2002). De huidige studie maakt gebruik van een aanzienlijke steekproefgrootte, wat de potentiële impact van deze schending van de normaliteitsaanname kan mitigeren. Daarnaast vertoonde een plot van de residuen tegenover de voorspelde waarden een willekeurige spreiding, wat aangeeft dat de aanname van homoscedasticiteit wordt gehandhaafd (Williams et al., 2013). De assumptie van multicollineariteit werd getest om er zeker van te zijn dat de onafhankelijke variabelen niet sterk gecorreleerd waren. In dit onderzoek waren de VIF-waarden voor alle variabelen beneden deze grenswaarden: de VIF-waarden voor 'Regels', 'Communicatie', 'Geslacht', en 'Leeftijd' waren respectievelijk 1.087, 1.021, 1.020 en 1.086. Deze resultaten tonen aan dat aan de aanname van multicollineariteit in dit onderzoek is voldaan.

De data zijn geanalyseerd met IBM SPSS Statistics 22, met behulp van regressieanalyse via PROCESS (Hayes, 2022). In de analyse zijn *geslacht* en *leeftijd* als onafhankelijke covariaten toegevoegd om eventuele effecten van geslacht en leeftijd te controleren. Geslacht is in de analyse als dichotome variabele meegenomen. Alle variabelen waren van intervalniveau, met *regels over internetgebruik en gamen* als onafhankelijke, *mate van gameverslaving* als afhankelijke en de *kwaliteit van communicatie* als modererende variabele.

**Tabel 1**

*Gemiddelden, Standaarddeviaties en Correlaties (N=2089)*

Variabele	Gemiddelde	SD	Min – max	1	2	3	4	5
1.Gameverslaving	1.11	.174	9.00 – 17.00	1				
2.Regels	2.77	.969	9.00 – 45.00	.046*	1			
3.Communicatie	3.42	1.099	3.00 – 15.00	-.127**	.039**	1		
4.Geslacht	-	-	1.00 – 2.00	-.286**	.002	0.080**	1	
5.Leeftijd	13.87	1.207	11 – 17	-.034	.257**	.030	-.108**	1

\*  $p < .05$

\*\*  $p < .001$

Uit de gegevens (Tabel 1) valt op te merken dat er sprake is van een significante, maar er een zeer zwakke positieve correlatie tussen het stellen van regels en gameverslaving ( $r = .046$ ,  $p < .05$ ) bestaat. Dit resultaat is in overeenstemming met de voorspellingen die zijn gedaan in de eerste hypothese van dit onderzoek, waarin werd gesteld dat er een positieve relatie zou zijn tussen deze twee variabelen. Daarnaast is er sprake van een zwak negatief verband tussen de kwaliteit van communicatie en gameverslaving ( $r = -.127$ ,  $p < .01$ ). Dit impliceert dat betere communicatie tussen jongeren en hun opvoeders inderdaad geassocieerd wordt met minder symptomen van gameverslaving. Tot slot is er een matige positieve correlatie tussen het stellen van regels en de kwaliteit van de communicatie ( $r = .39$ ,  $p < .01$ ) aanwezig. De gemiddelde scores, standaarddeviaties en correlaties tussen de variabelen zijn te zien in Tabel 1.

**Tabel 2**

*Parameters Regressiemodel met Gameverslaving als Afhankelijke Variabele*

Model	$R^2$	<i>Adjusted R<sup>2</sup></i>	$F$	$df$	$p$
Model 1	.093	.092	72.072	3, 2113	< .001
Model 2	.102	.100	58.891	4, 2084	< .001
Model 3	.103	.101	47.596	5, 2083	< .001

*Noot.*

Model 1: onafhankelijke variabelen: Regels (leeftijd en geslacht als covariaten)

Model 2: onafhankelijke variabelen: Regels & communicatie (leeftijd en geslacht als covariaten)

Model 3: onafhankelijke variabelen: Regels, communicatie & regels\*communicatie (Leeftijd en geslacht als covariaten)

In model 1 is de relatie tussen regels van ouders ten aanzien van internetgebruik en gamen en gameverslaving onderzocht. Uit de regressieanalyse komt naar voren dat de regels over het internetgebruik en gamen een significante voorspeller voor gameverslaving ( $\beta = .03$ ,  $p = .01$ ) is. Het stellen van strengere regels hangt samen met een hogere mate van gameverslaving bij het kind, wat in overeenstemming is met de eerste hypothese, waarbij een positief verband tussen regels en gameverslaving van jongeren werd verwacht.

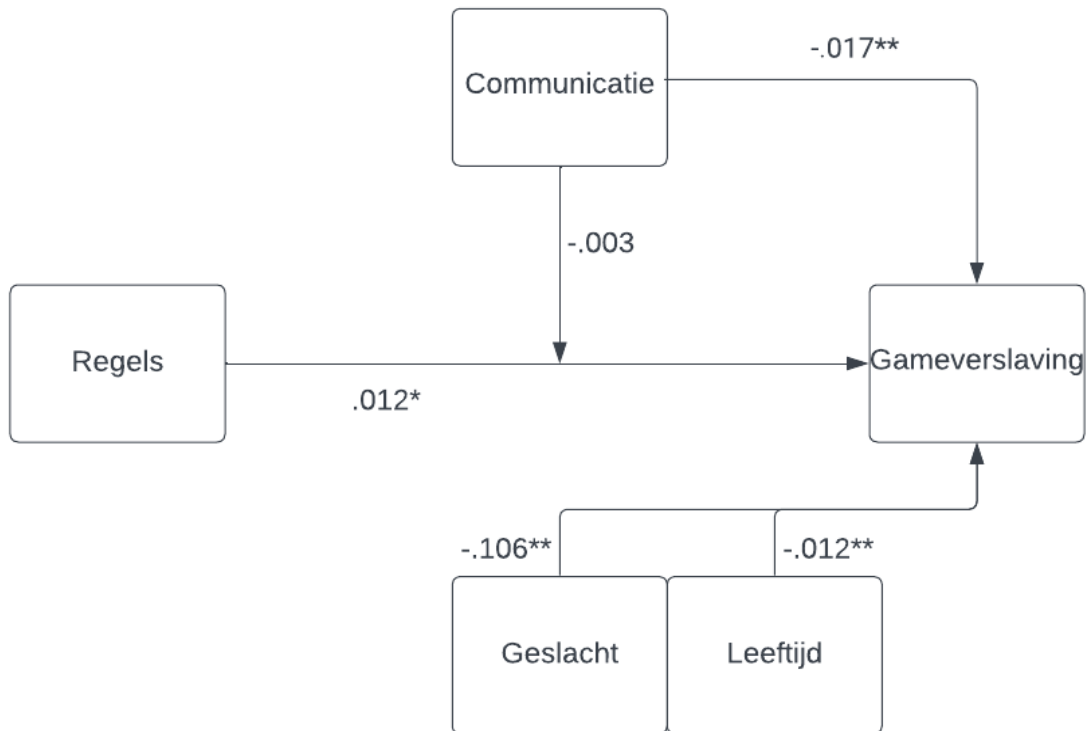
**Tabel 3***Resultaten Regressieanalyse & Regressiecoëfficiënten*

Variabele	B	$\beta$	(SE)	t- waarde	p- waarde	95% BI (LLCI)	95% BI (ULCI)
<b>Model 1</b>							
- Regels	.012	.068	.004	3.189	.001	.005	.020
- Geslacht	-.106	.299	.007	-14.353	< .001	-.121	-.092
- Leeftijd	-.012	-.084	.003	-3.883	< .001	-.018	-.006
<b>Model 2</b>							
- Regels	.014	.078	.004	3.614	< .001	.006	.022
- Communicatie	-.017	.110	.003	-5.242	< .001	-.024	-.011
- Geslacht	-.101	-.285	.007	-13.610	< .001	-.115	-.086
- Leeftijd	.011	-.079	.003	-3.628	< .001	-.017	-.005
<b>Model 3</b>							
- Regels	.030	.169	.012	2.569	.010	.007	.053
- Communicatie	-.010	.063	.009	2.569	.306	-.028	.009
- Regels *	-.003	-.021	.003	-.973	.331	-0.009	.003
<b>Communicatie</b>							
- Geslacht	-.110	.319	.008	-13.868	<.001	-0.126	-.095
- Leeftijd	-.013	-.091	.003	-3.829	<.001	-0.019	-.006

*Noot:* Afhankelijke variabele: Gameverslaving; *BI* = Betrouwbaarheidsinterval; *LLCI* = Laagste waarde, *ULCI* = Hoogste waarde.

In model 2 werd de kwaliteit van communicatie tussen ouder en kind over internetgebruik en gamen als een onafhankelijke variabele aan het model toegevoegd. Hierbij werd een negatief verband tussen de kwaliteit van communicatie en de symptomen van gameverslaving verwacht. De regressieanalyse toonde aan dat de kwaliteit van communicatie een significante voorspeller van gameverslaving ( $\beta = -.017$ ,  $p = < .001$ ) was. Kwalitatieve goede communicatie hangt daarom samen met de mate van gameverslaving van het kind. De tweede hypothese wordt hiermee aangenomen.

In de derde stap van de hiërarchische regressieanalyse (model 3) werd de interactieterm regels x communicatie toegevoegd aan het reeds bestaande model dat de individuele effecten van regels en communicatie op gameverslaving omvat. Echter, deze interactieterm bleek niet significant. Dit wijst erop dat de relatie tussen regels en gameverslaving niet beïnvloed wordt door de kwaliteit van communicatie ( $\beta = -.01, p = .13$ ). De derde hypothese wordt hierdoor niet aangenomen, ofwel er is geen sprake van een moderatie effect.



## Discussie

Het doel van dit onderzoek was om inzicht te verkrijgen in de relatie tussen ouderlijke regels over internetgebruik en gamen, en gameverslaving bij jongeren en de invloed van de kwaliteit van communicatie tussen ouder en kind op deze relatie. Gezien de groeiende invloed van technologie en de potentiële gezondheidsrisico's voor jongeren, is het essentieel om de impact van ouderlijk opvoedstrategieën op gameverslaving te begrijpen (King et al., 2020).

De regressieanalyse toonde een significant, maar zwak verband tussen het stellen van regels over internetgebruik en gamen en de symptomen van gameverslaving bij jongeren. Het instellen van strengere regels bleek inderdaad enigszins te correleren met een hogere mate van gameverslaving, maar het effect was beperkt. Dit geeft aan dat het implementeren van strenge regels alleen mogelijk onvoldoende is om gameverslaving bij jongeren effectief aan te

pakken. De bevindingen suggereren dat het bevorderen van kwalitatieve communicatie tussen ouders en jongeren een meer efficiënte strategie voor ouders kan zijn om gameverslaving bij jongeren aan te pakken. Deze resultaten komen overeen met eerder onderzoek, waarin is vastgesteld dat strenge regels van ouders een verband vormen met een hogere mate van gameverslaving bij jongeren (Van den Eijnden et al., 2018). Hieruit komt naar voren dat een te restrictieve benadering ten aanzien van het gamegedrag van jongeren juist contraproductief kan zijn en daarmee kan bijdragen aan het problematische gamegedrag van jongeren. Hiervan is bijvoorbeeld sprake als dergelijke beperkingen als opdringerig worden ervaren, of als jongeren zich onbegrepen voelen (Choo et al., 2015). Daarnaast is het mogelijk dat strenge regels een gevoel van rebellie of spanning kunnen creëren, waardoor jongeren zich meer aangetrokken voelen en gamen als een vorm van ontsnapping beschouwen (Smetana, 2008; Király et al., 2015).

Zoals verwacht, toonde de tweede analyse een significant verband tussen 'communicatiekwaliteit' en gameverslaving. Een verband dat sterker lijkt te zijn dan die van regels voor internetgebruik en gamen. Deze resultaten vormen een aanvulling op bestaande literatuur, waarin is aangetoond dat kwalitatieve communicatie kan dienen als een beschermende factor tegen verschillende risicogedragingen bij jongeren, inclusief gameverslaving (Choo et al., 2015). Ze onderstrepen het belang van effectieve communicatie tussen ouders en jongeren bij het beperken van problematisch gamegedrag, wat suggereert dat interventies, die gericht zijn op het verbeteren van de ouder-kind communicatie potentieel nuttig kunnen zijn bij het voorkomen van gameverslaving bij jongeren.

Hoewel de kwaliteit van de communicatie niet als een moderator tussen het stellen van regels en gameverslaving fungeerde, geeft dit een indicatie dat de rol van communicatiecomplex is en mogelijk door andere factoren wordt beïnvloed. Eerdere studies wijzen erop dat de effectiviteit van restrictieve bemiddeling kan afhangen van de kwaliteit van de ouder-kindrelatie (Fletcher et al., 2004). Het lijkt er echter op dat andere aspecten, zoals ouderlijke betrokkenheid of kinderlijke zelfregulatie, eveneens belangrijke factoren kunnen zijn in het beheersen en mogelijk verminderen van gameverslaving bij jongeren. (Ryzin et al., 2009). Dit suggereert dat toekomstig onderzoek mogelijk een breder scala aan factoren zou moeten overwegen bij het onderzoeken van de invloed van ouderlijke regels en communicatie op gameverslaving. Hiermee wordt getracht een meer holistisch beeld te krijgen van de complexe dynamieken die betrokken zijn bij gameverslaving.

Een sterk punt van dit onderzoek is de grote steekproef, die de statistische kracht versterkt en kleinere effecten makkelijker detecteerbaar maakt. Het is echter belangrijk om op

te merken dat ondanks de grootte van de steekproef, de representativiteit cruciaal blijft voor de generaliseerbaarheid van de bevindingen ten aanzien van de totale populatie. Daarnaast is het belangrijk om te vermelden dat, hoewel gevestigde meetinstrumenten zijn gebruikt om gameverslaving te meten, de instrumenten die werden gebruikt om ouder-kind communicatie en ouderlijke regels over internet en gamen te meten door de onderzoekers zelf zijn ontwikkeld. Dit is essentieel om te benadrukken, omdat dit de betrouwbaarheid en validiteit van de bevindingen mogelijk kan beïnvloeden en dient in overweging te worden genomen bij de interpretatie van de resultaten (Boateng et al., 2018). Hoewel deze instrumenten een nuttig inzicht hebben geboden in deze specifieke aspecten van de ouder-kind relatie, kan dit gevolgen hebben voor de vergelijkbaarheid van de resultaten met ander onderzoek dat gebruik maakt van gevestigde meetinstrumenten voor deze variabelen. Een andere beperking is dat niet aan alle statistische aannames werd voldaan, wat de betrouwbaarheid van de resultaten kan beïnvloeden. Verder is het onderzoek cross-sectioneel van aard, wat beperkingen oplegt aan de mogelijkheid om causale relaties tussen de onderzochte variabelen te interpreteren. Een alternatieve interpretatie kan zijn dat ouders strengere regels instellen als reactie op gameverslavingssymptomen, in plaats van dat regels deze symptomen veroorzaken. Dit wil zeggen dat de strengere regels niet zozeer een oorzaak zijn van gameverslaving, maar eerder een reactie op het probleem.

Daarnaast zijn de metingen gebaseerd op zelfrapportage, wat kan leiden tot een vertekend beeld door sociale wenselijkheid of onnauwkeurige herinneringen (Fadnes et al., 2009). Hierdoor is het mogelijk dat de jongeren, die meer verslaafd zijn aan games, hun ouders als streng ervaren, waardoor strengere regels lijken te leiden tot hogere mate van gameverslaving. Bovendien vormt een lage digitale geletterdheid bij ouders een extra belemmering in het instellen en handhaven van deze regels. Ouders die minder bekend zijn met de digitale wereld vinden het uitdagender om het onlinegedrag van hun kinderen te begrijpen en te beheersen (Helsper & Eynon, 2010).

Toekomstig onderzoek kan deze studie verbeteren door haar beperkingen te adresseren. Een longitudinaal ontwerp kan bijvoorbeeld nuttig zijn om de causale relaties tussen het stellen van regels, de kwaliteit van communicatie en gameverslaving beter te begrijpen. Een multi-informant benadering, waarbij zowel ouders als jongeren worden ondervraagd, kan ook een rijker en genuanceerder beeld geven van de dynamiek binnen het gezin. Daarnaast is er behoefte aan onderzoek naar aanvullende factoren, die mogelijk een modererende of bemiddelende rol spelen. Dit kan bijvoorbeeld gaan om aspecten van geestelijke gezondheid, of het specifieke gedrag van de spelers, zoals het soort games dat ze

spelen of hoeveel tijd ze besteden aan gamen. Bovendien zou het nuttig zijn om dieper in te gaan op de nuances van de ouder-kind communicatie over internetgebruik. Dit is essentieel omdat de kwaliteit van deze communicatie niet alleen betrekking heeft op de inhoud, maar ook op de manier waarop deze communicatie plaatsvindt, zoals de toon van de gesprekken en hoe jongeren de opgelegde regels interpreteren (Coyne et al., 2017). Tot slot kunnen percepties van opvoedingsstijlen en de bredere gezinsdynamiek belangrijke invloeden zijn op de effectiviteit van regels en communicatie rondom internetgebruik en gamen. Dit sluit aan bij recent onderzoek, waarin naar voren komt dat gezinsdynamiek en opvoedingsstijlen een cruciale rol spelen in het mediagebruik, waaronder gamen, van jongeren (Livingstone & Helsper, 2008). Aanvullend onderzoek is nodig om deze bevindingen te bevestigen en verder te onderzoeken hoe ouderlijke regels en communicatie interactief kunnen werken om de gameverslaving te beïnvloeden. Tot slot zou aan de hand van toekomstig onderzoek worden getracht om de perceptie van ouderlijke regels vanuit zowel het perspectief van ouders als de adolescenten te meten. Dit zou kunnen helpen om een beter begrip te krijgen van de mogelijke vertekeningen die kunnen optreden wanneer we alleen vertrouwen op zelfrapportage van adolescenten.

Samenvattend suggereren de onderzoeksresultaten een verband tussen ouderlijke internet- en game-regels, ouder-kind communicatiekwaliteit en symptomen van gameverslaving bij jongeren. De relatie tussen het stellen van regels en gameverslaving is weliswaar statistisch significant, maar de sterkte van dit verband is relatief zwak, wat de praktische relevantie ervan beperkt. Belangrijker is de vaststelling dat de kwaliteit van de communicatie tussen het kind en de ouder een aanzienlijk effect heeft op gameverslaving. Dit suggereert dat het bevorderen van effectieve communicatie een potentieel effectieve strategie kan zijn om problematisch gamegedrag bij jongeren van 11 tot 17 jaar aan te pakken. Deze resultaten benadrukken dat, terwijl regels belangrijk zijn, de manier waarop ze worden gecommuniceerd in de ouder-kind relatie ook een cruciale rol speelt in het beïnvloeden van het gamegedrag van jongeren. Hoewel er werd verondersteld dat de kwaliteit van de communicatie een modererende rol zou spelen in de relatie tussen het stellen van regels en gameverslaving, werd dit in dit onderzoek niet bevestigd. Dit suggereert dat de relatie tussen regels, communicatie en gameverslaving wellicht complexer is dan het model dat in dit onderzoek werd gebruikt, en dat andere factoren die niet in deze studie zijn opgenomen een rol kunnen spelen. Toekomstig onderzoek zou deze complexe relaties verder kunnen verkennen, met inbegrip van factoren, zoals de ouderlijke betrokkenheid of kinderlijke zelfregulatie (Ryzin et al., 2009).

## Literatuurlijst

- Aksoy, Z., & Erol, S. (2021). Digital game addiction and lifestyle behaviors in Turkish adolescents. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 11(3), 589–597. <https://doi.org/10.33808/clinexphealthsci.885988>
- American Psychiatric Association. (2013). DSM-V: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Boateng, G. O., Neilands, T. B., Frongillo, E. A., Melgar-Quiñonez, H., & Young, S. L. (2018). Best Practices for Developing and Validating Scales for Health, Social, and Behavioral Research: A Primer. *Frontiers in Public Health*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2018.00149>
- Choo, H., Sim, T., Liau, A. K., Gentile, D. A., & Khoo, A. (2015). Parental Influences on Pathological Symptoms of Video-Gaming Among Children and Adolescents: A Prospective Study. *Journal of Child and Family Studies*, 24(5), 1429–1441. <https://doi.org/10.1007/s10826-014-9949-9>
- Coyne, S. M., Radesky, J., Collier, K. J., Gentile, D. A., Linder, J. R., Nathanson, A. I., Rasmussen, E., Reich, S., & Rogers, J. (2017). Parenting and Digital Media. *Pediatrics*, 140(Supplement\_2), S112–S116. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758n>
- Fadnes, Lars & Taube, Adam & Tylleskär, Thorkild. (2009). The Internet Journal of Epidemiology How to identify information bias due to self-reporting in epidemiological research. *Internet Journal of Epidemiology*.
- Fletcher, A. L., Steinberg, L., & Williams-Wheeler, M. (2004). Parental Influences on Adolescent Problem Behavior: Revisiting Stattin and Kerr. *Child Development*, 75(3), 781–796. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00706.x>



- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014a). Protective Effects of Parental Monitoring of Children's Media Use. *JAMA Pediatrics*, *168*(5), 479. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.146>
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014b). Protective Effects of Parental Monitoring of Children's Media Use. *JAMA Pediatrics*, *168*(5), 479. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.146>
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews*, *8*(4), 308–318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Hayes, A. F. (2022). *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach*. Guilford Publications.
- Helsper, E., & Eynon, R. (2010). Digital natives: where is the evidence? *British Educational Research Journal*, *36*(3), 503–520. <https://doi.org/10.1080/01411920902989227>
- Jago, R., Davison, K. K., Thompson, J. L., Page, A. S., Brockman, R., & Fox, K. R. (2011). Parental Sedentary Restriction, Maternal Parenting Style, and Television Viewing Among 10- to 11-Year-Olds. *Pediatrics*, *128*(3), e572–e578. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-3664>
- Kesten, J. M., Sebire, S. J., Turner, K. M., Stewart-Brown, S., Bentley, G. F., & Jago, R. (2015). Associations between rule-based parenting practices and child screen viewing: A cross-sectional study. *Preventive Medicine Reports*, *2*, 84–89. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2015.01.005>
- King, D. L., Delfabbro, P., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, *9*(2), 184–186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>

- Király, O., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2015). Internet Gaming Disorder and the DSM-5: Conceptualization, Debates, and Controversies. *Current Addiction Reports*, 2(3), 254–262. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0066-7>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/jba.1.2012.1.1>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Some ways forward in overcoming issues and concerns in the gaming studies field. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 133–141. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.032>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Li, D., Liau, A. K., & Khoo, A. (2011). Examining the Influence of Actual-Ideal Self-Discrepancies, Depression, and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(9), 535–539. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0463>
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental Mediation of Children’s Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Lumley, T., Diehr, P., Emerson, S. S., & Chen, L. (2002). The Importance of the Normality Assumption in Large Public Health Data Sets. *Annual Review of Public Health*, 23(1), 151–169. <https://doi.org/10.1146/annurev.publhealth.23.100901.140546>
- Meerkerk, G., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Garretsen, H. F. L. (2006). Predicting Compulsive Internet Use: It’s All about Sex! *Cyberpsychology & Behavior*, 9(1), 95–103. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.95>

- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, *71*(7), 425–444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology*, *39*(2), 250–266. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.782038>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, *24*(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Smetana, J. G. (2008). “It’s 10 O’Clock: Do You Know Where Your Children Are?” Recent Advances in Understanding Parental Monitoring and Adolescents’ Information Management. *Child Development Perspectives*, *2*(1), 19–25. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2008.00036.x>
- Trimbos Instituut. (2022, November 9). *Gamen en gameverslaving*. Trimbos-instituut. <https://www.trimbos.nl/kennis/gamen-gokken/gamen/>
- Van Den Eijnden, R. J. J. M., Koning, I. M., Doornwaard, S. M., Van Gorp, F. S., & Ter Bogt, T. F. M. (2018). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents’ psychological, social, and school functioning. *Journal of Behavioral Addiction*, *7*(3), 697–706. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.65>
- Van Den Eijnden, R. J. J. M., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., Van Rooij, T., & Engels, R. C. M. E. (2010). Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent–Child Relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, *38*(1), 77–89. <https://doi.org/10.1007/s10802-009-9347-8>

- Van Leeuwen, L., & Goossens, F. X. (2016). Problematisch gamen: aanbevelingen voor preventie. *Trimbos Instituut*. <https://assets.trimbos.nl/docs/bc00129c-9a0d-4e3b-96ec-96149f90dc68.pdf>Nikken & Jansz, 2014
- Van Rooij, A. J., Daneels, R., Liu, S., Anrijs, S., & Van Looy, J. (2017). Children's Motives to Start, Continue, and Stop Playing Video Games: Confronting Popular Theories with Real-World Observations. *Current Addiction Reports*, 4(3), 323–332. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0163-x>
- Williams, M. N., Grajales, C. V. E., & Kurkiewicz, D. (2013). Assumptions of multiple regression: Correcting two misconceptions. *Practical Assessment, Research and Evaluation*, 18(11), 11. <https://doi.org/10.7275/55hn-wk47>