

Gamen als escapisme of om nieuwe vrienden te maken?

Een longitudinale studie naar het effect van gebruiksmotieven op problematisch gamen bij adolescenten

Eva Grosemans
KU Leuven
eva.grosemans@kuleuven.be

Rozane De Cock
KU Leuven
rozane.decock@kuleuven.be

Lowie Bradt
Universiteit Gent
lowie.bradt@ugent.be

Bruno Dupont
KU Leuven
bruno.dupont@kuleuven.be

Samenvatting

Om ervoor te zorgen dat het gamegedrag van adolescenten niet overgaat in problematisch gebruik, is het cruciaal om antecedenten van dergelijk gedrag goed te kunnen identificeren. In deze studie brengen we de rol van gamemotieven in het voorspellen van problematisch gamegedrag bij adolescenten in kaart, aan de hand van een survey bij 619 Vlaamse gamende adolescenten (11-19 jaar oud, 53% jongens), afgenomen op twee meetmomenten. De resultaten tonen aan dat sociale motivaties, escapisme, competitie, en fantasie samenhangen met problematisch gamen op hetzelfde meetmoment. Escapisme en competitie voorspelden problematisch gamen op een volgend meetmoment een jaar later. Gamen omwille van het plezier, om om te gaan met stress, of om je skills te verbeteren voorspelden problematisch gamen niet. Ook genderverschillen komen naar voren uit de studie.

© Eva Grosemans, Rozane De Cock, Lowie Bradt & Bruno Dupont

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY-ND 4.0 license

<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0>

Abstract

Gaming to escape or to make new friends? A longitudinal study into the effect of gaming motives on problematic gaming in adolescents

To ensure that adolescent video gaming behavior does not turn into problematic use, it is crucial to identify possible antecedents of this behavior. In this study, we map the role of gaming motivations in predicting problematic gaming behavior in adolescents, using a survey of 619 Flemish gaming adolescents (11-19 years old, 53% boys), administered at two measurement times. The results show that social motivations, escapism, competition, and fantasy can sustain problematic gaming behavior. Gaming for fun, to cope with stress, or to improve one's skills were not significantly related to problematic gaming. Given the predictive nature of motives such as escapism and competition, interventions and support for problematic gaming behavior should not only focus on addressing the motives themselves, but also on the underlying (environmental) factors that give rise to these motives (for example: escapism as a result of problems at home or at school).

Keywords: video gaming, game motivations, problematic gaming, adolescents, longitudinal study

Inleiding

Videogames zijn zeer populair bij adolescenten. Ongeveer zes op de tien Vlaamse jongeren speelt minstens wekelijks games, zoals blijkt uit een studie bij meer dan 3500 jongeren (Vanwynsberghe et al., 2024). Een deelgroep ontwikkelt helaas problematisch gamegedrag, wat gepaard gaat met negatieve aspecten zoals angst, verslechterde familiebanden, lagere levenstevredenheid, slechte schoolresultaten (Richard et al., 2020) of emotioneel eetgedrag (Caner & Evgin, 2021). Daarnaast hangt problematisch gamen ook samen met voor minderjarigen verboden gedrag, zoals gokken (Grosemans et al., 2025; Zendle, 2020). De afgelopen jaren wordt er steeds meer aandacht besteed aan de mogelijke negatieve effecten van videogames. Zo heeft de Wereldgezondheidsorganisatie wat zij *gaming disorder* noemen toegevoegd aan de elfde revisie van de *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-11)* (WHO, 2022). Om in de categorie te vallen van de *disordered video gameplayer*, moeten de volgende drie symptomen aanwezig zijn voor ten minste twaalf maanden: (1) verminderde controle over gamen, (2)

toenemende prioriteit die aan gamen wordt gegeven boven andere activiteiten, in die mate dat gamen voorrang krijgt boven andere interesses en dagelijkse activiteiten, en (3) voortzetting of escalatie van het gamen, ondanks negatieve gevolgen. Ook de American Psychiatric Association voegde *internet gaming addiction* toe als een 'condition requiring further study' in de *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)* (American Psychiatric Association, 2013). Hierbij moeten er vijf van de negen symptomen voorkomen in de afgelopen twaalf maanden om een diagnose te krijgen van *internet gaming disorder*: (1) overmatig bezig zijn met gamen, (2) ontwenningssverschijnselen wanneer men niet gamet, (3) de behoefte om meer tijd te besteden aan gamen om de drang te blijven bevredigen, (4) mislukte pogingen om het gamen te verminderen of te stoppen, (5) het opgeven van andere activiteiten waar men eerst wel van genoot, (6) doorgaan met gamen ondanks problemen, (7) liegen over het aantal uur dat men spendeert aan gamen, (8) gamen om negatieve stemmingen te verlichten, en (9) het risico lopen op het verliezen van relaties of carrièremogelijkheden door overmatig gamen. Een metareview wees er al op dat problematisch gamen vaker voorkomt bij online gamen, dan bij offline gamen (Király et al., 2023). Afhankelijk van de gebruikte schaal, zou zo'n 1.2% tot 5.9% van adolescenten gamen op een problematische manier (Sugaya et al., 2019).

Een van de mogelijke antecedenten van problematisch gamegedrag kunnen gamemotieven zijn (Király et al., 2023). Deze gamemotieven zouden zelfs belangrijker zijn in het verklaren van problematisch gamegedrag dan gamegerelateerde variabelen zoals gamegenres en -platformen (Cudo et al., 2023). Zo wezen eerdere studies er al op dat personen die gamen om te ontsnappen uit de dagelijkse sleur, om beter om te gaan met moeilijkheden, of omdat ze op zoek zijn naar competitie, een hoger risico lopen op problematisch gamegedrag (Cudo et al., 2023; Laconi et al., 2017; Melodia et al., 2022). Voorgaand onderzoek focuste echter vooral op volwassenen (Cudo et al., 2023), waardoor de groep adolescenten nog onderbelicht is. Longitudinaal onderzoek is daarnaast nodig om de precieze richting van de effecten te kunnen identificeren (Bäcklund et al., 2022; Demetrovics et al., 2011; Király et al., 2015; Kircaburun et al., 2020; Melodia et al., 2022). Aan de hand van een *two-wave survey* probeert de huidige studie na te gaan of en welke gamemotieven problematisch gamen kunnen voorspellen bij adolescenten. Hierbij worden niet alleen ontsnapingsmechanismen bekeken, maar ook andere onderbelichte motieven, zoals sociale motieven en plezier.

Gamemotieven

Voortbouwend op de *uses and gratifications theory* (Katz et al., 1973), kunnen adolescenten videogames actief gaan aanwenden om te voldoen aan hun dagelijkse noden, zoals ontspanning, sociale noden, competitie, en het opbouwen van kennis en vaardigheden. Er zijn, net als bij ander mediagebruik, dus verschillende redenen om te gamen. Zo kan je bijvoorbeeld even willen ontsnappen aan de problemen van het dagelijks leven (escapisme), je wilt nieuwe mensen leren kennen of banden met bestaande vrienden versterken (sociaal), of je kan gamen omwille van het plezier dat het je oplevert (entertainment). Daarnaast kunnen gamers ook gamen omwille van eudaimonische motieven, waarbij men op zoek gaat naar diepgaandere betekenissen zoals nostalgie of zelfreflectie (Bowman et al., 2024; Daneels et al., 2020; Possler et al., 2024). Ondertussen werden er verschillende meetinstrumenten ontwikkeld om gamemotivaties in kaart te brengen, zoals de *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ; Demetrovics et al., 2011), *Yee's Gaming Motivations Inventory* (Yee, 2006), de *Gaming Motivation Scale* (GAMS; Lafrenière et al., 2012), en de *Motivation to Play Scale* (MOPS; Holl et al., 2024) (zie ook de metareview van Bäcklund et al., 2022). Hoewel deze schalen onderling licht verschillen, komen bepaalde motivaties, zoals escapisme en sociale motieven, terug in de meeste meetinstrumenten. In de huidige studie wordt gebruik gemaakt van de MOGQ (Demetrovics et al., 2011), die zeven verschillende motivaties meet: escapisme, coping, sociale motieven, competitie, fantasie, vaardigheden ontwikkelen, en plezier. Dit instrument neemt, als een van de weinige meetinstrumenten, plezier en het ontwikkelen van vaardigheden mee in rekening. Het maakt daarnaast een onderscheid tussen escapisme (ontsnappen uit de werkelijkheid) en coping (omgaan met stress), twee onderling gecorreleerde, doch verschillende motieven. Het instrument is tot slot breed toepasbaar op alle types online games, daar het zich niet richt op specifieke gamegenres, in tegenstelling tot sommige andere meetinstrumenten.

In het verleden werd er al onderzoek verricht naar gamemotieven en hun rol in de ontwikkeling van problematisch gamegedrag. Hoewel plezier vaak de belangrijkste reden is om te gamen en meestal niet zal leiden tot problematisch gamegedrag, wees een literatuurstudie erop dat vele andere gamemotieven, als specifieke kenmerken van de speler zelf, een voorspeller kunnen zijn van problematisch gamegedrag, naast kenmerken van de gespeelde games en omgevingsfactoren (Király et al., 2023).

Escapisme, coping en fantasie

Escapisme, of ontsnappen aan het dagelijks leven, hangt vaak sterk samen met problematisch gamen (Cudo et al., 2023; Laconi et al., 2017; Melodia et al., 2022). Hoewel games voor sommige gamers een gezonde uitlaatklep bieden om te ontsnappen aan persoonlijke problemen (Kosa & Uysal, 2020; Kuo et al., 2016), gebruiken andere gamers ze juist als een ineffectieve manier om tekortkomingen in het echte leven, zoals depressie, te vermijden. Deze vorm van escapisme kan op korte termijn weliswaar verlichting bieden, maar draagt niet bij aan de verwerking van de onderliggende problemen. Hierdoor kan het op de lange termijn mogelijk leiden tot problematisch gamegedrag (Király et al., 2023). Ook coping is hiermee sterk verwant: hierbij worden games gebruikt om te ontsnappen aan stress. In sommige studies wordt dit gezien als een gezonde vorm van ontsnappen (Kosa & Uysal, 2020), terwijl andere studies het dan weer wel in verband brengen met problematisch gamen (Cudo et al., 2023). Tot slot kan ook het fantasiemotief hiermee in verband worden gebracht: gamers gaan hierbij actief op zoek naar een manier om te ontsnappen naar een fantasiewereld, bijvoorbeeld om even iemand anders te zijn (Kuo et al., 2016). Slechts in enkele studies komt dit naar voren als een voorspeller van problematisch gamegedrag (zie bijvoorbeeld Laconi et al., 2017).

Sociale en competitieve motieven

Hoewel de rol van ontsnappingsmechanismen eerder al werd onderzocht, blijft er over de rol van andere gamemotieven, zoals gamen voor het sociale aspect, nog twijfel bestaan. Adolescenten zoeken vaak de gamewereld op om in contact te blijven met hun vrienden of om nieuwe contacten te leggen. Zo toont een bevraging bij Vlaamse jongeren aan dat bijna 70% van de adolescenten gamers graag gamet met vrienden, en spreekt de helft minstens maandelijks af om samen te gamen (Vanwynsberghe et al., 2024). Een interviewstudie bij adolescenten gaf al aan dat jongeren games gebruiken om diepgaande sociale connecties aan te gaan, bijvoorbeeld met familieleden of vrienden (Daneels et al., 2020). Gezien adolescenten veel belang hechten aan het uitbouwen van relaties (Strasburger et al., 2013), kan deze sociale motivatie dan ook erg belangrijk zijn voor het spelen van videogames. Hoewel de videogame-industrie hierop inspeelt en steeds vaker het positieve sociale aspect van games naar voren schuift (zie bijvoorbeeld de #PlayApartTogether-campagne van de wereldwijde game-industrie en de Wereldgezondheidsorganisatie tijdens de COVID-19-lockdown; Treese, 2020), kan deze sociale motivatie echter ook net zorgen voor druk om

meer te spelen, om zo te voldoen aan de sociale verwachtingen van andere teamleden. Dit kan bijdragen aan een verhoogd gevoel van digitale stress, waarbij ze nood voelen om anderen, en in het bijzonder hun vrienden, meteen te beantwoorden (zogenoemde *availability stress*) (De Groote & Van Ouytsel, 2022; Steele et al., 2020). Een meta-analyse wees op de sterke samenhang tussen sociale druk om te gamen om teamgenoten tevreden te houden en excessief gamen (Wang & Chen, 2022). Hierbij gaat het niet enkel om druk van *real life*-vrienden, maar ook om die van virtuele vrienden (Angelini et al., 2023). Deze sociale druk kan ervoor zorgen dat andere zaken, zoals familie of school, verwaarloosd worden door de gamer (Krassen & Aupers, 2022), wat net ook een van de symptomen is die vermeld staan in de definitie van problematisch gamen van de Wereldgezondheidsorganisatie (WHO, 2022) en de American Psychiatric Association (American Psychiatric Association, 2013). Afhankelijk van de gebruikte schaal, zou het sociale motief al dan niet samenhangen met problematisch gamen (Király et al., 2023).

Videogames kunnen niet alleen gebruikt worden om nieuwe contacten te leggen of banden te versterken, maar ook om in competitie te gaan met elkaar. Voorgaand onderzoek wees al op een verband tussen gamen omwille van competitie en problematisch gamen (Bäcklund et al., 2022; Kircaburun et al., 2020). Deze gamers willen mogelijk blijven doorspelen om verliezen goed te maken met winst, met problematisch gamegedrag als gevolg.

Vaardigheden en plezier

Ook over de invloed van andere motieven op problematisch gamen is de literatuur niet eenduidig. Zo kunnen videogames gebruikt worden om vaardigheden aan te scherpen: ze zouden bijvoorbeeld kunnen bijdragen aan een verbeterde verwerkingssnelheid (Nuyens et al., 2019). Het ontwikkelen van vaardigheden (*skill development*) kwam in enkele gevallen naar voren als een beschermende factor tegen problematisch gamen (Laconi et al., 2017), en in andere studies kwam er geen verband naar boven (Kircaburun et al., 2020). Er is dan ook meer onderzoek nodig naar de rol van dit motief in het ontwikkelen van problematisch gamegedrag. Tot slot bracht de MOGQ als eerste het motief 'plezier' mee in rekening (Demetrovics et al., 2011). Gamen omwille van het plezier blijkt vaak een onschuldig motief te zijn, gezien het in studies vaak niet verwant is met problematisch gamen (Király et al., 2015; Kircaburun et al., 2020). Meer onderzoek op lange termijn is echter nodig om na te gaan wat de rol van dit vaak vergeten motief is.

Huidige studie

Hoewel er al studies werden verricht naar gamemotieven en problematisch gamen, blijven er dus nog meerdere onderzoeksleemtes over. Zo blijft de rol van coping, sociale motivaties, vaardigheden ontwikkelen, en plezier onduidelijk: er is dan ook meer onderzoek nodig naar de rol van deze motieven en problematisch gamen. Daarnaast was het voorgaand onderzoek vooral crosssectioneel van aard en ontbreekt longitudinaal onderzoek (Bäcklund et al., 2022; Cudo et al., 2023; Demetrovics et al., 2011; Király et al., 2015; Kircaburun et al., 2020; Melodia et al., 2022). Dergelijk onderzoek kan helpen om de invloed van motieven als escapisme en competitie, die in voorgaand onderzoek naar voren werden geschoven als antecedenten van problematisch gamen, op lange termijn te bevestigen. Ook werd voorgaand onderzoek vooral afgenomen bij volwassen gamers, waardoor onderzoek naar deze topics bij adolescenten dus eerder beperkt is. Onderzoek naar (de antecedenten van) problematisch gamegedrag bij adolescenten is echter nodig, gezien hun cognitieve capaciteiten nog niet volledig ontwikkeld zijn, en ze hierdoor vatbaarder voor problematisch gamegedrag zijn (Yuan et al., 2016). De prevalentie van problematisch gamen is dan ook hoger bij jongere tieners (André et al., 2020). Daarnaast is de impact van problematisch gamegedrag op de omgeving van adolescenten, bijvoorbeeld op hun relatie met ouders en andere familieleden of op hun academische prestaties, hoger dan bij volwassenen (Sugaya et al., 2019).

In de huidige studie maken we dan ook gebruik van een crosssectioneel en prospectief design bij adolescenten om na te gaan op welke manier gamemotieven samenhangen met problematisch gamen (crosssectioneel) en wat de invloed is van dergelijke motieven op problematisch gamen één jaar later (prospectief). Omdat gamegedrag sterk kan variëren afhankelijk van contextuele factoren zoals vakantieperiodes of schooldruk, werd ervoor gekozen om twee metingen met een tussenperiode van één jaar uit te voeren. Dit laat toe om meer stabiele patronen in gamegedrag te detecteren en tijdelijke fluctuaties te compenseren. Op die manier willen we een antwoord bieden op de volgende onderzoeksvraag:

Kunnen gamemotieven (sociale motieven, escapisme, competitie, coping, vaardigheden ontwikkelen, fantasie, en plezier) problematisch gamegedrag voorspellen bij adolescenten?

Bij het beantwoorden van deze onderzoeksvraag is het belangrijk om rekening te houden met groepsverschillen. Zo kunnen jongens en meisjes

verschillen in de manier waarop ze gamen. Mannen blijken bijvoorbeeld gevoeliger te zijn voor het ontwikkelen van problematisch gamegedrag (González-Bueso et al., 2018; Laconi et al., 2017; Liao et al., 2025; Sugaya et al., 2019). Hoewel onderzoek vaak besluit dat mannen hoger scoren op verschillende gamemotieven dan vrouwen (Cudo et al., 2023; Ferguson & Olsen, 2013), kunnen verschillende gamemotieven op een andere manier samengaan met problematisch gamen bij mannen en vrouwen. Zo bleek gamen uit competitiedrang positief samen te hangen met problematisch gamegedrag bij mannen, maar niet bij vrouwen in het ene onderzoek (Cudo et al., 2023), terwijl een andere studie net het omgekeerde aantoonde (Laconi et al., 2017). Ook voor leeftijd wordt er gecontroleerd, aangezien de prevalentie van problematisch gamen vaak hoger is onder jongere tieners (André et al., 2020). Tot slot wordt ook opleidingsniveau meegenomen in het onderzoeken van de rol van gamemotieven: voorgaand onderzoek toonde namelijk al aan dat problematische gamers vaak ook lager scoren op academisch vlak (Sugaya et al., 2019). Een meta-analyse gaf al aan dat onderzoek demografische factoren mee in rekening moet brengen bij het onderzoeken van de relaties tussen gamemotieven en problematisch gamen (Bäcklund et al., 2022).

Methode

Materiaal en steekproefbeschrijving

Vlaamse adolescenten namen deel aan een survey met twee meetmomenten, met een interval van een jaar. Om tijdelijke schommelingen in gamegedrag (zoals verhoogd gamen tijdens vakantieperiodes) te vereffenen, maakten we gebruik van twee metingen met een tussenperiode van één jaar. Dit laat toe om meer stabiele patronen in gamegedrag te detecteren en tijdelijke fluctuaties te compenseren. De online Qualtrics-survey werd afgenomen op school tijdens een les- of studiemoment, of na de schooluren in de thuisomgeving. De survey nam gemiddeld een half uur in beslag en werd afgenomen tussen november 2022 en maart 2023 (T₁) en november 2023 en april 2024 (T₂). De huidige studie maakte deel uit van een groter project rond videogamen bij Vlaamse adolescenten, waarbij zeven scholen verspreid over Vlaanderen deelnamen aan drie opeenvolgende bevragingen. Enkel de variabelen uit de tweede en derde bevraging die relevant zijn voor de analyses worden besproken. Ouders en legale voogden van de leerlingen in de deelnemende scholen werden voor de studie geïnformeerd via mail en konden indien gewenst de leerling uitschrijven voor de studie. Enkel leerlingen die niet werden uitgeschreven, namen deel aan de studie. Deelnemers gaven hun

geïnformeerde toestemming voor de start van de vragenlijst. Hierin werd vermeld dat hun deelname volledig vrijwillig was en dat alle antwoorden confidentieel bleven. Deelnemers konden hun deelname stopzetten op elk moment, zonder gevolgen. Deze procedure ontving ethische toestemming van Sociaal-Maatschappelijke Ethische Commissie (SMEC) aan de KU Leuven (goedkeuringsnummer: G-2021-3439-R2(AMD)).

In totaal waren er 841 jongeren die de vragenlijst volledig invulden op beide meetmomenten, en hierbij twee *attention checks* (één per meetmoment) juist beantwoordden (11-19 jaar oud bij het eerste meetmoment). Hoewel er sprake was van uitval tussen de twee meetmomenten, was deze in de meeste gevallen niet toe te schrijven aan de deelnemers zelf. Aangezien de dataverzameling plaatsvond tijdens de lesuren, namen de meeste leerlingen uit de betrokken klassen daadwerkelijk deel. De uitval was voornamelijk te wijten aan externe factoren, zoals de bereidheid van leerkrachten en scholen om deel te nemen. Zo waren er bijvoorbeeld gevallen waarbij leerkrachten bij het eerste meetmoment hun klas lieten participeren, maar bij het tweede meetmoment niet langer bereid waren om opnieuw deel te nemen, en vice versa. Enkel deelnemers die aangaven op beide meetmomenten videogames te spelen (73.4%) werden behouden voor de finale steekproef ($n = 619$). Door de exclusiecriteria vielen deelnemers die de optie 'andere' hadden aangeduid bij gender, of deze vraag hadden opengelaten, af ($n = 10$). De finale steekproef bestond voor 53.0% uit jongens en 47.0% uit meisjes, en de gemiddelde leeftijd bedroeg 14.38 jaar op het eerste meetmoment ($SD = 1.53$). De meeste deelnemers (74.15% bij T1 en 68.82% bij T2) volgden les in het algemeen secundair onderwijs (ASO), 18.74% respectievelijk 22.78% in het technisch secundair onderwijs (TSO), en 7.11% respectievelijk 8.40% in het beroepssecundair onderwijs (BSO). Door de ongeveer gelijke verdeling tussen jongens en meisjes, dragen we ook bij aan de generaliseerbaarheid van de resultaten, aangezien voorgaand onderzoek vooral op mannelijke gamers focuste (Bäcklund et al., 2022; Melodia et al., 2022).

Meetinstrumenten

Na het geven van hun geïnformeerde toestemming vulden de deelnemers hun sociodemografische kenmerken in, zoals leeftijd, gender, en opleiding. Daarnaast gaven ze aan of ze al dan niet videogames speelden. Enkel diegenen die games speelden, kregen de verdere vragen rond games te zien. Gametijd werd berekend als een gewogen gemiddelde van het aantal uren dat ze spendeerden aan videogames op een weekday en op een weekenddag.

Gamemotieven werden gemeten aan de hand van de *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ; Demetrovics et al., 2011). Deze schaal bestaat oorspronkelijk uit 27 items, met drie of vier items voor elk van de zeven motieven. Op basis van voorgaand onderzoek (Kircaburun et al., 2020) werden twee items per motief geselecteerd, om de invultijd te beperken. De zeven bevraagde motieven waren sociale motieven (Cronbach's $\alpha = .62-.59$, inter-item correlatie $r = .45-.42$), escapisme ($\alpha = .78-.78$, $r = .64-.64$), competitie ($\alpha = .59-.64$, $r = .42-.47$), omgaan met stress (*coping*) ($\alpha = .72-.73$, $r = .57-.58$), vaardigheden ontwikkelen ($\alpha = .87-.88$, $r = .77-.78$), fantasie ($\alpha = .59-.64$, $r = .42-.47$), en plezier ($\alpha = .73-.68$, $r = .57-.52$). Tabel 1 toont de gebruikte schaal en de verschillende items. Deelnemers gaven aan hoe vaak ze de motieven gebruikten om te gamen, op een schaal van 1 ('bijna nooit/nooit') tot 5 ('bijna altijd/altijd'). Er werd een gemiddelde score berekend voor de twee items van elk motief. De MOGQ werd al gebruikt in verschillende samples van gamers, en om de relatie tussen gamemotieven en problematisch gamen in kaart te brengen (Bäcklund et al., 2022). Hoewel de originele MOGQ peilt naar de motieven rond online games (e.g., 'Please indicate how often you play online games for the reasons listed below by circling the appropriate response'), werd er in de huidige survey gesproken over 'games' in plaats van 'online games', om zo de focus te verbreden.

Tabel 1. Nederlandse versie van de *Motives for Online Gaming Questionnaire*

Item nr.	Item 'Ik speel games...'	Motief
1	... omdat ik zo veel verschillende mensen kan ontmoeten.	Sociaal
2	... omdat het me het echte leven doet vergeten.	Escapisme
3	... omdat ik graag win.	Competitie
4	... omdat het me helpt om van mijn stress af te komen.	Coping
5	... omdat het mijn coördinatievaardigheden verbetert.	Vaardigheden
6	... om even iemand anders zijn.	Fantasie
7	... omdat ik van gamen houd.	Plezier
8	... omdat gamen me gezelschap geeft.	Sociaal
9	... om onaangename dingen te vergeten.	Escapisme
10	... omdat ik het fijn vind om me beter te voelen dan anderen.	Competitie
11	... omdat gamen me helpt om beter gezind te worden.	Coping
12	... omdat het mijn vaardigheden verbetert.	Vaardigheden
13	... omdat ik dingen kan doen die ik niet kan of niet mag doen in het echte leven.	Fantasie
14	... voor mijn plezier.	Plezier

Problematisch gamen werd bevraagd aan de hand van de *Gaming Disorder Scale for Adolescents* (GADIS-A; Paschke et al., 2020), gebaseerd op de ICD-11-criteria van de Wereldgezondheidsorganisatie. Deze schaal bestond uit negen items, zoals 'Ik game vaak meer en langer dan ik van plan was of met mijn ouders had afgesproken', werd beantwoord met een vijfpunts-Likertschaal (0 = 'helemaal niet akkoord', 4 = 'helemaal akkoord'), en resulteerde in een totale score van 0 tot 36. Het meetinstrument werd al gevalideerd onder Vlaamse jongeren (Grosemans et al., 2025). De totale schaal had een Cronbach's α van .84 (T1) en .87 (T2).

Data-analyse

Eerst werden descriptieve analyses uitgevoerd en werd er gekeken naar mogelijke verschillen tussen jongens en meisjes, en tussen de verschillende studierichtingen op het gebied van gamemotieven en problematisch gamen aan de hand van independent t-testen en ANOVA's met Bonferroni post-hoc-testen. Tweezijdige Pearson r-correlaties werden berekend tussen de verschillende gamemotieven, de GADIS-A, en de leeftijd van de deelnemers. Effectgroottes werden beoordeeld als volgt: 0.1 voor een klein effect, 0.3 voor een gemiddeld effect, en 0.5 voor een groot effect (Cohen, 1988). Meervoudige regressiemodellen werden gebruikt om de voorspellende waarde van gamemotieven voor problematisch gamen na te gaan, controlerend voor gender, leeftijd, opleidingsniveau, en gametijd van de deelnemers. Hierbij werden er twee modellen opgesteld: een gelijktijdig model (gamemotieven op T1 voorspellen problematisch gamen op T1) en een prospectief model (gamemotieven op T1 voorspellen problematisch gamen op T2). Om genderverschillen in kaart te brengen, werden de twee modellen daarnaast apart getest voor jongens en meisjes. De data-analyse werd uitgevoerd in RStudio.

Resultaten

Descriptieve resultaten

Gamemotieven

Deelnemers speelden videogames om verschillende redenen, maar het vaakst omwille van plezier (gemiddeld 3.79 op beide meetmomenten, wat overeenkomt met 'meestal'). Tabel 2 toont de gemiddelde score van de verschillende motieven op een schaal van 1 tot 5. Jongens scoorden telkens significant hoger op elk van de motieven dan meisjes, op beide

meetmomenten ($p < .001$, zie tabel 7 in de bijlage voor meer details). Leeftijd was enkel significant gecorreleerd met de motieven ‘plezier’ en ‘fantasie’ op het tweede meetmoment: hoe ouder men werd, hoe minder vaak men gamede omwille van deze motieven ($p < .05$). Daarnaast wees een ANOVA op significante verschillen tussen de opleidingen: hoewel deelnemers in het ASO nooit significant verschilden met deelnemers in het TSO, waren er wel verschillen op te merken tussen ASO en BSO, en TSO en BSO ($p < .05$). Deelnemers in het BSO scoorden in bijna alle gevallen het hoogst op de motivaties, gevolgd door deelnemers uit het TSO, en deelnemers uit het ASO het laagst.

Tabel 2. Gemiddelde scores op de verschillende gamemotieven op meetmoment 1 (T1) en meetmoment 2 (T2)

Motief	T1: <i>M (SD)</i>	T2: <i>M (SD)</i>
Sociaal	2.06 (1.04)	1.96 (1.02)
Escapisme	2.12 (1.13)	1.96 (1.07)
Competitie	2.01 (0.93)	2.08 (0.98)
Coping	2.33 (1.15)	2.24 (1.10)
Vaardigheden	2.10 (1.16)	2.06 (1.15)
Fantasie	1.90 (1.02)	1.84 (1.02)
Plezier	3.79 (1.09)	3.79 (1.04)

Noot. Score van 1 ('bijna nooit/nooit') tot 5 ('bijna altijd/altijd')

Problematisch gamen

Gemiddeld scoorden deelnemers 6.66 op T1 ($SD = 5.58$) en 6.26 op T2 ($SD = 5.66$) op de GADIS-A (score tussen 1 en 36, hoe hoger, hoe problematischer het gamegedrag). Hoewel de meeste deelnemers dus niet akkoord gingen met de stellingen en hierdoor redelijk laag scoorden op problematisch gamen (13.1% (T1) en 16.8% (T2) behaalde een score van 0), waren er ook meer extreme scores. Op beide meetmomenten scoorde zo'n 17% (16.9%-17.3%) van de deelnemers gelijk aan of meer dan 12 op de totale GADIS-A, wat een van de *cut-offs* is van de schaal (Paschke et al., 2020). Jongens scoorden significant hoger dan meisjes, zowel op meetmoment 1 als op meetmoment 2 ($p < .001$, zie tabel 7 in de bijlage). Een ANOVA wees op significante verschillen tussen deelnemers in ASO ($M = 6.20$, $SD = 5.12$) en BSO ($M = 9.64$, $SD = 7.34$; $p < .01$) op meetmoment 1 (TSO: $M = 7.35$, $SD = 6.14$); en tussen ASO ($M = 5.78$, $SD = 5.28$) en BSO ($M = 10.40$, $SD = 6.97$; $p < .001$), en TSO ($M = 6.21$, $SD = 5.66$) en BSO ($p < .001$) op meetmoment 2. Leeftijd was niet significant geassocieerd met de GADIS-A-score op beide meetmomenten ($p = .49$ op T1 en $.09$ op T2).

Tweezijdige correlaties

Alle gamemotieven hingen significant samen met problematisch gamen, zowel op hetzelfde meetmoment, als tussen de verschillende meetmomenten (alle $p < .001$). De effectgroottes varieerden tussen $r = .267$ en $r = .507$, en waren dus van gemiddelde tot grote aard. Gamen omwille van het plezier had telkens de minst sterke samenhang met problematisch gamen (gaande van $r = .267$ tot $r = .359$). Tabel 3 beschrijft deze samenhang. Ook de scores op problematisch gamen op beide meetmomenten hingen significant samen ($r = .609$, $p < .001$). Tot slot hingen alle motieven onderling samen, zowel op hetzelfde meetmoment, als tussen de twee meetmomenten (alle $p < .001$, zie tabel 8 in de bijlage).

Tabel 3. Samenhang tussen gamemotieven en scores voor problematisch gamen (GADIS-A) op beide meetmomenten

			GADIS-A	
			T1	T2
Motieven	T1	Sociaal	.454***	.375***
		Escapisme	.439***	.339***
		Competitie	.349***	.313***
		Coping	.433***	.312***
		Vaardigheden	.367***	.312***
		Fantasie	.447***	.353***
		Plezier	.301***	.275***
	T2	Sociaal	.316***	.406***
		Escapisme	.339***	.453***
		Competitie	.332***	.418***
		Coping	.405***	.507***
		Vaardigheden	.291***	.367***
		Fantasie	.378***	.477***
		Plezier	.267***	.359***

Noot. *** $p < .001$

Meervoudige regressiemodellen

Model 1: gelijktijdig

In een eerste model werd de voorspellende waarde van gamemotieven op het eerste meetmoment (T1) op problematisch gamen op hetzelfde meetmoment (T1) nagegaan, gecontroleerd voor gender, leeftijd, opleidingsniveau, en gametijd. Door toevoeging van de gamemotieven ($adjusted R^2 = .346$) kon er 15.1% ($p < .001$) meer variantie verklaard

worden, bovenop de controlevariabelen (*adjusted R*² = .195). Sociale motieven (β = .142, p < .01), escapisme (β = .152, p < .01), competitie (β = .108, p < .01), en fantasie (β = .127, p < .01) waren hierbij significante voorspellers van problematisch gamen. Ook gametijd was hierbij een significante voorspeller: hoe meer men gamede, hoe hoger de score op problematisch gamen (β = .234, p < .001). Tabel 4 geeft de details weer van dit model.

Tabel 4. Meervoudige regressieanalyse met gamemotieven (T1) als voorspeller van problematisch gamen (T1)

	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>R</i> ^{2**}	BETA	SIG	95% CI
STAP 1	31.59	<.001	.195			
Constant				0.116	2.45e-05	0.000; 0.231
Gender				-0.266	.0001	-0.416; -0.115
Leeftijd				-0.066	.0897	-0.143; 0.010
Opleidingsniveau: BSO*				-0.022	.8870	-0.329; 0.285
Opleidingsniveau: TSO*				0.056	.5819	-0.144; 0.256
Gametijd				0.396	2e-16	0.318; 0.474
STAP 2	28.29	<.001	.346			
Constant				-.008	.6736	-0.116; 0.100
Gender				-.008	.9145	-0.156; 0.140
Leeftijd				-.037	.2985	-0.107; 0.033
Opleidingsniveau: BSO*				-.034	.8146	-0.315; 0.248
Opleidingsniveau: TSO*				.078	.4003	-0.103; 0.258
Gametijd				.234	2.77e-09	0.158; 0.310
Gamemotieven						
Sociaal				.142	.0016	0.054; 0.230
Escapisme				.152	.0018	0.057; 0.248
Competitie				.108	.0061	0.031; 0.185
<i>Coping</i>				.077	.1222	-0.021; 0.175
<i>Vaardigheden</i>				.001	.9791	-0.085; 0.087
Fantasie				.127	.0053	0.038; 0.215
<i>Plezier</i>				-.012	.7683	-0.089; 0.066

Noot. *In vergelijking met ASO, **adjusted *R*²

Model 2: prospectief

In een tweede model werd de voorspellende waarde van gamemotieven op het eerste meetmoment (T1) op problematisch gamen op het volgende meetmoment (T2) nagegaan, gecontroleerd voor gender, leeftijd, opleidingsniveau, en gametijd. Door toevoeging van de gamemotieven (*adjusted R*² =

.255) kon er 6.9% ($p < .001$) meer variantie verklaard worden, bovenop gender en leeftijd ($adjusted R^2 = .186$). Escapisme ($\beta = .167, p < .01$), en competitie ($\beta = .109, p < .01$) waren hierbij significante voorspellers van problematisch gamen. Tabel 5 geeft de details weer van dit model. Ook gender, leeftijd, opleidingsniveau en gametijd waren hierbij significante voorspellers: jongens scoorden significant hoger op problematisch gamen dan meisjes ($p < .001$), jongere spelers scoorden hoger op problematisch gamen dan oudere spelers ($\beta = -.077, p < .05$), deelnemers uit de BSO-opleiding scoorden significant hoger op problematisch gamen dan deelnemers uit de ASO-opleiding ($\beta = .323, p < .05$), en gametijd voorspelde problematisch gamen ($\beta = .177, p < .001$).

Tabel 5. Meervoudige regressieanalyse met gamemotieven (T1) als voorspeller van problematisch gamen (T2)

	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>R</i> ^{2**}	BETA	SIG	95% CI
STAP 1	29.29	<.001	.186			
Constant				.190	4.13e-07	0.074; 0.306
Gender				-.404	2.21e-07	-0.556; -0.253
Leeftijd				-0.093	.0189	-0.170; -0.015
Opleidingsniveau: BSO*				.324	.0401	0.015; 0.634
Opleidingsniveau: TSO*				-.123	.2323	-0.324; 0.079
Gametijd				.292	9.72e-13	0.213; 0.371
STAP 2	18.61	<.001	.255			
Constant				.103	.0236	-0.012, 0.219
Gender				-.226	.0051	-0.384, -0.068
Leeftijd				-.077	.0431	-0.151, -0.002
Opleidingsniveau: BSO*				.323	.0353	0.022, 0.623
Opleidingsniveau: TSO*				-.106	.2808	-0.299, 0.087
Gametijd				.177	2.28e-05	0.095, 0.258
<i>Sociaal</i>				.085	.0753	-0.009, 0.180
Escapisme				.167	.0014	0.065, 0.269
Competitie				.109	.0096	0.027, 0.191
<i>Coping</i>				-.047	.3770	-0.151, 0.057
<i>Vaardigheden</i>				.017	.7113	-0.074, 0.109
<i>Fantasie</i>				.071	.1432	-0.024, 0.165
<i>Plezier</i>				.027	.5144	-0.055, 0.110

Noot. *In vergelijking met ASO, **adjusted *R*²

Genderverschillen

Om genderverschillen in kaart te brengen werden de analyses herhaald voor jongens en meisjes apart. Voor jongens verklaarde gamemotieven in het gelijktijdig model 10.3% extra variantie in problematisch gamen (T1) (*adjusted R*² = .265) in vergelijking met het model met enkel leeftijd, opleidingsniveau, en gametijd als voorspeller (*adjusted R*² = .162) (zie ook tabel 9 in de bijlage). Enkel het motief 'fantasie' ($\beta = .133, p < .05$) bleek een significante voorspeller te zijn van problematisch gamen op hetzelfde meetmoment, naast gametijd ($\beta = .278, p < .001$). In het prospectieve model bij jongens waren escapisme ($\beta = .172, p < .05$) en competitie ($\beta = .128, p < .05$) significante voorspellers van problematisch gamegedrag op het tweede meetmoment, naast leeftijd ($\beta = -.120, p < .05$) en gametijd ($\beta = .206, p < .001$). Het toevoegen van gamemotieven verklaarde 7.20% extra variantie in problematisch gamen op het tweede meetmoment (*adjusted R*² = .217), bovenop het model met enkel leeftijd, opleidingsniveau, en gametijd als voorspeller (*adjusted R*² = .145) (zie ook tabel 10 in de bijlage).

Bij meisjes bleken sociale motieven ($\beta = .155, p < .05$), escapisme ($\beta = .215, p < .05$), en competitie ($\beta = .181, p < .001$) een rol te spelen in het voorspellen van problematisch gamegedrag op hetzelfde meetmoment (T1). Ook gametijd was hierbij een significante voorspeller van problematisch gamen ($\beta = .201, p < .001$). Dit model verklaarde 25.2% meer variantie in problematisch gamegedrag op hetzelfde meetmoment (T1) (*adjusted R*² = .397), dan het model met leeftijd, opleidingsniveau, en gametijd als voorspeller (*adjusted R*² = .145) (zie ook tabel 11 in de bijlage). In het prospectieve model bleken het sociale motief ($\beta = .155, p < .05$) en escapisme ($\beta = .180, p < .05$) significante voorspellers te zijn voor problematisch gamen op een tweede meetmoment, naast gametijd ($\beta = .153, p < .01$) en opleidingsniveau (BSO vs. ASO, $\beta = 2.408, p < .001$) Dit model verklaarde 6.2% meer variantie (*adjusted R*² = .167) dan het model met enkel leeftijd, opleidingsniveau, en gametijd als voorspeller (*adjusted R*² = .105) (zie ook tabel 12 in de bijlage).

Discussie en conclusie

Gamers kunnen games actief aanwenden om behoeften uit het dagelijks leven te vervullen, gaande van het sluiten of versterken van vriendschappen, of het ontsnappen uit het dagelijks leven of aan stress. Voor sommige adolescenten kunnen bepaalde motieven ook gelinkt zijn aan problematisch

gamegedrag. In dit onderzoek werd nagegaan welke van zeven gamemotieven (sociale motieven, escapisme, competitie, coping, vaardigheden verbeteren, fantasie, en plezier) voorspellers kunnen zijn van problematisch gamegedrag bij adolescenten, zowel crosssectioneel (op hetzelfde meetmoment) als prospectief (op een volgend meetmoment één jaar later). Hiermee komen we tegemoet aan de vraag naar longitudinale studies rond gamemotieven en problematisch gamen bij adolescenten (Bäcklund et al., 2022; Demetrovics et al., 2011; Király et al., 2015; Kircaburun et al., 2020; Melodia et al., 2022). 619 Vlaamse adolescenten die videogames spelen (11-18 jaar oud bij het eerste meetmoment, 53.0% jongens) werden tweemaal bevraagd via een online survey.

Uit de resultaten blijkt dat alle gamemotieven significant en positief gecorreleerd waren aan problematisch gamen, zowel op hetzelfde meetmoment als over de twee meetmomenten heen. Deze correlaties waren gelijkaardig aan die in een recente meta-analyse (Bäcklund et al., 2022). Gamen omwille van het plezier blijkt het meest gebruikte gamemotief te zijn, overeenkomstig met voorgaand onderzoek (Demetrovics et al., 2011; Király et al., 2015). Deze motivatie was zowel op hetzelfde meetmoment, als een jaar later, geen significante voorspeller van problematisch gamen. Ook gamen om vaardigheden te verbeteren droeg niet significant bij aan problematisch gamen. Dit kan erop wijzen dat deze gamemotieven minder risicovol zijn in relatie tot problematisch gamegedrag, maar verder onderzoek is nodig om dit verband beter te begrijpen. Opvallend: hoewel coping (omgaan met stress) in voorgaand onderzoek naar voren werd geschoven als een mogelijke voorspeller van problematisch gamegedrag (Demetrovics et al., 2011; Melodia et al., 2022), bleek dit niet het geval te zijn in de huidige studie. Mogelijk zijn videogames geschikt om lichtere problemen, zoals stress of een slecht humeur, efficiënt te verhelpen, maar kunnen ze niet zonder gevaar een hulpmiddel bieden voor diepgaandere problemen (zoals het geval is bij escapisme, zie later). Gamen omwille van het plezier, om vaardigheden te verbeteren of zelfs om om te kunnen gaan met dagelijkse stress, kan dus gezien worden als een onschuldige tijdverdrijf.

Toch zijn er motieven die kunnen bijdragen aan problematisch gamen. Zo blijken sociale motieven, escapisme, competitie, en fantasie significante voorspellers te zijn van problematisch gamen op hetzelfde meetmoment. Op langere termijn kwamen enkel escapisme en competitie naar voren als voorspellers. Hoe hoger gamers scoorden op deze motieven, hoe hoger

ze scoorden op problematisch gamen. Dit komt overeen met voorgaand onderzoek, waarin gelijkaardige motieven naar voren worden geschoven als crossectionele en longitudinale voorspellers van problematisch gamen (Bäcklund et al., 2022; Cudo et al., 2023; Kircaburun et al., 2020; Laconi et al., 2017). Escapisme had hierbij een grote voorspellende waarde (in overeenkomst met voorgaande studies, zie bijvoorbeeld de metareview van Bäcklund et al., 2022): videogames worden gebruikt om te ontsnappen aan problemen, maar bieden mogelijk slechts een korte verlichting van de zorgen, en kunnen er hierdoor voor zorgen dat men zichzelf gaat verliezen in het gamen. Bij het competitie-motief wil men graag spelen om te winnen of om beter te zijn dan anderen, wat er mogelijk voor zorgt dat men blijft doorspelen om verliezen goed te maken, met excessieve gameplay als gevolg (Bäcklund et al., 2022). Fantasie leunt dan weer sterk bij escapisme aan: dit motief zorgt ervoor dat men even iemand anders kan zijn in de videogame, en biedt hierdoor ook korte verlichting voor dagelijkse problemen. Sociale motieven kunnen in eerste instantie ervoor zorgen dat men gaat gamen om nieuwe mensen te ontmoeten of om het gezelschap van vrienden op te zoeken, maar kunnen hierdoor mogelijks ook voor druk zorgen om te blijven spelen, om zo tegemoet te komen aan de verwachtingen van andere spelers. Op lange termijn blijken fantasie en sociale motieven problematisch gamen niet te voorspellen. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat gametijd, die zowel crossectioneel als longitudinaal sterk samenhangt met problematisch gamen, een overheersende invloed uitoefent. Het is mogelijk dat motieven zoals fantasie of sociale interactie vooral bijdragen aan verhoogde gametijd, en dat deze verhoogde gametijd vervolgens leidt tot problematisch gebruik, waarbij het directe effect van de motieven niet meer significant is.

Daarnaast werden genderverschillen onder de loep genomen, gezien voorgaand onderzoek er al op wees dat jongens en meisjes op verschillende manieren gamen (Cudo et al., 2023; González-Bueso et al., 2018; Sugaya et al., 2019). Het sociale motief kwam bij jongens niet naar voren als een voorspeller van problematisch gamegedrag, terwijl het bij meisjes net wel een voorspeller was, en dit zowel crossectioneel als op een volgend meetmoment. Hoewel escapisme bij meisjes zorgde voor frequenter problematisch gamegedrag op zowel hetzelfde, als op een volgend meetmoment, kwam het bij jongens enkel naar voren als voorspeller op prospectief niveau. Competitie speelde een rol op langere termijn bij jongens, en enkel crossectioneel bij meisjes. Tot slot speelde het fantasiemotief enkel bij jongens, en enkel crossectioneel een rol. Deze genderverschillen kunnen mogelijk verklaard worden door sociale

en psychologische verschillen tussen jongens en meisjes. Zo zouden meisjes videogames vooral kunnen gebruiken voor het vervullen van emotionele noden, zoals sociale verbinding of escapisme, terwijl jongens eerder aange trokken worden door competitieve en fantasierijke aspecten, vergelijkbaar met voorgaand onderzoek (Liao et al., 2025). Bovendien sluiten bepaalde motieven beter aan bij genderstereotiepe gamegenres, wat mee het verschil in impact kan verklaren. Zo geven jongens bijvoorbeeld vaak de voorkeur aan meer competitieve gamegenres, terwijl meisjes vaak opteren voor sociale en casual games (López-Fernández et al., 2021). Opleidingsniveau, tot slot, speelde slechts in beperkte mate een rol, waarbij BSO-leerlingen significant hoger scoorden op problematisch gamen, in vergelijking met ASO-leerlingen (en dit enkel bij meisjes, op prospectief niveau).

Limitaties van de studie, aanbevelingen voor toekomstig onderzoek en hulpverleners

Naast sterktes, zoals het longitudinale karakter, kent de huidige studie ook enkele limitaties. Zo zijn de data gebaseerd op zelfrapportering, waardoor enkele antwoorden mogelijk sociaal wenselijk zijn. Dit zou voor een deel ook de lagere scores op problematisch gamen kunnen verklaren. Ook *recall bias* speelt hierbij een rol. Daarnaast is de keuze van de meetinstrumenten van belang: zo bleken sociale motivaties in voorgaand onderzoek, waarbij er gebruik werd gemaakt van een ander meetinstrument rond gamemotieven, niet significant samen te hangen met problematisch gamen (Yee, 2006). Meer diepgaande motivaties, zoals eudaimonische motivaties, zijn niet vervat in de MOGQ, en vormen dus onderwerp voor toekomstig onderzoek. Ook werd er enkel gekeken naar gamen in het algemeen: toekomstig onderzoek zou dus ook motieven voor het spelen van bepaalde gamegenres mee in rekening kunnen brengen.

Toekomstig onderzoek zou nog andere voorspellers onder de loep kunnen nemen. Zo kan emotieregulatie een rol spelen: onderzoek toonde bijvoorbeeld aan dat deze vaardigheid een bescherming kan bieden tegen problematisch gamen (Kircaburun et al., 2020). Gamers zouden hierdoor minder de nood voelen om games nodig te hebben om te ontsnappen aan het dagelijks leven (escapisme), waardoor er minder kans is op problematisch gamen. Ook mentale gezondheid kan een rol spelen waardoor het interessant is om de rol van depressieve gevoelens en eenzaamheid

mee te nemen (Cudo et al., 2023). Daarnaast kunnen gamegenres van belang zijn: zo zouden bepaalde gamegenres, zoals *massively multiplayer online role playing games* (MMORPG) en *first person shooters* (FPS) sterker gelinkt zijn met problematisch gamen dan andere, meer casual games (Lemmens & Hendriks, 2016; Melodia et al., 2022). Toekomstig onderzoek kan daarnaast ook focussen op gamerepertoires (zoals gesuggereerd door De Grove et al., 2016), ervan uitgaande dat gamers zich vaak niet beperken tot één bepaald genre. Ook kunnen structurele kenmerken van games, zoals beloningen of gokachtige elementen, een relevante rol spelen (Bäcklund et al., 2022; Grosemans et al., 2025; Zendle, 2020). Hoewel de huidige studie de voorspellende kracht van gamemotieven onder de loep nam, is de omgekeerde beweging natuurlijk ook mogelijk. Mogelijk ontwikkelen problematische gamers bepaalde motieven door het gamen, zoals het verbeteren van vaardigheden of competitie met andere spelers. Dit kan zorgen voor een *reinforcing spiral*, waarbij ze opnieuw intensiever gaan gamen en de gamemotieven zo het problematisch gedrag in stand houden. Toekomstig onderzoek kan deze wederkerige relatie onder de loep nemen. Tot slot kan ook de interactie tussen verschillende motieven bekeken worden. Zo kunnen sociale motieven en competitie samen voorkomen (bijvoorbeeld: competitie tussen vrienden), en hierdoor op een andere manier inwerken op problematisch gamegedrag.

De resultaten tonen aan dat gamemotieven een rol kunnen spelen in het verklaren en in stand houden van problematisch gamegedrag bij adolescenten. Het is dus aangewezen om bij screenings door hulpverleners ook in acht te nemen waarom iemand (problematisch) gamet, net als de gevonden gendersverschillen. Gezien het voorspellend karakter van motieven als escapisme en competitie, kunnen interventies en hulpverlening bij problematisch gamegedrag zich niet alleen richten op het aanpakken van de motieven zelf, maar vooral op de onderliggende (omgevings)factoren die leiden tot bepaalde motieven (bijvoorbeeld: escapisme als gevolg van problemen in de thuis- of schoolsituatie). Tot slot kan het interessant zijn om andere motieven naar voren te schuiven bij het stimuleren van veilig gamen: zo droegen coping (omgaan met stress), vaardigheden verbeteren, en gamen omwille van het plezier niet significant bij aan problematisch gamegedrag.

Bijlage

Tabel 7. Significante verschillen tussen jongens en meisjes wat betreft gamemotieven en problematisch gamen (GADIS-A)

	Item		Gender	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>p</i>
T1	Motieven	<i>Sociaal</i>	Jongen	2.42	1.06	9.83	609.87	<.001
			Meisje	1.66	0.84			
		<i>Escape</i>	Jongen	2.32	1.16	4.78	616.98	<.001
			Meisje	1.90	1.03			
		<i>Competitie</i>	Jongen	2.31	0.98	9.11	602.56	<.001
			Meisje	1.68	0.74			
		<i>Coping</i>	Jongen	2.67	1.16	8.17	616.84	<.001
			Meisje	1.96	1.01			
		<i>Vaardigheden</i>	Jongen	2.50	1.23	9.91	590.75	<.001
			Meisje	1.65	0.88			
		<i>Fantasie</i>	Jongen	2.17	1.07	7.27	611.50	<.001
			Meisje	1.60	0.87			
		<i>Plezier</i>	Jongen	4.13	0.95	8.91	578.15	<.001
			Meisje	3.39	1.10			
	GADIS-A Meisje	Jongen	7.93	5.45	6.18	617	<.001	
			5.23	5.37				
T2	Motieven	<i>Sociaal</i>	Jongen	2.25	1.07	8.04	607.35	<.001
			Meisje	1.64	0.84			
		<i>Escape</i>	Jongen	2.13	1.10	4.28	616.23	<.001
			Meisje	1.77	1.01			
		<i>Competitie</i>	Jongen	2.39	1.03	8.74	607.24	<.001
			Meisje	1.74	0.80			
		<i>Coping</i>	Jongen	2.57	1.10	8.48	616.88	<.001
			Meisje	1.87	0.96			
		<i>Vaardigheden</i>	Jongen	2.42	1.24	8.92	590.96	<.001
			Meisje	1.65	0.89			
		<i>Fantasie</i>	Jongen	2.06	1.07	5.87	615.90	<.001
			Meisje	1.59	0.91			
		<i>Plezier</i>	Jongen	4.10	0.94	8.33	589.08	<.001
			Meisje	3.44	1.04			
	GADIS-A Meisje	Jongen	7.82	5.61	7.61	617	<.001	
			4.51	5.19				

Tabel 8. Tweezijdige correlaties tussen gamemotieven (T1 en T2)

1	T1							T2						
	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6		
T1	2	.475	-											
	3	.401	.246	-										
	4	.529	.661	.406	-									
	5	.544	.425	.425	.542	-								
	6	.494	.608	.381	.522	.498	-							
	7	.425	.339	.375	.467	.425	.366	-						
T2	1	.604	.359	.289	.378	.453	.400	.311	-					
	2	.369	.518	.160	.409	.333	.419	.234	.491	-				
	3	.307	.210	.552	.303	.374	.297	.235	.443	.308	-			
	4	.420	.452	.303	.574	.444	.434	.362	.552	.623	.453	-		
	5	.417	.314	.335	.392	.608	.356	.289	.564	.438	.523	.566	-	
	6	.356	.408	.292	.403	.373	.542	.249	.483	.591	.464	.558	.528	-
	7	.314	.271	.275	.364	.314	.306	.550	.438	.438	.398	.490	.389	.356

Noot. 1 = sociaal, 2 = escape, 3 = competitie, 4 = coping, 5 = vaardigheden, 6 = fantasie, 7 = plezier
 alle $p < .001$

Tabel 9. Meervoudige regressieanalyse met gamemotieven (T1) als voorspeller van problematisch gamen (T1) bij jongens

	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>R</i> ^{2**}	BETA	SIG	95% CI
STAP 1	16.85	< .001	.162			
Constant				-.027	.0004	-0.157. 0.103
Leeftijd				-.093	.0928	-0.201. 0.016
Opleidingsniveau: BSO*				-.055	.7506	-0.395. 0.285
Opleidingsniveau: TSO*				.151	.2589	-0.111. 0.413
Gametijd				.414	4.63e-13	0.306. 0.521
STAP 2	11.16	< .001	.265			
Constant				-.043	.1244	-0.165; 0.080
Leeftijd				-.053	.3211	-0.157; 0.052
Opleidingsniveau: BSO*				-.021	.8980	-0.346; 0.304
Opleidingsniveau: TSO*				.202	.1108	-0.046; 0.450
Gametijd				.278	1.24e-06	0.168; 0.389
<i>Sociaal</i>				.118	.0522	-0.001; 0.236
<i>Escapisme</i>				.107	.1168	-0.027; 0.240
<i>Competitie</i>				.058	.2939	-0.050; 0.166
<i>Coping</i>				.067	.3189	-0.065; 0.200
<i>Vaardigheden</i>				.062	.3064	-0.057; 0.182
Fantasie				.133	.0324	0.011; 0.255
<i>Plezier</i>				-.094	.0801	-0.200, 0.011

Noot. *In vergelijking met ASO, **adjusted *R*²

Tabel 10. Meervoudige regressieanalyse met gamemotieven (T1) als voorspeller van problematisch gamen (T2) bij jongens

	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>R</i> ^{2**}	BETA	SIG	95% CI
STAP 1	14.86	<.001	.145			
Constant				.018	1.53e-05	-0.113; 0.149
Leeftijd				-.130	.0202	-0.239; -0.020
Opleidingsniveau: BSO*				.176	.3140	-0.167; 0.520
Opleidingsniveau: TSO*				-.179	.1848	-0.444; 0.086
Gametijd				.341	2.25e-09	0.232; 0.450
STAP 2	9.25	<.001	.217			
Constant				-.010	.0268	-0.136; 0.116
Leeftijd				-.120	.0285	-0.227; -0.013
Opleidingsniveau: BSO*				.242	.1563	-0.093; 0.578
Opleidingsniveau: TSO*				-.093	.4735	-0.349; 0.163
Gametijd				.206	.0004	0.092; 0.321
<i>Sociaal</i>				.055	.3818	-0.068; 0.177
Escapisme				.172	.0144	0.035; 0.310
Competitie				.128	.0245	0.017; 0.239
<i>Coping</i>				-.112	.1096	-0.249; 0.025
<i>Vaardigheden</i>				.079	.2092	-0.045; 0.203
<i>Fantasie</i>				.081	.2051	-0.044; 0.207
<i>Plezier</i>				.046	.4062	-0.063; 0.155

Noot. *In vergelijking met ASO, **adjusted *R*²

Tabel 11. Meervoudige regressieanalyse met gamemotieven (T1) als voorspeller van problematisch gamen (T1) bij meisjes

	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>R</i> ^{2**}	BETA	SIG	95% CI
STAP 1	13.31	< .001	.145			
Constant				.009	.1540	-0.108, 0.126
Leeftijd				-.012	.8336	-0.128, 0.104
Opleidingsniveau: BSO*				1.442	.0299	0.142, 2.742
Opleidingsniveau: TSO*				-.131	.4415	-0.465, 0.203
Gametijd				.376	8.24e-11	0.266, 0.485
STAP 2	18.37	< .001	.397			
Constant				.035	.1499	-0.064, 0.134
Leeftijd				.008	.8823	-0.093, 0.108
Opleidingsniveau: BSO*				.511	.3672	-0.603, 1.626
Opleidingsniveau: TSO*				-.266	.0669	-0.551, 0.019
Gametijd				.201	8.4e-05	0.102, 0.299
Sociaal				.155	.0113	0.035, 0.275
Escapisme				.215	.0031	0.073, 0.356
Competitie				.181	.0005	0.081, 0.281
<i>Coping</i>				.067	.3536	-0.075, 0.209
<i>Vaardigheden</i>				-.055	.3286	-0.166, 0.056
<i>Fantasie</i>				.127	.0516	-0.001, 0.255
<i>Plezier</i>				.053	.3187	-0.052, 0.159

Noot. *In vergelijking met ASO, **adjusted R²

Tabel 12. Meervoudige regressieanalyse met gamemotieven (T1) als voorspeller van problematisch gamen (T2) bij meisjes

	F	p	R ^{2**}	BETA	SIG	95% CI
STAP 1	9.52	< .001	.105			
Constant				-.007	.1403	-0.127; 0.113
Leeftijd				-.019	.7503	-0.138; 0.099
Opleidingsniveau: BSO*				2.806	4.35e-05	1.476; 4.136
Opleidingsniveau: TSO*				-.086	.6216	-0.428; 0.256
Gametijd				.239	<3.68e-05	0.127; 0.351
STAP 2	6.30	<.001	.167			
Constant				.008	.9940	-0.108; 0.125
Leeftijd				.009	.8858	-0.110; 0.127
Opleidingsniveau: BSO*				2.408	.0004	1.098; 3.718
Opleidingsniveau: TSO*				-.172	.3110	-0.507; 0.162
Gametijd				.153	.0099	0.037; 0.270
Sociaal				.155	.0306	0.015; 0.296
Escapisme				.180	.0339	0.014; 0.347
Competitie				.040	.5093	-0.078; 0.158
Coping				.022	.7994	-0.145; 0.189
Vaardigheden				-.089	.1767	-0.219; 0.041
Fantasie				.022	.7760	-0.129; 0.172
Plezier				.014	.8282	-0.110; 0.137

Noot. *In vergelijking met ASO, **adjusted R²

Literatuur

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.

André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12.

Angelini, F., Pivetta, E., Marino, C., Canale, N., Spada, M. M., & Vieno, A. (2023). Social norms and problematic gaming among adolescents: The role of internet use coping motives. *Addictive Behaviors*, 148.

Bäcklund, C., Elbe, P., Gavelin, H. M., Sörman, D. E., & Ljungberg, J. K. (2022). Gaming motivations and gaming disorder symptoms: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, n(3), 667-688.

- Bowman, N.D., Daneels, R., & Possler, D. (2024). Excited for eudaimonia? An emergent thematic analysis of player expectations of upcoming video games. *Psychology of Popular Media*, 13(3), 416-427.
- Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 1-11.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). L. Erlbaum Associates.
- Cudo, A., Kopiś-Posiej, N., & Griffiths, M. (2023). The role of self-control dimensions, game motivation, game genre, and game platforms in gaming disorder: Cross-sectional and longitudinal findings. *Psychology Research and Behavior Management*, 16, 4749-4777.
- Daneels, R., Vandebosch, H., & Walrave, M. (2020). "Just for fun?": An exploration of digital games' potential for eudaimonic media experiences among Flemish adolescents. *Journal of Children and Media*, 14(3), 285-301.
- De Groote, D., & Van Ouytsel, J. (2022). Digital stress within early adolescents' friendships – A focus group study from Belgium. *Telematics and Informatics*, 73.
- De Grove, F., Cauberghe, V., & Van Looy, J. (2016). Development and validation of an instrument for measuring individual motives for playing digital games. *Media Psychology*, 19(1), 101-125.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814-825.
- Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and Emotion*, 37(1), 154-164.
- González-Bueso, V., Santamaría, J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: A comprehensive review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(668).
- Grosemans, E., De Cock, R., Bradt, L., Boonen, H., & Soenens, B. (2025). Psychometric Validation of the Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A) in Dutch Among Flemish Adolescents. *Psychologica Belgica*, 65(1), 189-201.
- Holl, E., Sischka, P. E., Wagener, G. L., & Melzer, A. (2024). The Motivation to Play Scale (MOPS) – Introducing a validated measure of gaming motivation. *Current Psychology*, 43, 31068-31080.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509.
- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122.

- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research*, 17(4).
- Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., Király, O., Kun, B., & Tosuntaş, Ş. B. (2020). Trait emotional intelligence and internet gaming disorder among gamers: The mediating role of online gaming motives and moderating role of age groups. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(5), 1446-1457.
- Kosa, M., & Uysal, A. (2020). Four pillars of healthy escapism in games: Emotion regulation, mood management, coping, and recovery. In B. Bostan (Ed.), *Game user experience and player-centered design* (pp. 63-76). Springer International Publishing.
- Krassen, C., & Aupers, S. (2022). Pressure to play: Social pressure in online multiplayer games. *The Information Society*, 38(1), 13-24.
- Kuo, A., Lutz, R. J., & Hiler, J. L. (2016). Brave new world of Warcraft: A conceptual framework for active escapism. *Journal of Consumer Marketing*, 33(7), 498-506.
- Laconi, S., Pirès, S & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652-659.
- Lafrenière, M., Verner-Filion, J., & Vallerand, R. (2012). Development and validation of the gaming motivation scale (GAMS). *Personality And Individual Differences*, 53(7), 827-831.
- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270-276.
- Liao, Z., Le, J., Chen, X., Tang, Y., Shen, H., & Huang, Q. (2025). Gender differences in problematic gaming among Chinese adolescents and young adults. *BMC psychiatry*, 25(1), 522.
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2021). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: Gender differences and person-environment transactions. *Adicciones*, 33(3), 263-272.
- Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. D. (2022). The role of avoidance coping and escape motives in problematic online gaming: A systematic literature review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(2), 996-1022.
- Nuyens, F. M., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., & Griffiths, M. D. (2019). The empirical analysis of non-problematic video gaming and cognitive skills: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(2), 389-414.
- Paschke, K., Austermann, M. I., & Thomasius, R. (2020). Assessing ICD-11 gaming disorder in adolescent gamers: Development and validation of the Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A). *Journal of Clinical Medicine*, 9(4).

- Possler, D., Daneels, R., & Bowman, N.D. (2024). Players just want to have fun? An exploratory survey on hedonic and eudaimonic game motives. *Games and Culture*, 19(5), 611-633.
- Richard, J., Temcheff, C.E. & Derevensky, J.L. (2020). Gaming disorder across the lifespan: A scoping review of longitudinal studies. *Current Addiction Reports*, 7, 561-587.
- Steele, R.G., Hall, J.A., & Christofferson, J.L. (2020). Conceptualizing digital stress in adolescents and young adults: Toward the development of an empirically based model. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 23(1), 15-26.
- Strasburger, V., Wilson, B., & Jordan, A. (2013). Children and adolescents: Unique audiences. In V. Strasburger, B. Wilson, & A. Jordan (Eds.), *Children, adolescents, and the media* (3th ed., pp. 1-46). Sage.
- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: A systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(3), 1-16.
- Treese, T. (2020, April 7). WHO's Play Apart Together campaign uses games to promote social distancing. *Digital Trends*. <https://www.digitaltrends.com/gaming/play-apart-together-covid-19-gaming/>
- Vanwynsberghe, H., Van Damme, K., Peeters H., D'Haeseleer, S., Schokkenbroek, J.M., Martens, M., Sevenhant, R., Vanden Abeele, M., Ponnet, K., Callens, J., Schreuer, C. (2024). *Onderzoeksrapport Apenstaartjaren: de digitale leefwereld van kinderen en jongeren*. Mediaraven.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology Behavior*, 9, 772-775.
- Yuan, K., Qin, W., Yu, D., Bi, Y., Xing, L., Jin, C., & Tian, J. (2016). Core brain networks interactions and cognitive control in internet gaming disorder individuals in late adolescence/early adulthood. *Brain Structure & Function*, 221(3), 1427-1442.
- Wang, H., & Cheng, C. (2022). The associations between gaming motivation and internet gaming disorder: Systematic review and meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(2).
- WHO. (2022, February 11). *ICD-11 2022 release*. <https://www.who.int/news/item/11-02-2022-icd-11-2022-release>
- Zendle, D. (2020). Beyond loot boxes: A variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming. *PeerJ*, 8.