



VRIJE
UNIVERSITEIT
BRUSSEL



Proef ingediend met het oog op het behalen
van de graad van Master in de Klinische Psychologie

VOELEN ONLINE GAMERS ZICH EENZAAM?

**EEN EXPLORATIEVE STUDIE NAAR SOCIALE
VERBONDENHEID BIJ PERSONEN DIE ONLINE GAMEN.**

Tine Vandamme 0509829
Academiejaar 2018-2019

Aantal woorden: 12227

Promotor en begeleider: Prof. Dr. V. Soyez
Psychologie & Educatiewetenschappen

SAMENVATTING MASTERPROEF

Naam en voornaam: Tine Vandamme

Rolnr.: 0509829

KLIN
AO
ONKU
AGOG

Titel van de Masterproef: Voelen online gamers zich eenzaam? Een exploratieve studie naar sociale verbondenheid bij personen die online gamen.

Promotor: Prof. Dr. V. Soyez

Samenvatting: Deze masterproef is het resultaat van kwalitatieve diepte-interviews, met als doel om via een kwalitatieve methode meer inzicht te krijgen in de wereld van online multiplayer gamers en hun sociale verbondenheid tot andere online gamers. Hiervoor werden 14 volwassenen (11 mannen en drie vrouwen) geïnterviewd, met een leeftijd range van 21 tot 34 jaar. Voor deze studie werden enkel massively multiplayer online role playing games (MMORPG) spelers gerekruteerd die minstens meer als één jaar frequent gamen. Personen met een huidige of eerdere gameverslaving werden niet opgenomen. Deze studie exploreerde de vraag van sociale verbondenheid tussen online gamers. Met bijkomende, meer specifieke exploratie naar gevoelens van eenzaamheid van deze online gamers. Op basis van een thematische analyse van de verzamelde onderzoeksgegevens werden twee hoofdthema's weerhouden: het thema online gamen en het thema sociaal welbevinden. In elk hoofdthema werden nog een aantal sub-thema's weerhouden. Gamegedrag is geen gefixeerd eenheidsverhaal. De deelnemers zijn meer dan alleen 'gamers': het gamen vormt (een belangrijk) deel van hun leefwereld, maar geen enkele vereenzelvt zich een identiteit als gamer. Gamen is voor hen een (vrije)tijdsbesteding zoals een hobby of een passie. Het sociale aspect in online gamen is erg belangrijk, alle deelnemers onderhouden zowel online als offline betekenisvolle contacten. De meerderheid van de deelnemers ervaren of zien een wisselwerking tussen online gamen en het zich eenzaam voelen. Opvallend is dat geen enkele deelnemer zich aanzienlijk eenzaam voelde, algemeen waren de deelnemers tevreden over hun welbevinden. Tot slot concludeerden ze dat wanneer een gamer zich eenzaam voelt, hij of zij online contact gaat (op)zoeken tijdens het gamen, waardoor het gevoel van eenzaamheid mindert. Anderzijds werd er ook aangegeven dat wanneer er te veel wordt gegamed (extreem gamen of verslaving) het een negatieve impact kan hebben waardoor het eenzame gevoel net kan optreden.

Dankwoord

Deze masterproef is het resultaat van het werken aan een boeiend thema dat mij nauw aan het hart ligt. Verschillende personen hebben mij daarbij geholpen, aan wie ik graag dit dankwoord wil wijden.

Allereerst wil ik graag mijn promotor Prof. Dr. V. Soyez bedanken voor haar begeleiding, advies, tijd en moeite tijdens het uitwerken van deze masterproef. Verder wil ik mijn deelnemers bedanken omdat zij de tijd namen en het vertrouwen hadden om hun persoonlijk verhaal en hun ervaringen met mij te delen. Voorts wil ik volgende personen bedanken die mij hebben geholpen in het zoeken naar deelnemers of voor hun feedback: Nina Szostek, Ine Van der Beken, Caroline Dierckx en Orpha Pirlot. Bovendien wil ik mijn vader bedanken voor zijn interesse, advies en feedback.

Mijn grote dank gaat uit naar mijn vriend Dieter Possen voor zijn steun, feedback en luisterend oor.

Inhoudstafel

Inleiding	5
1. Probleemstelling en relevantie.....	5
2. Online gaming.....	6
2.1 MMO en MMORPG.....	7
3. Sociale verbondenheid.....	8
3.1 Eenzaamheid.....	9
4. Het sociale aspect in online gaming.....	10
Methode	12
1. Deelnemers.....	12
2. Apparatuur en materiaal.....	14
3. Procedure.....	14
4. Analyse.....	15
Resultaten	18
1. Online gamen.....	18
1.1 Plaats van online gamen en game identiteit.....	18
1.2 Ontwikkeling van (online) gamegedrag.....	19
1.3 Betekenisverlening: motieven om te gamen.....	21
2. Sociaal welbevinden.....	24
2.1 Samenstelling sociaal netwerk.....	24
2.2 Sociale verbondenheid.....	25
2.3 Eenzaamheid.....	27
Discussie	31
1. Interpretatie van de testresultaten en vergelijking met eerder onderzoek.....	31
2. Implicaties van de resultaten.....	34
3. Zwaktes en sterktes van het onderzoek en suggesties voor toekomstig onderzoek.....	34
4. Algemene conclusie.....	36
Referentielijst	37
Bijlagen	41
BIJLAGE 1: Geïnformeerde toestemming.....	41
BIJLAGE 2: Criteria en interviewschema.....	42
BIJLAGE 3: Transcriptienotatie.....	46
BIJLAGE 4: Vragenlijsten.....	47
BIJLAGE 5: interviewvoorbeeld.....	51

Inleiding

1. Probleemstelling en relevantie

De laatste decennia is het internetgebruik en het spelen van online games (online spellen) enorm gegroeid. Het internet is bijna niet meer weg te denken uit ons leven. Wetenschappelijk onderzoek naar deze domeinen groeit met enige mate mee. Op het gegeven van internet en zijn online games focust de literatuur zich vaak rond verslavingen en de gevolgen, oorzaken, problemen en dergelijke. De term 'verslaving' wordt vrij los gebruikt in de game wereld. De term 'addictive gameplay' wordt niet gezien als een echte verslaving volgens de criteria van 'The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders' (5th ed.; *DSM-5*: American Psychiatric Association, 2014). Met addictive gameplay spreekt men over de kwaliteit van een game om de speler te verleiden om nog een keer of nog een niveau te spelen. Vergelijkbaar met de term 'page turner' voor boeken (Seay, Jerome, Lee, & Kraut, 2004). Hoewel het onderzoek naar online gaming en internet verslavingen interessant is, focuste deze studie zich op frequente gebruikers zonder een verslavingsproblematiek. Deze doelgroep is minder bestudeerd.

Voorts concentreert de meeste literatuur zich op adolescenten. Het is opvallend hoe vaak het wetenschappelijk onderzoek de doelgroep van adolescenten heeft bestudeerd. Ondanks dat er data voorhanden is die aantoont dat meer dan de helft van de gamers volwassen zijn, ouder als 19 jaar (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003). Afgezien van het bestaan van volwassen gamers is er weinig literatuur die deze doelgroep onderzoekt. Niettegenstaande het onderzoek van Griffiths, Davies, & Chappell (2004) dat aantoont dat er significante verschillen zijn tussen adolescente gamers en volwassen gamers. Dit onderzoek wil aantonen dat deze verzuimde doelgroep van volwassen gamers toch van belang kan zijn om te bestuderen. Alleen volwassenen namen deel aan deze studie.

Naast de focus op verslavingen en adolescenten is agressiviteit een enorm populair onderwerp in de wetenschappelijke literatuur rond internet en gamen. Wanneer men een overzicht maakt van deze literatuur blijkt dat er problemen zijn met de methodologie van deze studies. Men vindt wel een verband met agressie maar dit op een zeer korte termijn. Dit verband is vooral gebaseerd op het vrij spel van kinderen. Bovendien heersen er problemen en onduidelijkheid rond de term 'agressie' en 'geweld'. Zo zijn er verschillende andere vermaken voor kinderen zoals de televisie cartoon 'Tom en Jerry' die niet als agressief en gewelddadig wordt beschouwd. Tevens hield de meerderheid van de studies zich enkel bezig met jonge kinderen (Griffiths, 1999). Voor volwassen wordt de kwestie van agressie en online gaming weinig onderzocht.

Het frappeert in hoeverre de focus van de literatuur rond de onderwerpen van internet en online games op vooral negatieve domeinen en maar een paar doelgroepen wordt gelegd. Deze studie wil de vaak vergeten doelgroep van volwassenen aandacht geven. Daarbij wil dit onderzoek niet bijdragen op de maar enkele, vrij negatieve, bestudeerde domeinen. Doch zijn er wetenschappelijke studies te vinden die zich rond het positieve buigen. Ook in de niet wetenschappelijke literatuur zijn er artikels beschikbaar die online gamen relativeren. Zo schrijven Van Lissum en Wolput (2019) dat kinderen en jongeren een aanzienlijk deel van hun vrije tijd online doorbrengen maar dat slechts een minderheid als problematisch kan worden ervaren.

Deze studie wil een nieuw positiever gegeven aanbrengen en stelde de vraag naar sociale verbondenheid van personen die online gamen. Met de bijkomende vraag wat de rol van het gevoel van eenzaamheid hier in speelt.

2. Online gaming

Met de ontwikkeling van nieuwe technologieën en het ontstaan van computers kwamen spellen (games) voor deze technologieën tot stand. Ondertussen hebben de video games een grote evolutie ondergaan en zijn de oudere generatie spellen niet meer te vergelijken met de huidige. De eerste games waren meer op het individu gericht, gemaakt om alleen te spelen of in kleine groepen. Met het ontstaan van het internet ontwikkelde de multiplayer games zich. Games waar meerdere personen tegelijk kunnen spelen. In nieuwe games heb je ook vaak de mogelijkheid om contact te maken met andere spelers. Het samen gamen (spelen), de sociale interacties en relaties die gevormd worden zijn een nieuw interessante evolutie in de game wereld. De vraag naar onderzoek betreft deze interacties en processen is er (Williams, 2006). Dit onderzoek wil bijdragen aan het antwoord op deze vraag.

Wanneer men een typische gamer voorstelt denkt men vaak aan een adolescent, een teruggetrokken jongen die niets bereikt in zijn leven. Er heerst een negatief stereotiep dat alle gamers mannelijk zijn en sociaal teruggetrokken met een beperkte seksueel activiteit. Onderzoek toont dat de stereotiepe beelden van gamers in twijfel kan worden getrokken (Williams, Yee, & Caplan, 2008). Gegevens uit meerdere studies tonen aan dat een meerderheid van de spelers volwassen zijn. Zo was de gemiddelde leeftijd van spelers in de studie van Cole en Griffiths (2007) 23,6 jaar. Met alleen maar 20,6% spelers onder de 18 jaar. Wat het beeld van de 'alleen adolescenten zijn gamers' tegenspreekt. Mannen domineren nog steeds de game wereld maar het aantal vrouwelijke spelers stijgt. Vrouwen blijven een significante minderheid (Griffiths et al., 2003).

Mogelijke verklaringen voor de stijging zijn de ontwikkelingen van games die meer gericht zijn op vrouwen. En het meer aanvaardbaar worden van het spelen van online games (Cole & Griffiths, 2017). Op vlak van educatie hebben de gamers uit de studie van Griffiths et al. (2003) in het algemeen een goede opleiding, waar 50% van deze gamers een bachelor diploma heeft, met een groep die nog studeerde. Tevens toonde dezelfde studie aan dat het aantal game uren van de spelers enorm verschilde. Er was een grote variatie tussen zeer weinig (minder dan 10u per week) tot enorm veel (meer dan 40u per week). Verder onderzoek naar de ondersteuning van deze gegevens is nodig. Deze studie wil mee bijdragen aan het werkelijke beeld van de personen die online computers gamen spelen.

2.1 MMO en MMORPG

De verscheidenheid en het aanbod aan internet games is groot. Enkele genres zijn: Sport games, First-person shooters (FPS), Puzzle, Gambling, Driving, Platformer, enz. (Elliott, Golub, Ream, & Dunlap, 2012). Deze studie focust op Massively multiplayer online games (MMO) met als sub genre Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). In een MMO game kan een groot aantal personen tegelijk spelen. Dit gaat over aantallen van duizenden personen of zelfs miljoenen tegelijkertijd. MMO games zijn niet te verwarren met gewone multiplayer games, waar meestal 32 tot 64 spelers tegelijk kunnen gamen (Seay et al., 2004). MMORPG is een sub genre van MMO games. Alle MMORPGs zijn dus een MMO game. Maar niet alle MMOGs zijn een MMORPG (Plarium, 2018).

Bij MMORPG speelt het rollenspel een belangrijke rol. Bij het starten van de game kies je een personage (character). De meeste MMORPG bieden een reeks verschillende personages aan. De identiteit kan variëren op uiterlijk, beroep, afkomst, geslacht, enzovoort. Door deze keuze krijg je een grote verscheidenheid aan personages die elk op een eigen manier gespeeld kunnen worden. MMORPG biedt een drie dimensionale geavanceerde wereld die duizenden spelers tegelijk kunnen ervaren. De werelden waarin wordt gespeeld zijn enorm groot, gedetailleerd en verfijnd, geavanceerd en evolueren doorheen de tijd. Dit op visueel maar ook op auditief vlak. Hoewel deze werelden gemaakt zijn om met grote aantallen tegelijk te spelen en dus elkaar te ontmoeten in deze werelden, zijn er ook 'nonplayer' characters (NPC). Deze personages zijn geen echte spelers maar personages met artificiële intelligentie (AI). Echte spelers kunnen er mee interageren wat de game ervaring realistisch maakt. Deze NPC's dragen bij aan de rijkheid en onvoorspelbaarheid van de virtuele werelden van MMORPG (Griffiths et al., 2003).

Het genre MMO en het sub genre MMORPG zijn een vaak wetenschappelijke onderzochte categorie in de literatuur rond online gaming. Onderzoek toont aan dat MMORPG een significant grotere invloed uitoefenen op het gedrag van gebruikers. Tegenover meer traditionele games zoals console, speelhal en individuele games op de computer. MMORPG biedt een andere speel ervaring tegenover andere type video games met andere gevolgen op zowel positief als negatief vlak (Smyth, 2007). Deze studie bouwde hier op verder, bestudeerde de invloed van deze games op online sociale verbondenheid en op het gevoel van eenzaamheid.

3. Sociale verbondenheid

De behoefte om ergens bij te horen, relaties te vormen en te onderhouden, het zoeken naar sociale acceptatie en het willen deel uitmaken van iets zijn fundamentele ambities van de mens. Mensen verlangen naar het gevoel van gehechtheid met andere personen (Baumeister & Leary, 1995). Een benaming voor dit concept van verwantschap tussen mensen is sociale verbondenheid. Aan de kern van het begrip ligt het subjectieve gevoel van 'er toe doen' (Van Bel, Smolders, Ijsselsteijn, & De Kort, 2009). Sociale verbondenheid valt niet te verwarren met termen als samenhang. Bij sociale verbondenheid ligt de nadruk op het onafhankelijke individu in relatie tot anderen (Lee, Draper, & Lee, 2001). Bij termen als samenhang ligt de klemtoon op lid zijn van een groep en collegialiteit (Baumeister & Leary, 1995). Sociale verbondenheid haalt zijn sociale ervaringen van recente interacties en informatie uit het bewustzijn (Van Bel et al., 2009).

Er zijn twee soorten van sociale verbondenheid. Sociale verbondenheid op globaal niveau en sociale verbondenheid op individueel niveau. Op globaal niveau gaat dit over iemands gehele sociale netwerk. Betreffende een individu is dit op individueel niveau. Het verschil kan men vinden in de manier en bereik van communiceren. Communicatie kan gericht zijn naar heel het sociaal netwerk of alleen bedoeld voor één-op-één communiceren (Van Bel et al., 2009).

Personen met een hoge sociale verbondenheid zien anderen dikwijls als vriendelijk en aanspreekbaar. Ze herkennen zichzelf gemakkelijker in anderen en hebben vaker het gevoel dicht bij anderen te staan. Vandaar dat deze mensen frequent deelnemen aan sociale activiteiten en lid zijn van sociale groepen. In tegenstelling tot personen met een hoge sociale verbondenheid, voelen personen met een lage sociale verbondenheid zich helemaal anders. Zij voelen zich meer afstandelijk tegenover andere mensen en de rest van de wereld. Vaak zien ze zichzelf als een buitenstaander. Ze voelen zich onbegrepen door anderen en voelen zich niet thuis in de sociale wereld. Wat maakt dat ze zich oncomfortabel voelen in sociale situaties. Hoewel ze enige relaties kunnen aangaan met

anderen blijven ze met een diepliggend gevoel van gebrek aan verbondenheid (Lee et al., 2001). Personen met een lage sociale verbondenheid ervaren vaker negatieve emoties zoals angst, woede, depressie, eenzaamheid en dergelijke (Baumeister & Leary, 1995).

3.1 Eenzaamheid

De mens is een sociaal wezen en ervaart in zijn leven wel eens het gevoel van eenzaamheid. De mens heeft de behoefte om zich verbonden te voelen met betekenisvolle anderen. Anderen met wie ze een verwantschap hebben en die ze kunnen vertrouwen (Carcioppo & Patrick, 2008). Het gevoel van eenzaamheid is zowel alledaags als een fenomeen van de voorbijgaande decennia. Dat eenzaamheid geen zeldzaam gegeven is blijkt uit de literatuur. Zo concludeerde een studie dat 80% van de kinderen eenzame periodes beleefd op school (Berguno, Leroux, McAinsh, & Shaikh, 2004). Er werd een U-vormig verband gevonden tussen leeftijd en eenzaamheid. Op jongere en oudere leeftijd voelen mensen zich eenzamer dan op middelbare leeftijd. Een mogelijke uitleg is dat personen op volwassen middelbare leeftijd een stabiel sociaal netwerk ontwikkelen. Naarmate men ouder wordt lijdt dit netwerk aan sociale verliezen (bv. overlijden) wat de verhoging in het gevoel van eenzaamheid verklaart (Pinquart & Sorensen, 2001). Hoewel het in sommige leeftijdsgroepen meer aanwezig is blijkt dat eenzaamheid voorkomt in alle leeftijdscategorieën en geen exclusief probleem is (Parys et al., 2018).

De definitie van eenzaamheid stelt dat eenzaamheid een zelf waargenomen toestand is. Waar het netwerk van relaties van een persoon kleiner of minder voldoening geven dan gewenst (Peplau & Perlman, 1979). Anders beschreven, eenzaamheid is het negatieve gevoel dat zich karakteriseert door een gemis aan sociale relaties (Carcioppo & Patrick, 2008). Het gevoel van eenzaamheid is een subjectief gegeven. Het is moeilijk om gevoelens van eenzaamheid op een objectieve manier vast te leggen. Omdat het een subjectieve beleving is en een persoonlijk karakter heeft, is het dus niet altijd (even) problematisch. Belangrijk is om een evenwicht te vinden en eenzaamheid niet meteen te problematiseren (Parys et al., 2018). Er wordt een onderscheid gemaakt tussen emotionele en sociale eenzaamheid in de wetenschappelijk literatuur (Weiss, 1973; Van Tilburg & de Jong-Gierveld, 2007). Aanvullend spreekt Jorna (2012) over existentiële eenzaamheid, wat omschreven kan worden als het individuele verlangen naar een zinvol leven. In dit onderzoek ligt de focus op sociale en emotionele eenzaamheid. Waar sociale eenzaamheid, het sterke gemis aan betekenisvolle relaties omvat en emotionele eenzaamheid, een sterk gemis door afwezigheid van intieme relaties is (Parys et al., 2018). De ervaring van eenzaamheid kan negatieve gevolgen hebben. Zo kan het risico

verhogen van kwalijke werkingen op fysieke gezondheid, mortaliteit, mentale gezondheid en cognitief functioneren (Hawkey & Cacioppo, 2010).

In de wetenschappelijke literatuur zijn er artikels terug te vinden die eenzaamheid en internet gebruik bestuderen. Doorgaans wordt internet gebruik als vrij breed beschouwd en is er weinig verdieping naar wat de bezigheden op het internet juist zijn. De vraag van eenzaamheid en het verband met specifiekere internet domeinen zoals online gaming wordt amper gesteld. Wanneer deze vraag toch gesteld wordt dan ligt de focus vooral rond sociale media of verslaving van online gaming met adolescenten als doelgroep. Aangezien dat online gaming een internet bezigheid is van een aanzienlijke groep niet verslaafde personen gaf deze studie aandacht aan deze vraag. De vraag naar de samenhang tussen eenzaamheid en online gaming bij volwassenen.

4. Het sociale aspect in online gaming

Ettelijke online games zoals MMORPGs zijn sociaal heel erg interactief. Sociale interactie op een positieve manier is van groot belang in een MMORPG. Aangezien een groot aantal spelers samen gamen op hetzelfde moment. Een voorbeeld: sommige opdrachten vereisen verschillende soorten personages om de uitdaging te voltooien (Cole & Griffiths, 2007). Deze sociale online interactie creëert online sociale steun maar heeft ook een positieve relatie op offline sociale steun (Treppe, Reinecke, & Juechems, 2012). De studie van Kaye, Kowert & Quinn (2017) onderstreept het belang naar onderzoek van online gaming communities. Zij bewijzen de psychosociale voordelen van betrokkenheid in MMO games. Ook is er een positieve relatie gevonden tussen MMO engagement, gamer identiteit en het online sociaal kapitaal. Aansluitend suggereert het onderzoek van Kowert en Oldmeadow (2015) dat online gaming als een sociale uitlaatklep kan dienen voor diegene die problemen ervaren rond hechting of hechting vermijden.

Hoewel de negatieve gevolgen en effecten van online games en het internet niet mag worden genegeerd, zou de hoofdzakelijke focus van wetenschappelijke studies en de aandacht niet alleen op het negatieve mogen liggen. Zo blijkt uit onderzoek dat enkel gamers met een verslaving of problematisch gamegedrag negatieve consequenties ervaren, terwijl veel gamers positieve aspecten rapporteren (Sublette & Mullan, 2012). Verder toonde de studie van Cole en Griffiths (2007) aan dat MMORPGs extreem sociale games kunnen zijn. Met een hoog percentage van spelers die levenslange vriendschappen ontwikkelden. Tevens gaf 81% van de spelers aan met vrienden uit het echte leven te spelen. Wat suggereert dat MMORPGs alles behalve een asociale activiteit is met sociaal introverte spelers. Verschillende games creëren een virtuele wereld waar gamers de mogelijkheid krijgen om

zichzelf uit drukken. Soms meer dan dat ze zouden durven in de echte wereld. Ook bieden allerhande games een plek waar teamwork en plezier kan worden ervaren. Factoren zoals familiariteit, fysieke nabijheid en sociale nabijheid zijn onderliggende processen die een verklaring geven voor deze positieve relatie tussen online gaming en online en offline sociale steun (Trepte et al., 2012). Volgens de studie van Cole en Griffiths (2007) hadden 76,2% mannen en 74,7% vrouwen goede vrienden gevonden tijdens het online spelen.

Een voordeel van online vriendschappen is anonimiteit. MMORPGs bieden een vrij veilige omgeving voor spelers om emotioneel betrokken te zijn met anderen. Zo gaf in de studie van Cole en Griffiths (2007) 39,3% aan over gevoelige zaken te praten met online gaming vrienden maar niet met hun vrienden uit het echte leven. Vrouwen hadden significant meer de neiging om familie problemen, seksuele problemen, discriminatie en dergelijke online te bespreken. Ondanks de anonimiteit had 42,8% van de deelnemers uit de studie in het echte leven afgesproken met vrienden die ze online hadden ontmoet. Wat suggereert dat online gaming een sociale activiteit of sociale activiteiten vergemakkelijkt. Een aansluitende suggestie uit het onderzoek van Trepte, Reinecke en Jeuchems (2012) stelt dat online gamers sterke sociale banden kunnen ontwikkelen wanneer deze spelers samen deelnemen aan activiteiten buiten de game en het uitbreiden naar offline activiteiten.

De sociale kant van online gaming wordt vaak aangehaald in de literatuur en bijgevolg zijn er verschillende invalshoeken, zowel positief als negatief, herhaaldelijk onderzocht. Deze studie onderzocht online gaming vanuit het perspectief van sociale verbondenheid met de vraag naar het gevoel van eenzaamheid. Een invalshoek waar in de literatuur nog weinig aandacht aan werd gegeven.

Methode

1. Deelnemers

In kwantitatief onderzoek selecteert men een representatieve groep van deelnemers om een populatie te vertegenwoordigen. Dit proces noemt 'sampling'. Kwalitatief onderzoek legt de nadruk op het perspectief van een individu en zijn individualiteit. Men gaat op zoek naar personen die kunnen bijdragen aan de studie. In tegenstelling tot kwantitatief onderzoek ligt de focus niet op het vormen van een representatieve groep. Het selecteren van personen die voldoen aan bepaalde kenmerken noemt men 'purposive sampling' (Howitt, 2010). In dit kwalitatieve onderzoek werden er 14 volwassenen geïnterviewd (11 mannen, $M = 25,5$ jaar, 3 vrouwen, $M = 26$ jaar, $SD = 3,3$; bereik 21-34 jaar). De deelnemers werden geselecteerd op volgende criteria: (1) ze gamen frequent maar vertoonden geen verslaving volgens de Videogame Addiction Test (VAT) (Van Rooij, Schoenmakers, van den Eijnden, Vermulst, & van de Mheen, 2012). De deelnemers gamen minstens twee uur per week (Lissum & Wolput, 2019). (2) Ze gamen frequent over een periode langer dan één jaar. (3) Hun leeftijd was ouder dan 18 jaar. (4) Er is geen sprake van een huidige of eerdere gameverslaving en/of kregen geen hulpverlening of ondersteuning vanwege een eerdere gameverslaving. (5) De deelnemers spelen minstens of onder andere MMORPG games..

Via de sneeuwbalmethode werden 15 deelnemers gerekruteerd. Verschillende individuen werden gevraagd om mogelijke kandidaten aan te raden. Tevens werden personen die aan de criteria voldeden en wilden meewerken aan de studie gevraagd of zij ook mensen kenden met de mogelijke criteria. Dit proces werd herhaald, zo gaat de sneeuwbal rollen en wordt deze groter (Baarde, De goede, & van der Meer-Middelburg, 2007). Ook werd er een oproep geplaatst op Facebook. De mogelijke kandidaten werden telefonisch, via mail of via facebook gecontacteerd om verder af te spreken. In totaal werden er 17 potentiële kandidaten gevraagd en stemden 15 personen toe. Er werd één persoon verwijderd uit de analyse omdat ze niet voldeed aan de criteria. Voor de data-analyse waren 14 deelnemers valide (zie Tabel 1).

Alle deelnemers ondertekende een schriftelijke geïnformeerde toestemming (informed consent) dat hun anonimiteit garandeerde, de mogelijkheid gaf om op elk ogenblik het onderzoek te beëindigen en de toestemming verleende voor opname van het interview. (Bijlage 1) Hun deelname aan het onderzoek was vrijwillig.

Tabel 1

Karakteristieken van deelnemers: nummer deelnemer, geslacht, leeftijd, hoogste behaalde diploma, aantal gaming uren per week, VAT (totaalscore Videogame Addiction Test)

	Geslacht	Leeftijd	Diploma	Uren per week	VAT
Deelnemer 1	Man	30	Master	14	34
Deelnemer 2	Vrouw	26	Master	2	33
Deelnemer 3	Man	25	Professionele bachelor	20	35
Deelnemer 4	Vrouw	27	Secundair onderwijs	2	27
Deelnemer 5	Man	24	Hoger beroepsonderwijs	5 tot 30	27
Deelnemer 6	Man	34	Secundair onderwijs	20	37
Deelnemer 7	Man	30	Master	3 tot 4	24
Deelnemer 8	Man	24	Secundair onderwijs	40	31
Deelnemer 9	Man	24	Secundair onderwijs	20	29
Deelnemer 10	Man	21	Secundair onderwijs	40	28
Deelnemer 11	Man	26	Master	5	37
Deelnemer 12	Man	27	Professionele bachelor	8	28
Deelnemer 13	Vrouw	25	Academische bachelor	8	32
Deelnemer 14	Man	24	Secundair onderwijs	20 tot 30	35

2. Apparatuur en materiaal

Deze kwalitatieve studie maakte gebruik van het kwalitatieve interview. Een veelgebruikte, open, semigestructureerde methode van interviewen voor het verzamelen van kwalitatieve data. Met de ondersteuning van een interviewschema werden de interviews afgenomen. Het interviewschema heeft geen vastliggende vragen en is op voorhand voorbereid. Het biedt een gestructureerd overzicht dat zich aanpast aan het verloop van het interview. Dit schema werd opgemaakt uit onderwerpen, vragen en domeinen die interessant waren om te bespreken en te verkennen (Howitt,2010). Ook bevatte het interviewschema de uitleg over het onderzoek, de vertrouwelijke behandeling van de informatie en de vraag voor de opname. De beginvragen van elk topic waren volledig uitgeschreven. De vragen werden aan de hand van het verloop van het interview letterlijk of met open formulering gesteld (Baarde et al., 2007).

Verdere gegevens werden verzameld door middel van een zeer korte vragenlijst (Bijlage 4). De vragenlijst werd zelf opgesteld met vragen die peilen naar de criteria voor de deelnemers van dit onderzoek en persoonlijke gegevens. Daarnaast werd de Videogame Addiction Test (VAT) (Van Rooij et al., 2012) afgenomen (zie Tabel 1). De VAT meet de mate van gameverslaving bij jongeren. De valideringsgroep van dit instrument bestond uit jongeren, naar de stelling dat de gaming problematiek vooral voorkomt in jongere leeftijdsgroepen. Bij een totaalscore van 38 of hoger kan men spreken van een mogelijke problematiek (Van Rooij et al., 2012). Geen enkele deelnemer behaalde een totaalscore van 38 of hoger.

De interviews werden met toestemming van de deelnemer opgenomen. Het computerprogramma gebruikt voor de opname was Audacity (Audacity Team ,2018). Nadien werden de opgenomen interviews letterlijk getranscribeerd op basis van de transcriptienotatie van Hutchby en Wooffitt (1998), Antaki, Billig, Edwards en Potter (2003) en Kogan en Gale (1997) in Microsoft Word (zie Bijlage 3). Aan de hand van de software MAXQDA (VERBI Software, 2019) werd de data gecodeerd en geanalyseerd.

3. Procedure

De deelnemers kregen de keuze om het interview bij hun thuis of op de campus van de Vrije Universiteit Brussel (VUB) door te laten gaan. Bij tien deelnemers vond het thuis plaats en bij vier deelnemers op de campus van de VUB. Alle interviews vonden plaats in een rustige ruimte met enkel de geïnterviewde en de interviewer. Voor het starten van de vragenlijsten en het interview werd er een uitleg gegeven over het onderzoek. Het doel van de studie werd uitgelegd met de kwestie of ze

vrijwillig en zonder vergoeding wilden deelnemen. Er werd nadruk gelegd dat mogelijke vragen altijd welkom waren, ze op elk moment hun deelname konden beëindigen en er geen juist of foute antwoorden waren. De verwerking van de gegevens werd uitgelegd en hun anonimiteit gegarandeerd. De deelnemers gaven hun toestemming voor de opname van de interviews. Na deze uitleg werd het informant consent getekend. Aansluitend werd de korte vragenlijst en de VAT (Van Rooij et al., 2012) ingevuld door de deelnemers.

Vervolgens werd er gestart met het kwalitatieve interview, de interviews werden opgenomen. Er werd telkens gestart met een niet uitdagende vraag om het interview een vlotte start te geven en het aangenaam te maken voor de geïnterviewde. De interviewer nam een meewerkende luister houding aan. Het interviewschema werd gebruikt als ondersteuning maar op een niet vastliggende manier. De volgorde van de vragen verschilde per afname. De onderzoeker controleerde dat alle onderwerpen werden bevraagd. Eventuele doorvragen en verduidelijkingsvragen werden gesteld. Alle interviews verliepen in het Nederlands, de moedertaal van de 13 geïnterviewden en de interviewer. Eén deelnemster sprak vloeiend Nederlands maar haar moedertaal was Russisch. De duur voor de afname van een interview varieerde per persoon. De gemiddelde tijd was 44 minuten. De interviews vonden plaats in de periode van maart 2019 tot en met mei 2019.

4. Analyse

Omwille van deze kwalitatieve studie werd er gekozen voor een thematische analyse. Aan de hand van een thematische analyse is het mogelijk om op verschillende niveaus thema's (en sub-thema's) te construeren. Deze vorm van analyse organiseert de data in thema's, door het selecteren van belangrijke zaken en het weglaten van onbeduidende dingen. Deze vorm van analyse wordt als transparant beschouwd, het blijft dicht bij de oorspronkelijke gegevens (Ryan, 2006). Met behulp van het stappenplan van Braun en Clarke (2006) werd de data geanalyseerd. Het stappenplan heeft zes stappen, namelijk: 1. Jezelf vertrouwd maken met je data, 2. Initiële codes genereren, 3. Zoeken naar thema's, 4. Herzien van je thema's, 5. Je thema's definiëren en benoemen, 6. Het opstellen van het verslag.

1. Jezelf vertrouwd maken met je data

De eerste stap van de analyse van de kwalitatieve interviews is het transcriberen van deze interviews. Zoals reeds beschreven, werden de opgenomen interviews letterlijk getranscribeerd op basis van de transcriptienotatie van Hutchby en Wooffitt (1998), Antaki, Billig, Edwards en Potter

(2003) en Kogan en Gale (1997) in Microsoft Word. Nadien werden de interviews herhaaldelijk doorgelezen op een actieve manier. Met het lezen op een actieve manier wordt er bedoeld: het zoeken naar patronen, betekenissen en dergelijke tijdens het lezen. Het herhaaldelijk beluisteren en doorlezen van de data maakt het meer vertrouwd. Deze stap vormt een belangrijke basis voor de rest van de analyse.

2. *Initiële codes genereren*

Deze stap omvat het coderen van initiële codes op basis van de gegevens. Aan de hand van de software MAXQDA (VERBI Software, 2019) werd de data gecodeerd en geanalyseerd. Het is belangrijk om systematisch door de gehele dataset heen te werken, met volledige en gelijke aandacht voor alle items. Het proces van coderen organiseert de gegevens in betekenisvolle groepen. Daardoor is het gemakkelijker om interessante aspecten uit de gegevens te identificeren. De interessante aspecten uit de data kunnen patronen zijn die mogelijke thema's vormen.

3. *Zoeken naar thema's*

Nadat de gehele dataset is gecodeerd worden alle codes verzameld en mogelijke thema's opgesteld. In deze stap wordt er nagedacht over de relaties van de codes, van de thema's en van de verschillende niveaus van thema's zoals sub-thema's. Sommige initiële codes vormen de hoofdthema's, andere de sub-thema's en een deel wordt eventueel verwijderd. Kortom, in deze fase van de analyse worden de codes verzameld en onderverdeeld in de relevante thema's.

4. *Herzien van je thema's*

In de 4^{de} stap worden de opgestelde thema's van stap drie verfijnd en herzien. Sommige thema's zijn onvoldoende volwaardig vanwege te diverse of te weinige ondersteunende gegevens. Andere gescheiden thema's kunnen mogelijk één thema vormen of omgekeerd, één thema kan worden opgesplitst in afzonderlijke thema's. Belangrijk in deze stap is dat de gegevens binnen de opgestelde thema's op een betekenisvolle manier samenhangen, met een duidelijk onderscheid tussen de thema's.

5. *Je thema's definiëren en benoemen*

Vervolgens worden de opgestelde thema's verder verfijnd en gedefinieerd tot dat ze geschikt zijn voor verdere analyse. De essentie van elk thema en al de thema's in het geheel wordt geïdentificeerd.

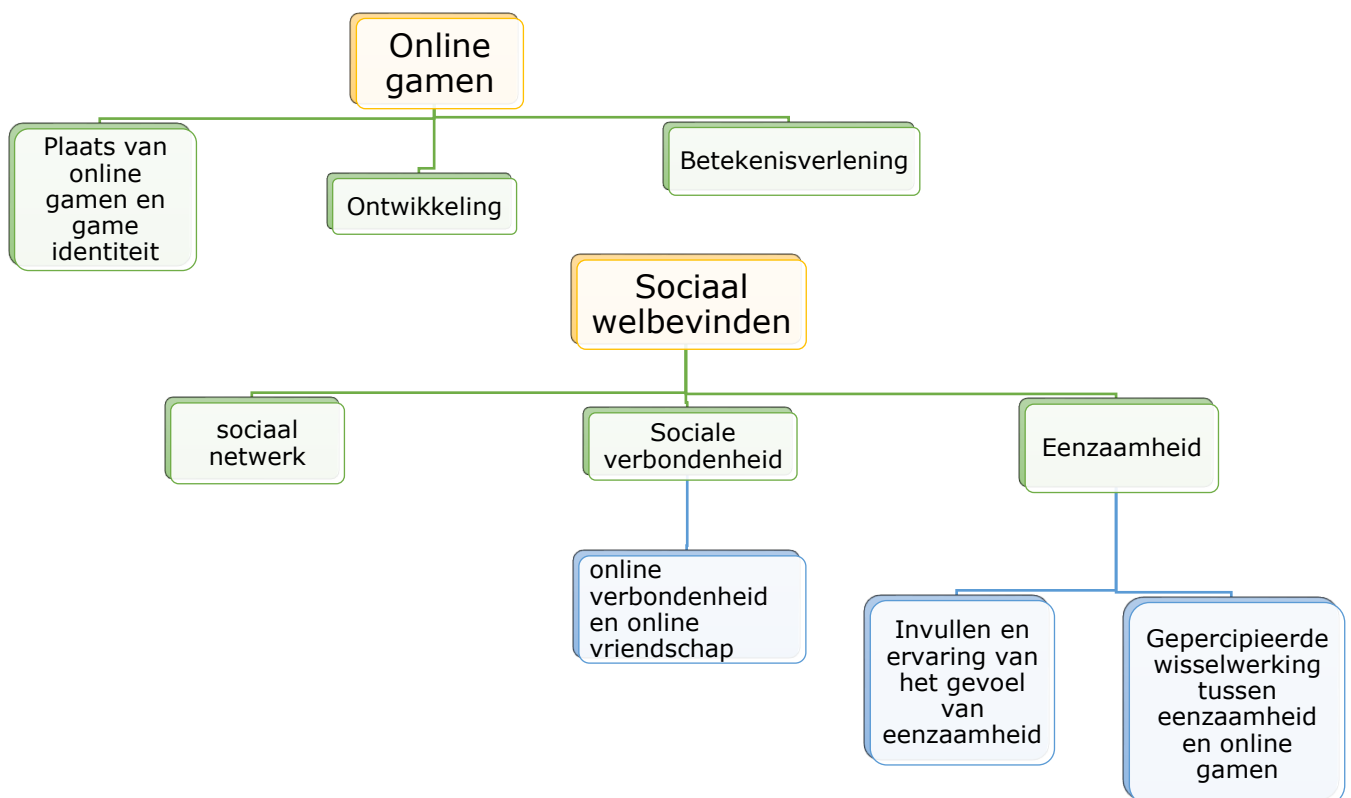
Zo kan er verder worden bepaald welk aspecten van de gegevens in elk thema wordt vastgelegd. Van elk thema (en sub-thema) wordt vervolgens een gedetailleerde analyse uitgeschreven. Het is van belang dat er, op het einde van deze stap, een duidelijke definiëring is van wat de thema's inhouden en wat ze niet inhouden. Elk thema kan omschreven worden in enkele zinnen. Daarnaast is het belangrijk om naast de identificatie van de inhoud van elk thema, ook rekening te houden met de relaties tussen de thema's. Er mag niet te veel overlap zijn tussen de thema's.

6. Het opstellen van het verslag

In de laatste stap wordt de laatste analyse uitgevoerd en het verslag geschreven. De thematische analyse wordt op een beknopte, logische en niet-herhalende wijze beschreven in het verslag. Het schrijven moet voldoende evidentie bevatten voor de opgestelde thema's. Het verslag vertelt het verhaal van je gegevens

Resultaten

Deze studie exploreert de vraag van sociale verbondenheid tussen online gamers. Met bijkomende, meer specifieke exploratie naar gevoelens van eenzaamheid van deze online gamers. De onderzoeksvraag is "Ervaren gamers online sociale verbondenheid als een mogelijke buffer tegen eenzaamheid?". Op basis van een thematische analyse van de verzamelde onderzoekgegevens weerhouden we twee hoofdthema's: het thema online gamen en het thema sociaal welbevinden. In elk hoofdthema kunnen nog een aantal sub-thema's weerhouden worden. In Figuur 1 zijn de hoofdthema's met de sub-thema's terug te vinden.



Figuur 1. Overzicht van hoofdthema's met sub-thema's.

1. Online gamen

1.1 Plaats van online gamen en game identiteit

Voor deze studie werden enkel MMORPG spelers gerekruteerd. De meerderheid van de deelnemers aan dit onderzoek kan evenwel omschreven worden als allround gamers, wat inhoudt dat ze niet kiezen voor bepaalde genres en geïnteresseerd zijn in verschillende soorten games. De verscheidenheid in game genres tussen de deelnemers is groot. Het genre dat het meest wordt gespeeld naast allround en MMORPG, is shooter games, waarbij vier deelnemers aangeven een voorkeur te hebben voor dit genre. De gespeelde games zelf zijn heel uiteenlopend. Er is geen

uitgesproken spel dat door meerdere deelnemers wordt gespeeld. Enkele deelnemers spelen niet enkel computer games maar ook console games, dit vooral met vrienden of familieleden. Geen enkele deelnemer is een professionele gamer, voor wie gamen hun beroep is.

Alle deelnemers geven aan te gamen wanneer ze er tijd voor hebben, wanneer ze er zin in hebben of wanneer er geen andere activiteiten zijn. Vooral s 'avonds en in het weekend wordt er meestal gegamed, waar het minimum aantal uren van de deelnemers twee uur per week is en het maximum aantal uren van de deelnemers 40 uur per week. De deelnemers zijn meer dan alleen 'gamers': het gamen vormt (een belangrijk) deel van hun leefwereld, geen enkele vereenzelvt zich een identiteit als gamer.

"Als je daar zo mee opgroeit dan maakt het een deel uit van je leven dus je gaat daar ook niet echt van ... snel van af. Gelijk dat je van kleins af aan gaat sporten, dan is er altijd sport in je leven ... dus dan gaat dat samen." (Deelnemer 4)

Dit blijkt ook uit het feit dat alle deelnemers op het moment van het onderzoek aangeven controle te ervaren over hun gamegedrag. Enkel een geven aan dat er in het verleden periodes geweest zijn waarin ze aanzienlijk meer tijd besteedden aan het gamen, maar geven tegelijkertijd aan dat dit onvoldoende problematisch was om te spreken van een gameverslaving. Er was bij geen enkele deelnemer een noodzaak om hulp te zoeken.

1.2 Ontwikkeling van (online) gamegedrag

De meeste deelnemers begonnen op regelmatige basis te gamen tijdens hun tienerjaren – vanaf 12 jaar of ouder. Een minderheid (N=4) omschrijft zichzelf ook als regelmatige gamer tijdens de kindertijd. De jongste leeftijd waarop iemand aangeeft te starten met regelmatig gamen, is vier jaar. Enkel één deelnemer begon pas regelmatig te gamen op 18 jarige leeftijd; de aanleiding was het op kot gaan. "Vooral van op kot te zitten. Thuis deed ik dat niet. Op kot had ik de kans om dat te doen" (Deelnemer 2).

Deelnemers halen verschillende factoren aan die aan de basis liggen van de ontwikkeling van hun gamegedrag. Er is sprake van een wisselwerking tussen de fysieke context (de omgeving), de sociale context en het product zelf.

De *beschikbaarheid van een computer* is –uiteraard- een belangrijke factor: de aankoop van een computer in het gezin wordt door meerdere deelnemers aangehaald als het startpunt voor het gamen. Hoewel de aanwezigheid van een toestel een belangrijke voorwaarde is om te kunnen gamen, halen verschillende deelnemers aan dat aspecten uit de sociale context ook een niet te onderschatten

rol spelen: de uitnodiging van vrienden om samen te gamen, en het samen spelen op zich wordt door de meeste deelnemers eveneens als een belangrijke factor aangehaald. Een aantal deelnemers (N=6) benadrukken dat het voornamelijk deze sociale context was die hen aanzette tot regelmatig gamen: met name het contact met vrienden tijdens het gamen – veeleer dan het spel (het product) op zich. Door buiten de schooluren samen te gamen, werden contacten van tijdens de schooltijd verder uitgebouwd. Een deelnemer zocht door middel van te gamen contact met Russische leeftijdsgenoten voor meer sociale interactie. Omwille van de verhuis van Rusland naar België op kindertijd, was zij de Nederlandse taal onvoldoende machtig en liep de communicatie met Nederlands-sprekende kinderen slecht.

“Ook op school was iedereen Nederlandstalig en mijn Nederlands was niet zo vlot om deftige vrienden te kunnen maken. Dus heb ik een andere manier gevonden om met mijn leeftijdsgenoten te communiceren. En ook om mij sociaal bezig te houden.” (Deelnemer 4)

Bij andere deelnemers was het product zelf de primaire factor om regelmatig te beginnen gamen, het verkrijgen van een welbepaald spel lag in deze gevallen aan de basis van het regelmatig game gedrag. In waarbij de computer al aanwezig was, hoewel dit soms samenviel met het aankopen van een computer. Bij de meeste deelnemers werden de games cadeau gegeven door ouders, grootouders en familieleden.

Ook de invloed van de ouders en school was voor vele deelnemers belangrijk in de ontwikkeling van hun game gedrag. Een deel van de deelnemers geeft aan, controle of begrenzing te hebben ervaren van de ouders op het aantal game uren per dag. Door de verplichtingen van school werd meer in de vakanties gegamed dan tijdens periodes van les. Vanaf een bepaalde leeftijd kregen de meeste deelnemers hier meer vrijheid in.

Een deelnemer geeft aan pas gestart te zijn met gamen nadat de vader het gezin had verlaten.

“Vanaf dat mijn pa thuis vertrokken is dan ben ik beginnen te gamen. Hij kon het niet zien dat ik op een computer zat. Ik heb dat mijn hele jonge jeugd niet gehad en ik zag dat mijn vrienden dat altijd wel hadden.” (Deelnemer 12)

Het verloop van het gamegedrag in de ontwikkeling tot huidig moment verschilt tussen de deelnemers. Een deel van de deelnemers vertelt vroeger meer frequent te gamen dan nu. Een herhaaldelijke aangehaalde verklaring is dat er tijdens de schoolloopbaan er meer tijd was om te gamen dan nu in hun werkleven. Op het moment van het onderzoek hebben 12 deelnemers een vaste job. Er zijn deelnemers die aangaven tijdens hun hogere studies frequenter te gamen dan

voorheen: de toegenomen vrijheid en de andere tijdsindeling van de lessen die gepaard gaat met hogere studies, liet hen toe om meer ruimte aan gamen te spenderen.

Een beperkt aantal deelnemers (N=3) ervaren het omgekeerde en geven aan op dit moment frequenter te gamen dan vroeger. Zij ervaren meer tijd in hun werkleven om te gamen dan tijdens hun schoolloopbaan, ook voornamelijk tijdens de hogere studies. Een deelnemer merkte op dat door te werken en het beschikken over een inkomen, er op dit moment meer geld is om aan games te spenderen, waardoor er bijgevolg meer gegamed wordt. "... als je dan geld hebt dan koop je dat wel eens voor je eigen. Dan is het weer iets meer opgepikt" (Deelnemer 7).

1.3 Betekenisverlening: motieven om te gamen

Uit de afgenomen interviews blijkt dat alle deelnemers gamen als een vorm van (vrije)tijdsbesteding ervaren. De meeste deelnemers omschrijft het als een hobby en enkele (N=4) zien het als een passie. Gamen wordt ervaren als een tijdverdrijf en een manier om te ontspannen; het uiteindelijke doel van gamen is hetzelfde als bij andere hobby's en tijdverdrijven zoals serie of televisie kijken.

"Een manier om daar even uit te zijn. Gelijk dat andere mensen meer naar series ofzo zouden kijken. Dan zou ik eerder gamen."(Deelnemer 1)

"Je hoeft dan even zo aan niets te denken."(Deelnemer 2)

"Voor mij is het een ontspannend iets om even te ontstressen van het dagelijkse dingen." (Deelnemer 6)

Het belang van gamen verschilt tussen de deelnemers: zo heeft gamen een groot belang in het leven bij een deel van de deelnemers waarbij het veel voor hen betekent en waar het meestal een groot deel van hun vrije tijd invult, terwijl anderen er weinig belang aan hechten en het geen prominente plaats inneemt in hun leven. Zij gamen eerder op een sporadische manier als een tijdsinvulling. Een bijkomende motivatie voor sommigen is het even aan niets hoeven te denken en het weg zijn uit het dagdagelijkse en sociale gebeuren. "Waar ik gewoon leuk, gewoon even weg kan van al die vervelende mensen" (Deelnemer 8). "Toch een beetje ontsnappen eigenlijk uit uw dagelijkse sleur, uit de realiteit" (Deelnemer 13).

Aansluitend aan de beleving van gamen als een vrijetijdsbesteding, vermelden alle deelnemers aan in de eerste plaats ontspanning te voelen tijdens het gamen. Afhankelijk van het spel of het verloop van het spel vermelden sommige deelnemers ook frustratie te ervaren. Een deelnemer gaf aan bij te veel frustratie het spel te beëindigen. "Als het een moeilijk spel is opgefokt, maar dan geef ik ook wel op na een tijd" (Deelnemer 9).

Hoewel deelnemers aanhalen dat doorgedreven focus en concentratie ook nodig zijn tijdens het gamen, blijft het ontspannende gevoel overheersend voor alle deelnemers en worden de gevoelens van frustratie en concentratie gekaderd binnen het spelverloop. Zo vergeleek een deelnemer het met de betrokkenheid tot het spel zelf.

“Het kan soms misschien overkomen dat ik heel gefrustreerd, geambeteerd ben over het spel of de situatie. Maar dat is denk ik hetzelfde met een voetballer die een goal mist, dat je er zo in betrokken bent dat je ... dat je makkelijk je emoties door laat beïnvloeden.”(Deelnemer 7)

Voor deze studie werden enkel deelnemers betrokken die multiplayer games spelen. Het sociale aspect in multiplayer gamen werd door de meerderheid ook aangehaald als een doorslaggevende motivatie om te gamen. Het zoeken naar sociaal contact tijdens het gamen of het onderhouden van sociale contacten door te gamen is voor vele een bijkomende belangrijke motivatie om te gamen.

“Ik heb daardoor heel veel mensen leren kennen. Mijn vriend heb ik ook op die manier leren kennen.” (Deelnemer 4)

“Ik vind het veel toffer als er al vrienden mee gamen. Dus voor mij is het ook wel vaak een sociaal gebeuren. Dus eigenlijk een sociaal manier van plezier beleven wat dat soms wel gelijk kan gesteld worden met een gezellige avond in de zetel ofzo.” (Deelnemer 7)

“Voor mij betekent dat gewoon op het internet met kameraden. Eigenlijk dat vooral, gewoon met de mannen u amuseren, dat is gamen voor mij.” (Deelnemer 10)

“Ik heb daar ondertussen ook al eigenlijk best goede vrienden mee gemaakt. Voor mij is dat ook een manier om met die mensen in contact te blijven. ” (Deelnemer 14)

Voor hen is gamen naast het ontspannende aspect ook een sociaal gebeuren. Het creëert de mogelijkheid om bij een groep te horen. De sociale component die online gamen met zich meebrengt is voor hen belangrijk en een waardevol onderdeel van gamen. Gaming wordt door hen als een sociale activiteit gezien om samen met vrienden te beleven of om nieuwe vrienden en contacten te maken. Een deelnemer spreekt over de gemeenschappen rond gamen.

“Als het gaat om de communities bijvoorbeeld dan hangt het effectief wel af van het spel. Er zijn spellen waar dat de community echt wel zo rot is als iets, waar dat je eigenlijk precies altijd tegen heel slecht gemutste mensen speelt. Maar ik denk over het algemeen dat de meeste mensen wel gamen voor hun plezier.” (Deelnemer 12)

Een andere deelnemer beschrijft zijn bewondering voor de makers van de games en de wens om zelf daar in het werkveld te staan van de gaming industrie.

“Ik zou wel voor een gamebedrijf kunnen werken omdat ik wel apprecieer hoe dat het gemaakt is. Net zoals sommige mensen, zoals ik al vergelijk met films, zoals sommige mensen opkijken naar acteur en van die dingen, kijk ik wel op naar game developers.” (Deelnemer 9)

Ten slotte beschreef een deelnemer gamen als iets cultureel, als een kunstvorm. Het is voor hem de volgende vorm van nieuwe, interactieve kunst. Hij maakt de vergelijking met het spelen van muziek. Waar je muziek in groep of individueel kan spelen en het ook een vorm van ontspanning en creativiteit is. “Het is de volgende kunst voor mij eigenlijk...Ik denk naarmate dat we verder en verder gaan, dan gaat dat meer als kunst aanvaard worden. Het unieke daaraan, het is interactieve kunst” (Deelnemer 11).

Geen enkele deelnemer beschrijft gamen als een negatieve ervaring en een deel haalt positieve eigenschappen van online gamen aan. Over het algemeen wordt gamen positief ervaren bij de deelnemers zelf. Men vertelt ook bewust te zijn van de negatieve kant van gamen en het negatieve beeld dat anderen over gamen hebben.

“Ik heb nooit negatieve ervaringen met gaming ondervonden Ik snap wel dat sommige mensen bijvoorbeeld er negatief tegenover staan ... , ... Ik ben thuis, ik drink niet, ik gebruik geen drugs, oké ik zit nu wel te gamen. Als het nu niet overdreven is, want je hebt kinderen die er echt wel geen controle over hebben, dan snap ik het wel.” (Deelnemer 4)

“Het heeft zijn positieve en slechte kanten. Ik ben er op zich niet op tegen. Zolang je maar bewust mee bezig bent en er rekening mee houdt.” (Deelnemer 5)

“Het is iets positief. Je komt er af en toe wel eens vloekende mensen tegen maar...ja...dat is life hé. Algemeen is het heel positief.” (Deelnemer 7)

De positieve eigenschappen die de meeste deelnemers aanhalen zijn creativiteit, strategie en communicatie. Enkele deelnemers nemen de game ‘Minecraft’ als voorbeeld om de creatieve en strategische aspecten van gaming te illustreren. In MMORPG is een goede communicatie en strategie vaak belangrijk voor het verloop van het spel. Een deelnemer gaf aan dat je door die communicatie ook andere talen leert. “...met mensen leert communiceren. Andere talen ook. Want Engels...ik heb bijvoorbeeld geen Engels gehad dus ik ken een groot deel Engels puur door de gamewereld” (Deelnemer 10).

2. Sociaal welbevinden

Gevoelens van sociale verbondenheid enerzijds en gevoelens van eenzaamheid anderzijds dragen bij aan het ervaren sociaal welbevinden. Beiden worden op hun beurt bepaald door de samenstelling van het sociale netwerk.

2.1 Samenstelling sociaal netwerk

Alle deelnemers geven aan zowel online en als offline contacten te onderhouden. Ze hebben allemaal vaste online en offline relaties waar ze regelmatig contact mee hebben. De samenstelling van deze online en offline contacten, is verschillend tussen de deelnemers en kan ingedeeld worden in drie groepen. Zo zijn er deelnemers (N=4) waar de online en offline contacten gescheiden zijn en deze los van elkaar staan (groep 1). Bij een aantal anderen (N =3) is er sprake van een complete overlapping, waar de online en offline contacten dezelfde groep zijn (groep 2). Tot slot zijn er nog deelnemers (N =7) waar de online contacten deel uitmaken van de offline groep, waar de offline groep ook nog andere personen -die niet gamen- omvat (groep 3). Deelnemers uit groep 1, waar de online en offline contacten los van elkaar staan, hebben ofwel de online contacten nog nooit ontmoet of sporadisch kennis gemaakt op game meetings. Game meetings zijn meetings waar online gamers met elkaar afspreken in de werkelijke wereld om elkaar te ontmoeten en eventueel samen te gamen. Eén deelnemer sprak zijn wens uit zijn online vriend te ontmoeten, die in Zweden woont, maar concrete plannen zijn er nog niet.

“Mijn beste online maat dat is een Zweed ... een planning is er nog niet maar ik wil echt wel eens op reis gaan naar daar en met hem een pint hje drinken ofzo, weet je. Maar dat is nog ... wie weet wanneer.” (Deelnemer 14)

De deelnemers voor wie online contacten dezelfde zijn als de offline groep (groep 2) of voor wie online contacten een deel uitmaakten van de offline groep (groep 3) hebben deze contacten meestal eerst offline leren kennen. Er is met andere woorden in een aantal gevallen sprake van een proces van groep 1 naar groep 2 of groep 3. Sommigen deelnemers, maar niet de meerderheid (N=5), hebben enkele contacten eerst online leren kennen en daarna ook een vriendschapsrelatie in de echte wereld verder uitgebouwd. Twee deelnemers geven aan hun huidige partner ontmoet te hebben via online gaming.

“Die vrouw waarover ik daarnet vertelde, haar heb ik eerst online ontmoet en daarna in de echte wereld. Zij is nu mijn vriendin.” (Deelnemer 3)

“Een paar van mijn online vrienden heb ik in het echt leren kennen. Mijn vriend ken ik ook door online te gamen. In de echte wereld delen we dan ook onze interesse in gamen.” (Deelnemer 4)

Een deel van de deelnemers, waarbij de online en offline contacten niet los van elkaar staan, geven aan online te gamen met voornamelijk dezelfde personen waaronder hun beste vrienden. Ze spenderen de meeste tijd met hen en ontmoeten elkaar zowel in de online als in de offline wereld. De andere offline contacten zijn voor hen meestal minder betekenisvol. Voor een ander deel van de deelnemers, met eveneens geen gescheiden online en offline contacten, ervaren de contacten die zij hebben met gamers en niet-gamers evenwaardig. Zij hebben goede vrienden in beide groepen. Omdat alle deelnemers minstens MMORPG gamers zijn, spelen ze allemaal met random personen die tegelijkertijd aanwezig zijn in het spel. Dit zijn geen vaste contacten maar toevallige medespelers die in dezelfde wereld aanwezig zijn. De keuze voor interactie ligt bij de spelers zelf. Sommige deelnemers kiezen om ook met random spelers te interageren (waardoor het op lange termijn een vast contact kan worden) en andere niet, zij gamen vooral met hun reeds bestaande contacten.

De grote meerderheid, 12 van de 14 deelnemers gebruiken Discord en ingame chat met de eventuele beschikbare ingebouwde standaard commando's als kanalen om met elkaar te communiceren ingame. Discord is een gratis software voor tekst, audio of video communicatie tussen gebruikers. Van de twee deelnemers die geen Discord gebruiken, hanteert één de software Skype als communicatie en de andere enkel ingame chat. Buiten het gamen om zijn de communicatie kanalen met de online contacten zeer uiteenlopend. Verschillende deelnemers gebruiken buiten Discord nog andere uiteenlopende software of applicaties zoals Messenger, What's App, tekst berichten via SMS, Steam of spreken met hen af in real life. Drie deelnemers geven aan met een aantal van hun vrienden gericht af te spreken om samen te gamen omwille van de beperkte tijd en de gemakkelijkerheid. Het overgrote deel gaat online en kijkt dan wie er ook online is om samen te gamen. Bij deze groep is er vaak gewoonte ingebouwd, waar ze meestal, zonder af te spreken, op dezelfde momenten online zijn zoals avonden en weekenden. Enkel hanteren beide manieren. Ze spreken gericht af of gaan online en gamen met wie ook online is.

2.2 Sociale verbondenheid

Online verbondenheid en online vriendschap

De voornaamste invulling van de deelnemers voor de betekenis van online contacten is dat het personen zijn om plezier mee te hebben. Online betekenisvolle contacten worden gekarakteriseerd aan de hand van verschillende eigenschappen: positieve communicatie,

gemeenschappelijke interesses, vertrouwen, bereikbaarheid. Een voorbeeld van vertrouwen, dat een deelnemer gaf, is het toevertrouwen van kostbare items aan de andere online speler. Normaal doe je dat niet zomaar omdat er veel kans bestaat dat je het item nooit meer terug krijgt. "Het is niet zeldzaam dat bijvoorbeeld ... met online gamen ... dat je sommige voorwerpen toevertrouwt"(Deelnemer 8).

Ook de frequentie van contact of hoe lang ze de persoon al kennen speelt een rol.

Een aanzienlijk deel in deze betekenisvolle online verbondenheid is het meer van elkaar weten dan wat er zich in de gaming wereld afspeelt. Veel deelnemers voelen zich echt verbonden als beide partijen weten wat er in elkaars leven omgaat, er persoonlijke informatie wordt gedeeld en de communicatie zich niet alleen beperkt tot het spel zelf. Ze vinden het belangrijk dat naast het plezier er ook ruimte kan zijn om serieus te praten met elkaar. Twee deelnemers spreken ook over een bepaalde connectie, klikt met elkaar te hebben vanaf het begin voor het ontstaan van betekenisvolle online relaties.

Ongeveer iets minder van de helft van de deelnemers ervaren een verschil in verbondenheid tussen online en offline contacten. Ter duiding, bij online contacten wordt hier gesproken van personen die de deelnemers vooral online tegenkomen. Dit omdat sommige deelnemers contacten hebben die ze zowel online als offline ontmoeten en dus in beide groepen thuishoren. Een verklaring is dat ze online weinig tot geen persoonlijke zaken delen en vooral over de game zelf praten. Het is gemakkelijker om online dingen te verzinnen, te liegen of dingen achter te houden. Ook het nooit ontmoeten van de persoon in de werkelijke wereld is een argument. Wanneer het online klikt is het niet zeker dat het ook in het echte leven klikt. Eén deelnemer ervaart net het omgekeerde, hij is ook van mening dat de verbondenheid tussen online en offline contacten verschilt net omdat je online sneller persoonlijkere verhalen gaat delen. "Tegen mensen die je eigenlijk nog nooit gezien hebt is het gemakkelijker om je verhaal te doen dan tegen iemand dat je in het echt kent, vind ik" (Deelnemer 3)

Een deel van deze groep nuanceert deze mening. Ze ervaren een verschil in verbondenheid maar dit is niet uitgesproken. Ze geven iets meer gewicht aan offline contacten omdat deze net iets belangrijker voor hen zijn. Een reden is dat ze deze personen in de werkelijkheid kunnen ontmoeten en gemakkelijker kunnen afspreken. Offline contacten wonen vaak ver weg/in het buitenland waardoor dit moeilijk realiseerbaar is. Voor de overige deelnemers blijft het gevoel van verbondenheid tussen online en offline contacten hetzelfde en is het heel gelijkaardig. Een deelnemer

maakt de vergelijking met het thuishoren in een sportclub. Je deelt gelijkenissen en je hoort ergens bij maar het zijn niet echt vrienden.

“Je hebt altijd het spel nog, dat is uw gevoel. En een soort van idee in uw hoofd dat je ergens deel van uitmaakt. Dus net zoals je bijvoorbeeld in een sportclub ..., u voelt dat je ergens belonged, ergens thuishoort. Dat zijn ook niet echt vrienden maar dat zijn wel nieuwe mensen dat je leert kennen en waar je dan wel mee praat. ” (Deelnemer 7)

Voor de andere deelnemers is er geen verschil in verbondenheid tussen hun online en offline contacten. Voor hen zijn ze evenveel waard. Zij delen met beide groepen persoonlijke informatie vanaf een bepaald niveau van verbondenheid. Voor hen is er dan geen onderscheid meer tussen online en offline vrienden.

Verder verschillen de deelnemers van mening over online vriendschappen. Want vriendschap en verbondenheid zijn verschillende concepten: men kan zich verbonden met elkaar voelen maar de ander niet als vriend beschouwen. De helft van de deelnemers vindt dat online vriendschap mogelijk is, de andere helft niet. In beide groepen is er tevens een meerderheid die nuanceert. Sommige deelnemers vertellen dat online vriendschap kan maar niet hetzelfde is als offline vriendschap. Je kan je met de ander verbonden voelen maar omdat je de ander nooit in de werkelijkheid ziet, wordt het niet als een vriend beschouwt. Anderen deelnemers vinden dat het kan maar dat spraak en stem in de online communicatie een belangrijke factor is. Deze moeten aanwezig zijn om de ander als een vriend te beschouwen. De standpunten van online contacten niet in de werkelijkheid te kennen wordt ook gebruikt door diegene die van mening zijn dat je geen online vrienden kan hebben. Eén deelnemer die van mening is dat online vriendschap mogelijk is, vond het ook gemakkelijker om online vriendschap te hebben: door samen een spel te spelen en bouw je vaak samen naar iets toe. “Je kan veel makkelijker met iemand overeenkomen als je gewoon alleen maar dingen voor het plezier doet. Zeker en vast in iets als Minecraft, als je naar een doel kunt bouwen. Dat maakt die vriendschap nog toffer” (Deelnemer 11).

2.3 Eenzaamheid

Twaalf deelnemers ervoeren het afgelopen jaar geen sociale eenzaamheid. Eén deelnemer heeft het afgelopen jaar wel sociale eenzaamheid ervaart door een relatiebreuk. Een andere deelnemer heeft zijn studies stopgezet waarbij hij zich eveneens sociaal eenzaam voelde.

Invullen en ervaring van het gevoel van eenzaamheid

De deelnemers omschrijven het gevoel van eenzaamheid als een gevoel van leegte. Meer specifiek, ze beschrijven het als een gevoel dat niemand je begrijpt, het gevoel je emoties niet kunnen delen met anderen, het gevoel met niemand te kunnen praten, het gevoel je interesses niet te kunnen delen en het gevoel bij niemand terecht te kunnen voor steun. Kortom, het gevoel van eenzaamheid wordt door de deelnemers ingevuld als het gevoel geen betekenisvolle sociale contacten te hebben om dingen mee te delen. Een deelnemer gaf het voorbeeld van het niet kunnen delen van een positief gebeuren.

“Ik zou zeggen, van eenzaamheid, dat je niet dingen kunt delen. Dingen niet kunnen delen met je vrienden. Dat je geen toffe momenten kunt beleven want je bent alleen. Maar alleen is dat maar...je kan alleen op de top van de berg staan en dat is leuk maar ik vind dat altijd toffer om dat te delen met mensen. Dus misschien een gevoel van eenzaamheid dat je dingen niet kunt delen met uw vrienden.” (Deelnemer 7)

Een andere deelnemer omschreef het als een gevoel dat niemand om je geeft. Dat het niet uitmaakt wat je doet omdat niemand zich om jou bekommert. “Tot 3u s 'nachts wakker zijn en eigenlijk geen reden te hebben om op tijd te gaan slapen en op tijd wakker te worden omdat toch niemand om u ... er om geeft dat je dat juist doet” (Deelnemer 12).

Het afgelopen jaar hebben vier deelnemers zich wel eens eenzaam gevoeld. De tien andere deelnemers verklaren het afgelopen jaar geen eenzaamheid te hebben ervaren. De effectieve aanwezigheid van sociale contacten is een belangrijke voorwaarde om zich niet eenzaam te voelen: het samenwonen met een partner, waar ze dingen mee kunnen delen en/of regelmatig contact met online en offline vrienden, worden aangehaald. Daarnaast spelen ook subjectieve factoren een rol: enkele deelnemers benadrukken dat zij het niet erg vinden om alleen te zijn. Diegene dat zich het afgelopen jaar wel eens eenzaam hebben gevoeld, geven aan dat dit komt door het (tijdelijk) gebrek aan online en offline sociale contacten (Bijvoorbeeld: een groot deel van het sociaal netwerk die druk bezig zijn met examens, werk of feestdagen; de partner die een tijdje weg is omwille van bijvoorbeeld het werk; het stopzetten van studies).

Daarnaast wordt ook het zich onbegrepen voelen ondanks de aanwezigheid van voldoende sociale contacten aangehaald. De invloed van sociale media op het zich onbegrepen voelen, wordt door één deelnemer aangehaald. “Maar ook door sociale media ... als mensen zo een happy life hebben en jij niet. Dan voel ik mij ook eenzaam” (Deelnemer 2).

Alle deelnemers gaven aan zich wel eens eenzaam te hebben gevoeld in het verleden (meer dan een jaar). De meeste deelnemers gaan op een vrij gelijkaardige manier om met deze gevoelens. Zo zijn ze bij het ervaren van deze gevoelens vooral hun betekenisvolle contacten gaan opzoeken of hebben ze online contact gezocht door te gamen. Een minderheid keek filmpjes, series of gamede om zichzelf af te leiden van het gevoel.

Wanneer het gevoel van eenzaamheid weer zou optreden in de toekomst, verwachten de meeste deelnemers te reageren door hun betekenisvolle contacten op te zoeken en meer volhoudend te zijn wanneer dit niet meteen lukt. De tweede meest aangehaalde verwachting is het gaan onderzoeken vanwaar deze eenzaamheid komt. Aangezien het gros van de deelnemers heel tevreden is met hun leefsituatie en een meerderheid zich het afgelopen jaar niet eenzaam heeft gevoeld, nemen ze aan dat er iets veranderd moet zijn waardoor het gevoel van eenzaamheid optreedt. Andere verwachte acties zijn buiten de comfortzone stappen en nieuwe dingen proberen en nieuwe contacten zoeken als de betekenisvolle contacten niet bereikbaar zijn.

Gepercipieerde wisselwerking tussen eenzaamheid en online gamen

Elf deelnemers ervaren of zien een connectie tussen eenzaamheid en online gamen. Drie deelnemers zijn van mening dat eenzaamheid niet aan de orde is bij online gamen omdat het sociale gebeuren in de online multiplayer games inherent aanwezig is. Twee deelnemers geven hierbij expliciet aan dat het ervaren van eenzaamheidsgevoelens eigen is aan de persoon zelf: het gedrag binnen de game-context bepaalt of iemand zich eenzaam voelt en niet het gamen an sich.

“Maar persoonlijk denk ik niet dat het iets is dat aan elkaar gelinkt is. Ik denk dat het ook puur de ontwikkeling van jezelf als persoon en die sociale kwaliteiten daar invloed op hebben.’

(Persoon 10): ‘Dat hangt allemaal van u af of dat je met die mensen communiceert of niet. Dus ik denk dat het dan een beetje je eigen probleem is als jij je eenzaam voelt en dat je het niet bij online games moet zoeken.” (Deelnemer 8)

Eén van deze deelnemers benadrukt hierbij dat online en offline vriendschappen niet te vergelijken zijn waardoor het belangrijk is om online contacten in de echte wereld te leren kennen of te onderhouden. Volgens deze deelnemer kan eenzaamheid een probleem zijn wanneer de online vrienden niet worden omgezet naar offline vrienden. Waardoor de gamer zichzelf gaat isoleren. De andere deelnemers ervaren zelf de connectie tussen eenzaamheid en online gamen (of hebben deze in het verleden ervaren) of kunnen zich een relatie voorstellen. Verschillende deelnemers geven aan dat ze zich eenzamer zouden voelen wanneer ze deze online contacten niet zouden hebben.

Diegene die op het moment van het interview geen eenzaamheid ervaren, stellen zich vooral voor dat gamers die zich eenzaam voelen, meer online gaan gamen. Gamen is volgens hen copinggedrag: gamen heeft als doel meer sociale contacten en verbondenheid te bekomen. Deelnemers doen dit vanuit hun eigen positieve ervaringen met gamen: zij beschrijven dat het online mogelijk is om je meteen verbonden te voelen met andere personen die dezelfde interesse delen. Het is gemakkelijker om in de online game wereld contact te leggen met anderen dan in de echte wereld. De deelnemers zien gamen daarom als een mogelijk hulpbron voor eenzame mensen. In het spel kan men ook kiezen wie men is terwijl men zich in de echte wereld meer beoordeeld voelt op het uiterlijk dan in een game. In het spel ligt, aldus de deelnemers, de focus meer op het innerlijke (wie ben ik). De online wereld kan volgens deze deelnemers een soort veiligheid bieden aan mensen die eenzaamheid ervaren: men kan contact leggen vanuit de eigen ervaren veilige omgeving van hun eigen woning. Het 'achter een scherm zitten' is voor hen een veilige manier om contact te leggen. Een deelnemer gaf het voorbeeld van iemand die gepest wordt:

"Stel je bent gepest of iets dergelijks en je bent bang om iemand weer aan te spreken. Of ergens voor uit te komen. Dan voel jij je misschien veiliger achter een scherm. Dat je dan liever contact opneemt met iemand dat je helemaal niet kent, dat er toch iemand dan even naar je verhaal luistert. Misschien kan helpen of adviseert ..., dat je gewoon even je ei kwijt kan en gewoon verder kan gaan." (Deelnemer 5)

Toch wordt, door enkele deelnemers ook op mogelijk gevaar gewezen: wanneer gamers te veel (en problematisch) gamen, kunnen zij zich juist meer eenzaam gaan voelen. Men is van mening dat deze gamers te veel achter hun computer zitten en te weinig sociale voldoening halen uit enkel gamen. Een deelnemer verwoordt het als een mogelijk hulpmiddel als men er niet verslaafd aan geraakt of de sociale contacten in de werkelijke wereld niet laat vallen.

"Maar ik zeg, het hangt absoluut samen, als je houdt van spelletjes spelen en je bent eenzaam dan is dat een ideale tijdelijke pleister om die vervelende gedachten over eenzaamheid te vergeten en een leuk spel te spelen. Wanneer je dus continu spellen gaat spelen en je gaat sociale dingen afzeggen dan vererger je de eenzaamheid meer. Dan wordt het alleen maar erger en erger. En dan zit je in een negatieve cirkel. Dus je moet het altijd een beetje met mate doen." (Deelnemer 6)

Discussie

Het doel van deze studie was om op een exploratieve en kwalitatieve manier meer inzicht te verwerven in de sociale verbondenheid tussen reguliere online gamers. Dit met een specifieke nadruk op de gevoelens van eenzaamheid van deze online gamers. De onderzoeksvraag van deze studie luidt: "Ervaren gamers online sociale verbondenheid als een mogelijke buffer tegen eenzaamheid?". Aan de hand van een kwalitatief diepte interview en twee korte vragenlijsten werden 14 deelnemers bevraagd naar hun ervaringen en belevingen. Op basis van een thematische analyse werden de verzamelde onderzoeksgegevens geanalyseerd en de hoofdthema's online gamen en sociaal welbevinden, met weerhouden sub-thema's, opgesteld. Alle deelnemers waren MMORPG spelers van minstens 18 jaar. Ze kende geen huidige of eerdere gameverslaving en/of kregen geen hulpverlening of ondersteuning vanwege een (eerdere) gameverslaving. Alle deelnemers waren frequente gamers, waar ze minstens twee uur per week gameden over een periode langer dan één jaar.

1. Interpretatie van de testresultaten en vergelijking met eerder onderzoek

Opvallend was dat de deelnemers zich niet per se als een 'gamer' identificeerde. Het vormt een belangrijk deel van hun leefwereld, waar ze mee opgegroeid zijn, maar geen enkele deelnemer neemt echt de identiteit aan van gamer. Het opgroeien met games kan voor een deel gelinkt worden met de explosieve ontwikkeling van technologie en de game industrie. Over de jaren heen zijn meer en meer gezinnen in het bezit van een computer en computer spellen. De deelnemers zijn opgegroeid in een tijd van een explosieve groei van de populariteit van online gaming (Williams, Yee, & Caplan 2008). Er was geen bepaald genre waar de deelnemers zichzelf mee identificeerde. De meerderheid van de deelnemers bleken allround gamers te zijn, wat inhoudt dat ze niet kiezen voor bepaalde genres en geïnteresseerd zijn in verschillende soorten games. Ook blijken alle deelnemers controle te ervaren over hun gamegedrag en geen verslavingskenmerken te beleven. Wat aansluit bij literatuur dat regelmatig gamen niet meteen problematisch is (Van Lissum en Wolput, 2019). Enkel drie deelnemers geven aan meer te gamen dan voorheen. Zij ervaren meer tijd in hun werkleven en meer budget om aan games te spenderen. Bij een deel van de deelnemers steeg de frequentie van gamen tijdens de hogere studies, met de toegenomen vrijheid en de andere tijdsindeling als onderliggende oorzaak.

Uit de huidige analyse blijkt dat gamegedrag geen gefixeerd eenheidsverhaal is. Sermijn (2013) schrijft dat gamen al bij al nog een eerder nieuw fenomeen is in onze maatschappij, waardoor het eerder wordt gezien als een bedreiging. We hebben de neiging dit gedrag snel te problematiseren

of zelfs te diagnosticeren. Dat houdt het risico in dat er gefixeerde eenheidsverhalen tot stand komen: we horen wat we willen horen. De deelnemers aan deze studie maken duidelijk dat zij veel meer zijn dan 'gamers'. Zij beschouwen gamen niet als een negatieve ervaring, in tegenstelling, er werden veel positieve eigenschappen van online gaming beschreven. Deze waren onder andere creativiteit, strategie, communicatie en het leren van talen. Wat aansluit bij de literatuur over niet problematische gamers (Sublette & Mulian, 2012). De deelnemers ervaren gamen als een hobby of een passie, waardoor (vrije)tijdsbesteding het motief is achter gamen. Het ontspannende gevoel, wat vaak samenhangt met een (vrije)tijdsbesteding, werd het meest ervaren bij de deelnemers tijdens het gamen. Gevoelens van agressie werden nauwelijks aangehaald. Wat merkwaardig is aangezien de domeinen van agressie en gamen aanzienlijk werd onderzocht, hoewel dit vooral bij de doelgroepen kinderen en jongeren was (Griffiths, 1999). Het belang van gamen verschilt tussen de respondenten, bij een deel van de respondenten is een groot deel van hun leven, terwijl het bij anderen een minder prominente plaats inneemt in hun leven. Gamen wordt door de deelnemers genormaliseerd, voor hen is het een ontspannende beleving. Echter moet bij deze vaststelling de Social norms theory (Perkins & Berkowitz, 1986) in het achterhoofd worden gehouden. Er is vaak een discrepantie tussen actuele normen, wat er op populatie niveau gedacht wordt, en de gepercipieerde normen van een individu, wat iemand zelf als typisch ziet. Het normaliseren van gamen, door de deelnemers, kan een overschatting of een onderschatting zijn. Er is amper tot geen onderzoek hier omtrent op vlak van gamen. Naar toekomstig onderzoek toe zou dit een interessante piste zijn om verder te exploreren. Opvallend is dat één deelnemer gamen omschreef als een nieuwe kunstvorm en het vergeleek met het spelen van muziek. Een andere deelnemer deelde deze bewondering voor gamen op een andere manier, hij zou graag mee in het werkveld staan en de games mee ontwikkelen.

Opmerkelijk is dat de meerderheid (N=12) van de deelnemers dezelfde methode hebben om tijdens het gamen te communiceren. Ze gebruikte de software Discord en/of de ingame chat. Het gebruik van ingame chat is vanzelfsprekend maar het is merkwaardig dat een meerderheid hetzelfde programma gebruikt terwijl er een aanbod is van verschillende software. Buiten het gamen om zijn de kanalen om te communiceren heel divers. Een mogelijke verklaring ontbreekt.

Zoals reeds vermeld is online multiplayer gamen een sociaal gebeuren, het biedt de mogelijkheid om bij een groep te horen en voor de deelnemers is het een tweede motivatie (naast vrijetijdsbesteding) om te gamen. De, door de deelnemers, aangegeven belangrijkheid van het sociale aspect in online gaming sluit aan bij de literatuur hieromtrent. Gamen wordt als een sociale

activiteit beschouwd. In deze steekproef onderhielden alle deelnemers zowel een online als een offline netwerk, hoewel de invulling en de verbondenheid onderling verschilt. Zo kan de samenstelling ingedeeld worden in drie groepen. Een groep waar de online en offline contacten totaal gescheiden zijn (groep 1), een groep waar de online en offline contacten elkaar overlappen en het eigenlijk dezelfde groep is (groep 2) en een groep waar de online contacten een deel uitmaken van de offline groep maar niet de gehele offline groep vormen (groep 3). Hoewel het online sociale gebeuren voor de drie groepen relevant is en ze allemaal zowel online als offline betekenisvolle contacten hebben, is het opvallend dat de samenstelling hiervan verschillend is en het onder te verdelen valt in drie groepen.

Ongeveer iets minder van de helft van de deelnemers ervaart een verschil in de verbondenheid tussen online en offline contacten. De voornaamste verklaring is dat ze geen persoonlijke informatie delen online en voornamelijk over de game zelf praten. Een aanvullende reden is dat het gemakkelijk is om online dingen te verzinnen, te liegen of achter te houden waardoor er minder vertrouwen is.

Uit de resultaten van de vragenlijst en het interview blijkt dat de deelnemers algemeen (zeer) tevreden zijn over hun algemeen welbevinden, hun gezondheidstoestand en leefomstandigheden. De grote meerderheid (N=12) ervaarde geen sociale eenzaamheid. Vier deelnemers geven wel aan zich het afgelopen jaar wel eens eenzaam te hebben gevoeld, maar dit eerder sporadisch en niet in ernstige mate. Wat overeenstemmend is met de wetenschappelijke literatuur (Pinquart & Sorensen, 2001; Parys et al.,2018) op vlak van de leeftijdsgroep waar de deelnemers zich in bevinden. Hoewel gevoelens van eenzaamheid op alle leeftijden voorkomt en het een aanwezig concept is in de maatschappij (Parys et al.,2018). Geen enkele deelnemer rapporteerde een sterk afwijkende beleving op vlak van welbevinden, gezondheidstoestand en leefomstandigheden wat zou kunnen wijzen op een beduidend lager welzijn.

Samenvattend geven de deelnemers aan dat de sociale aspecten in online gaming belangrijk is voor hen. Daardoor blijkt de relevantie van deze studie en lijkt het zinvol om eenzaamheid in online gaming verder te onderzoeken. De meeste deelnemers ervaren of zien wisselwerking tussen online gamen en het zich eenzaam voelen. Geen enkele deelnemer had een uitgesproken gevoel van eenzaamheid. De deelnemers concludeerden dat wanneer een gamer zich eenzaam voelt, hij of zij online contact gaat (op)zoeken tijdens het gamen, waardoor het gevoel van eenzaamheid mindert. Anderzijds werd er ook aangegeven dat wanneer er te veel wordt gegamed (extreem gamen of

verslaving) het een negatieve impact kan hebben waardoor het eenzaam gevoel net kan optreden. Wat aansluit bij het onderzoek van Sublette en Mullan (2012)

2. Implicaties van de resultaten

Het onderzoek rond online gaming en het gevoel van eenzaamheid bevindt zich nog maar in de beginfase. Hoewel er onderzoek voorhanden is over online gaming en meer specifiek rond online multiplayer gaming is het nog steeds vrij beperkt. Tevens focust de onderzoeksliteratuur zich vooral op de domeinen agressie en verslaving in combinatie met de doelgroep adolescenten. Dit onderzoek toont dat het belangrijk en interessant is om andere doelgroepen mee in acht te nemen. Dat online gaming een groot sociaal aspect omvat wordt regelmatig aangehaald in de literatuur. Toch is het onderzoek weinig uitgebreid en is deze studie een aanvulling hier op. Het lijkt zinvol om verschillende onderwerpen in het sociale domein van online gaming te onderzoeken, waar deze studie zich toelegde op het onderwerp eenzaamheid. Dat eenzaamheid geen exclusief probleem is en in verschillende maatschappijen en leeftijdscategorieën een aanwezig knelpunt is, wordt aangetoond in de literatuur (Parys et al., 2018). Het gevoel van eenzaamheid is een belangrijk onderwerp waarbij deze studie bijdraagt aan de literatuur hier omtrent. Online verbondenheid kan een deel van de mogelijke oplossing zijn voor deze kwestie, hoewel het uiteraard niet het enige en alomvattende antwoord is. Zoals reeds beschreven is de laatste decennia het internetgebruik en het spelen van online games enorm gegroeid en meer genormaliseerd, wat ook blijkt uit deze studie. Deelnemers geven aan gamen als een normale hobby te ervaren. Ook heerst er een maatschappelijke trend, mede ondersteund vanuit de wetenschappelijke literatuur, om 'serious games' in te zetten voor educatieve doelen en om andere problemen, zoals gedrag, aan te pakken. Zo suggereert het onderzoek van Kowert en Oldmeadow (2015) dat online gaming als een sociale uitlaatklep kan dienen voor diegene die problemen ervaren rond hechting of hechting vermijden. Volgens hen kan online gamen het gevoel van nabijheid, samenhang en veiligheid bevorderen.

3. Zwaktes en sterktes van het onderzoek en suggesties voor toekomstig onderzoek

Een grote meerwaarde van deze studie is de kwalitatieve aard van dit onderzoek. Daardoor is er beduidend meer diepgang dan wanneer er een kwantitatieve wijze zou worden gehanteerd. De kwalitatieve handwijze biedt inzicht op de meningen, motivaties en gedachten van de deelnemers, wat nuttig is voor een onderzoeksdomein dat zich in de beginfase bevindt. Zoals reeds beschreven hebben weinig studies, die ook het domein online gaming onderzochten, volwassen gamers

bevraagd. Waar dat de literatuur zich focust op adolescenten biedt deze studie een aanvullende en vrij onbekende doelgroep: volwassen gamers. Tevens richt deze studie zich, zoals reeds vermeld, op de domeinen van online gaming en sociale verbondenheid met een bijkomende focus op het domein van eenzaamheid. Deze combinatie van domeinen is weinig besproken en onderzocht in de onderzoeksliteratuur. Daarom is deze studie een interessante aanvulling op de bestaande literatuur over online gaming. Het verruimt het bestaande onderzoek dat zich vooral focust op de domeinen agressie en verslaving. Ook biedt deze studie een positieve insteek op de online gaming literatuur, waar het algemene accent eerder op de negatieve aspecten van online gaming ligt. Deze studie heeft een bredere blik dan enkel op wat er fout loopt in online gaming.

Een beperking van deze studie is dat het geen kwantitatieve gegevens levert. Zo kunnen bijvoorbeeld de resultaten van de data analyse niet statistisch verwerkt worden en is het niet geschikt om statistische informatie, zoals statistische verbanden als causaliteit, hier uit af te leiden. Een aansluitende beperking is dat deze studie een kleine steekproef heeft, wat een bijkomende argument is dat deze studie niet in aanmerking komt voor een kwantitatieve interpretatie. Bovendien dient men rekening te houden met het feit dat de deelnemers allemaal afkomstig zijn uit een Westerse maatschappij, ongeveer in hetzelfde gebied leven en sociaaleconomisch behoren tot de middenklasse. Verdere beperkingen van deze studie is het gegeven dat het onderzoek een momentopname is in het leven van de deelnemers. Daardoor is het onmogelijk om als onderzoeken een volledig beeld te hebben van het hele verhaal en de belevingswereld van de deelnemer. Ook dient men rekening te houden met de interpretatie van de interviewer van het verhaal van de deelnemer. Ten slotte onderzocht deze studie enkel multiplayer gamers met de focus op het genre MMORPG. Dat is slechts een klein stukje uit de gaming wereld.

Daarom lijkt het interessant naar toekomstig onderzoek toe om andere aspecten van gamen te onderzoeken, zoals andere genres of single player games. Verder lijkt het zinvol om meer heterogene en grotere doelgroepen te onderzoeken. Daarenboven zou het ook interessant zijn een steekproef te doen met deelnemers van een nog oudere populatie. Bovendien kan een langetermijnonderzoek, waarbij verschuivingen in het netwerk van gamers bestudeerd worden, een enorme bron aan informatie zijn. Ten slotte zou een analyse met de combinatie van kwalitatief en kwantitatief onderzoek meer inzicht kunnen brengen.

4. Algemene conclusie

Concluderend kan er gesteld worden dat dit onderzoek over sociale verbondenheid en gevoelens van eenzaamheid bij frequente online volwassen gamers ons nieuwe inzichten heeft bijgebracht die enigszins aansluiten maar ook vernieuwend zijn ten opzichte van eerder onderzoek. Opvallend is dat gamegedrag geen gefixeerd eenheidsverhaal is. De deelnemers aan deze studie maken duidelijk dat zij veel meer zijn dan 'gamers'. Gamen wordt door hen als een positieve ervaring beschouwd met vele positieve eigenschappen. De deelnemers normaliseren gamen, waar ze het ervaren als een hobby of een passie. Waardoor (vrije)tijdsbesteding voor hen het motief is achter gamen. Een bijkomend motief is het sociale aspect dat gepaard gaat met online multiplayer gamen. Voor de meerderheid van de deelnemers speelt het een belangrijke rol. Alle deelnemers onderhouden zowel online als offline contacten. De samenstelling van deze contacten is verschillend en kan ingedeeld worden in drie groepen. Een groep waar al de online en offline contacten gescheiden zijn en los van elkaar staan (groep 1). Een andere groep waar er sprake is van een complete overlapping, de online en offline constant zijn dezelfde groep (groep 2). En een laatste groep waar de online contacten deel uitmaken van de offline groep, waar de offline groep ook nog andere personen die niet gamen omvat (groep 3). Bij een aantal deelnemers is er een proces geweest van groep 1 naar groep 2 of 3. Ten slotte is het opmerkelijk dat geen enkele deelnemer zich aanzienlijk eenzaam voelde. Er was zelfs een algemene tevredenheid over hun welbevinden. Echter, concludeerde de meerderheid van de deelnemers een wisselwerking te ervaren of te zien tussen online gamen en het zich eenzaam voelen. Deze relatie werd beschreven als wanneer een gamer zich eenzaam voelt, hij of zij online contact gaan (op)zoeken tijdens het gamen, waardoor het gevoel van eenzaamheid mindert. Anderzijds werd er ook aangegeven dat wanneer er te veel wordt gegamed (extreem gamen of verslaving) het een negatieve impact kan hebben waardoor het eenzame gevoel net kan optreden.

Referentielijst

- American Psychiatric Association. (2014). *Handboek voor de classificatie van psychische stoornissen DSM-5. Nederlandse vertaling van Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th ed.* Amsterdam: American Psychiatric Association p/a Uitgeverij Boom.
- Antaki, C., Billig, M., Edwards, D., & Potter, J. (2003). Discourse analysis means doing analysis: a critique of six analytic shortcommings. *Discourse Analysis Online*, 1(1).
- Audacity Team. (2018). Audacity(R): Free audio editor and recorder (Version 2.2.2) [Computer application]. Opgehaald van <https://www.audacityteam.org>
- Baarda, D.B., de Goede, M.P.M., van der Meer-Middelburg, A.G.E (2007). *Basisboek interviewen: Handleiding voor het voorbereiden en afnemen van interviews.* Groningen, Nederland: Wolters-Noordhoff.
- Baumeiser, R.F., & Leary, M.R. (1995). The need to belong: desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497-529.
- Berguno, G., Leroux, P., McAinsh, K., & Shaikh, S. (2004). Children's experience of loneliness at school and its relation to bullying and the quality of teacher interventions. *The Qualitative Report*, 9(3), 483-499.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006) Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. doi:10.1191/1478088706qp063oa
- Cacioppo, J. T., & Patrick, W. (2008). *Loneliness: Human Nature and the Need for Social Connection.* New York: W.W. Norton & Company.
- Cole, H., & Griffiths, M.D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-587.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155-161.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: the case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N.O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96.

- Hawkley, L. C., & Cacioppo, J.Y. (2010). Loneliness matters: a theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals of behavioural medicine*, 40(2), 218-227.
- Howitt, D. (2010). *Introduction to Qualitative methods in psychology*. Harlow, England: Prentice hall.
- Hutchby, I. & Wooffitt, R. (1998). *Conversation analysis: principles, practices and applications*. Cambridge: Polity Press.
- Jorna, A.A.M. (2012). Mag een mens eenzaam zijn? *Studies naar existentiële eenzaamheid en zingeving* (9-22). Amsterdam: SWP.
- Kaye, L. K., Kowert, R., & Quinn, S. (2017). The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. *Computers in Human Behavior*, 74, 215-223.
- Kogan, S.M., & Gale, J.E. (1997). Decentering therapy: Textual analysis of a narrative therapy session. *Family process*, 36(2), 101-1026.
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in human behavior*, 53, 556-566.
- Lee, R.M., Draper, M., & Lee, S. (2001). Social connectedness, dysfunctional interpersonal behaviors, and psychological distress: Testing a mediator model. *Journal of Counseling Psychology*, 48(3), 310-318.
- Parys, L., Persyn, P., van der Vloet, T., Sleurs, E., Godderis-T'Jonck, D., & Anseeuw, B. (2018). *Conceptnota voor nieuwe regelgeving betreffende de aanpak van eenzaamheid in Vlaanderen* (Rapport Nr. 1). Brussel: Vlaams Parlement.
- Peplau, L.A., & Perlman, D. (1979, juni). Blueprint for a social psychological theory of loneliness. In *Love and attraction: An interpersonal conference* (pp. 101-110). New York, NY: Pergamon Press.
- Perkins, H. W., & Berkowitz, A. D. (1986). Perceiving the community norms of alcohol use among students: Some research implications for campus alcohol education programming. *International journal of the Addictions*, 21(9-10), 961-976.
- Pinquart, M., & Sorensen, S. (2001). Influences on loneliness in older adults: A meta-analysis. *Basic and Applied Social Psychology*, 23(4), 245-266.
- Plarium (2018, Januari 10). The difference between MMO and MMORPG [Blog post]. Opgehaald van <https://plarium.com/en/blog/difference-between-mmo-and-mmorpgs>

- Ryan, A. B. (2006). Methodology: Analysing qualitative data and writing up your findings. *Researching and Writing your thesis: a guide for postgraduate students*, 92-108.
- Seay, A.F., Jerome, W.J., Lee, K.S., & Kraut, R. E. (2004, april). *Project massive: A study of online gaming communities*. Paper gepresenteerd op Conference on Human Factors and Computing Systems, Wenen, Oostenrijk. Opgehaald van:
<http://social.cs.uiuc.edu/class/cs598kgk-04/papers/p1421-seay.pdf>
- Sermijn, J. (2013). Rizomatisch denken in de systeemtherapie. *Systeemtherapie*, 25(2), 72-85.
- Smyth, J.M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 717-721.
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3-23.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human behaviour*, 28(3), 832-839.
- Van Bel, D.T., Smolders, K.C H.J., Ijsselsteijn, W.A., & De Kort, Y.A.W. (2009, januari). *Social connectedness: concept and measurement*. Paper gepresenteerd op the 5th international Conference on Intelligent Environments, Barcelona, Spanje. Opgehaald van:
<https://www.researchgate.net/publication/220992602>
- Van Lissum, D., & Wolput, G. (2019, juni). Hobby of verslaving: altijd online. *Testgezond*, 35-37.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T.M., van den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., & van de Mheen, D. (2012). Video game addiction test: Validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 507-511.
- Van Tilburg, T., & de Jong-Gierveld, J. (2007). *Zicht op eenzaamheid: achtergronden, oorzaken en aanpak*. Assen: Van Gorcum.
- VERBI Software. (2019). MAXQDA Analytics PRO [Computer Programma]. Geraadpleegd van
<https://www.maxqda.com/>
- Weiss, R. S. (1973). *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Williams, D. (2006). Why game studies now? *Games and Culture*, 1(1), 1-4.

Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of computer-mediated communication*, 13(4), 993-1018.

Bijlagen

BIJLAGE 1: Geïnfomeerde toestemming



Geïnfomeerde toestemming

In het kader van mijn masterproef aan de Vrije Universiteit Brussel, voer ik een exploratieve studie uit naar sociale verbondenheid en ervaringen van eenzaamheid bij online gamers. In dit onderzoek willen we, op basis van een korte vragenlijst over uw game-gedrag en een open interview meer te weten komen over hoe online gamers de onderlinge verbondenheid met andere gamers omschrijven. Ook willen we nagaan of en in welke mate online gamers gevoelens van eenzaamheid ervaren. Het verhaal en de eigen ervaring van de deelnemers staat hierbij centraal.

Deelname aan het onderzoek neemt ongeveer anderhalf uur in beslag.

Ik, ondergetekende,verklaar hierbij dat ik toestemming geef om mee te werken aan het onderzoek. Ik verklaar mij bereid een korte vragenlijst in te vullen en te participeren aan een interview, afgenomen door Tine Vandamme, studente klinische psychologie aan de Vrije Universiteit Brussel.

Ik heb voldoende informatie gekregen over het doel van dit onderzoek en neem vrijwillig deel. Ik heb alle nodige vragen kunnen stellen alvorens mijn deelname te bevestigen.

Ik ben op de hoogte dat:

- Er een geluidsopname gemaakt wordt van het interview
- Deze geluidsopname enkel toegankelijk is voor de onderzoeker, en dat deze vernietigd zal worden na afronden van de masterproef
- De informatie verzameld in dit onderzoek vertrouwelijk behandeld wordt en op anonieme wijze verwerkt en gerapporteerd wordt

Gelezen en goedgekeurd op (datum):

.....te.....

Deelnemer
Naam en handtekening

Interviewer
Naam en handtekening

BIJLAGE 2: Criteria en interviewschema

Interviewschema

Criteria

- Volwassenen 18+
- Frequente gamer (minstens 2h per week over een periode langer dan één jaar) maar geen verslaving
- In het verleden geen vastgestelde game verslaving, kreeg geen hulpverlening of ondersteuning vanwege een eerdere gameverslaving.
- Speelt online MMO games (speelt minstens of onder andere MMO games)

Belangrijk; interview is een model, een leidraad -> niet alles moet bevroegd worden maar paarse vetgedrukte vragen zeker bevroegen. Belangrijk dat ze hun eigen verhaal en ervaring vertellen.

Informed consent

Alvorens van start te gaan, wil ik je vragen om dit formulier door te nemen en te ondertekenen. Het gaat om de 'geïnformeerde toestemming', wat inhoudt dat je akkoord gaat met het onderzoek, dat het niet tegen je wil is en dat je op de hoogte bent dat het anoniem en vertrouwelijk is. Als jij er mee akkoord gaat, zal ik het interview opnemen. Zo hoef ik niets te noteren tijdens het interview wat voor beide partijen handig is.

Inleiding

Laat ik mij even voorstellen, ik ben Tine en ik ben een studente psychologie aan de Vrije Universiteit Brussel. Voor mijn thesis wil ik op basis van een korte vragenlijst en een interview meer te weten komen over hoe online gamers de onderlinge verbondenheid met andere gamers ervaren. Ook wil ik nagaan in welke mate online gamers gevoelens van eenzaamheid ervaren.

Mijn thesis gaat over dit onderwerp omdat online gaming een vrij nieuw concept is. Er bestaat al onderzoek over, maar dat focust zich voornamelijk op adolescenten, verslavingen en agressie. Ik vind het interessant om eens een andere piste te onderzoeken, vandaar mijn focus op volwassen gamers (i.p.v. adolescenten) en online gaming.

Ik ben geïnteresseerd in jouw persoonlijk verhaal en ervaringen. Er zijn dus geen foute of juiste antwoorden. Ik wil ook jou dan ook enorm bedanken dat je bereid bent om dit met mij te delen. Zijn er nog vragen?

Vragenlijst

We gaan starten met een vragenlijst, dit zal enkele minuten duren. Daarna starten we met het interview

Vragenlijst laten invullen

Vragen

Gamen

Wat betekent gamen voor jou? Wat houdt gamen voor jou in?

- Wat voor een soort gamer ben je? Welk type gamer ben je?
- Welke spellen speel je?
- Wanneer game jij het meest? Zijn er situaties wanneer je sneller kiest om te gamen?

Hoe / op welke manier neemt gamen een plaats in jouw leven in?

- Wat is je mening over gamen?
- Hoe denk je over gamen? Wat is jouw gedacht daarover?
- Wat is jouw gevoel als je aan het gamen bent?

Sinds wanneer kan je zeggen dat je een regelmatige gamer bent?

- Was er een aanleiding? Hoe ben je begonnen?
- Ervaar je controle over je game gedrag?
- Zijn er momenten in je leven waarop je meer gamede dan anders?

Sociaal netwerk – sociale contacten tijdens het gamen

Hoe ziet jouw sociaal netwerk eruit? Je mag dat online en offline beschrijven.

- In welke mate zijn je online en offline contacten met elkaar verbonden?

Hoe zijn de contacten met andere online gamers?

- Zijn het vaak dezelfde personen?
- Ken je deze personen in het echt leven?
 - Heb je ze eerst online leren kennen of eerst in het echt en daarna online.
- Hoe vaak speel jij met deze personen samen?
 - Welke games speel jij met hen?
 - Spreek je gericht af met deze personen of is het eerder spontaan?
- Op welke manier communiceer je met hem?
 - Welke kanalen gebruik je tijdens het gamen
 - Welke kanalen gebruik je buiten het gamen

Wat betekenen deze andere online gamers voor jou?

- Hoe ervaar jij deze online relaties?
- Voel jij je verbonden met andere online gamers?
 - Wat houdt deze verbondenheid voor jou in?
 - Is dit een andere verbondenheid dan met personen die je enkel offline kent?

Wat vind je belangrijk in online contacten?

- Wanneer is een online contact voor jou betekenisvol?

Wat vind je belangrijk in offline contacten?

- Wanneer is een online contact voor jou betekenisvol?
- Hoeveel van de mensen die offline belangrijk zijn voor jou, gamen ook?

Ben je van mening dat je online vrienden kan hebben?

- Is die vriendschap voor jou hetzelfde of anders dan offline vriendschap?

Eenzaamheid

Hoe voel jij je in het dagelijkse leven? Hoe goed zit je in je vel?

- Op een schaal van 1 tot 10, hoe zou jij je algemeen welbevinden omschrijven? Met 1 enorm slecht en 10 enorm goed.
- Wat is voor jou belangrijk in jouw leven?

Zijn er het laatste jaar periodes geweest waarbij je met niemand uit je omgeving een nauw emotioneel contact had?

Wat betekent het gevoel van eenzaamheid voor jou?

- Hoe zou jij dit omschrijven? Hoe vul jij dit in?

Heb jij je het laatste jaar wel eens eenzaam gevoeld?

(indien ja) → Is eenzaamheid een gevoel dat je vaak ervaart?

- Hoe vaak ervaar je dit gevoel?
- Hoe voelt eenzaamheid voor jou?
- Hoe ga je met dit gevoel om?
 - Op welke manier kun je er voor zorgen dat dit gevoel verdwijnt?
- Heb je zelf een idee waar dit gevoel mee te maken kan hebben?
- Wanneer/ in welke periodes treedt het gevoel het meeste op?

Hoe zie jij gevoelens van eenzaamheid in verhouding tot online gaming?

- Voel jij je geregeld eenzaam tijdens het online gamen?
 - Is er een verschil in gevoel tussen je eenzaam voelen tijdens het gamen en buiten het gamen?

(indien nee) → is eenzaamheid een gevoel dat je zelden of nooit ervaart?

- Heb je zelf een idee waarom je dit gevoel zelden of weinig ervaart? Wat maakt het dat je het zo weinig ervaart?
- Zijn er eventueel periodes in het verleden geweest waar je wel eenzaam was?
- Stel dat je het gevoel van eenzaamheid (opnieuw) tegenkomt in de toekomst, hoe zou dit voor jou zijn?
 - Hoe zou je er mee omgaan? Hoe zou het voor jou voelen?
 - Op welke manier kun je er voor zorgen dat dit gevoel verdwijnt?

Mijn voorlaatste vraag, zie jij een connectie of een samenhang tussen online gaming en je eenzaam voelen?

Afronding

Ik ga even kijken op mijn interviewschema om te zien of ik niets vergeten ben te bevragen.

Mijn laatste vraag, het is een heel open vraag, is er nog iets wat jij wil delen of toevoegen? Iets waar jij nog over wil vertellen wat niet ter sprake is gekomen of zijn er nog zaken waar jij dieper op wil ingaan?

Dit was het dan, enorm bedankt om jouw ervaringen en verhaal met mij te delen!

BIJLAGE 3: Transcriptienotatie

Gebaseerd op transcriptienotatie van Hutchby en Wooffitt (1998), Antaki, Billig, Edwards en Potter (2003) en Kogan en Gale (1997).

Notatiesymbool	Betekenis
woord...	Drie puntjes achteraan een woord geeft aan dat de laatste klank wordt aangehouden. Dit werd gebruikt in plaats van de klassieke dubbele punt achter een letter.
... ..	Losstaande groepjes van drie puntjes duidt op stilte; hoe meer groepjes hoe langer de pauze. Dit werd gebruikt in plaats van de klassieke aanduiding (.) en (. 5) die respectievelijk staan voor korte pauzes en langere, gemeten pauzes. Dit geeft een visueel beeld van de stroom van het spreken.
, en .	Komma's en punten volgen de spreekinterpunctie en niet de grammaticale regels.
onderlijning	Sterk benadrukte woorden.
HOOFDLETTERS of ° °	Respectievelijk merkbaar luider of zachter uitgesproken.
> < en < >	Respectievelijk snellere en tragere spraak.
(.hhh) en (hhh)	Duidelijk merkbare inademening en uitademening; aantal h's in verhouding tot duurtijd.
(())	Bijkomende informatie, zoals ((gelach)), of ((onduidelijk)), of ((?)), of ((woord?)) bij twijfel of dit het juiste woord is.
()	Geluid of commentaar van de vorige spreker die de huidige spreker niet onderbreekt.
[]	Begin (en eventueel) einde van overlapping sprekers. De rechte haakjes staan op aangrenzende lijnen bij beide sprekers daar waar ze gelijktijdig beginnen (en stoppen) met praten.
=	Geen onderbreking bij de ene spreker wanneer de andere tussenkomt. De '=' tekens op verschillende lijnen in het transcript 'plakken' de zin terug aan elkaar.

BIJLAGE 4: Vragenlijsten

Vragenlijst

Administratieve gegevens

1. Geslacht:
 - Man
 - Vrouw
 - X

2. Geboortedatum:

3. Actuele burgerlijke staat:
 - Wonend in ouderlijk huis
 - Alleenstaand
 - In een relatie (niet samenwonend)
 - Samenwonend met:
 - Gehuwd
 - Feitelijk gescheiden/ gescheiden van tafel en bed
 - Wettelijk gescheiden
 - Weduwe/weduwnaar
 - Andere:

4. Hoeveel broers en zussen heb je?

5. Heb je kinderen?
 - Nee
 - JaIndien Ja, hoeveel kinderen?

6. Wat is op dit moment jouw hoogst behaalde diploma?
 - Geen diploma (lager onderwijs niet afgewerkt)
 - Lager onderwijs
 - Secundair onderwijs
 - Gegradueerde/hoger beroepsonderwijs
 - Professionele bachelor
 - Academische bachelor
 - Master
 - Doctoraat

7. Wat is je huidige werksituatie?

Gezondheid

8. Hoe is je algemene gezondheidstoestand? Omcirkel je antwoord op een schaal van 1 tot 10.

Ontevreden					Tevreden				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

9. Heb je last van één of meerdere langdurige ziekten, langdurige aandoeningen of handicaps?

- Nee
 Ja

Indien Ja, welke.....

10. Hoe tevreden ben je met je huidige leefomstandigheden? Geef je antwoord weer op een schaal van 1 tot 10.

Ontevreden					Tevreden				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

11. Hoe tevreden ben je over je sociaal-emotioneel welbevinden? Omcirkel je antwoord op een schaal van 1 tot 10.

Ontevreden					Tevreden				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Gamen

12. Op welke leeftijd ben je gestart met gamen?

13. Hoeveel uren per week game je gemiddeld?

14. Heb je het afgelopen jaar regelmatig gegamed? Met regelmatig bedoelen we wekelijks enkele uren.

- Ja
 Nee

15. Op welk(e) dag(en) in de week game je het meest?

- Maandag
 Dinsdag
 Woensdag
 Donderdag
 Vrijdag

- Zaterdag
- Zondag

16. Heb je in het verleden of op huidig moment je gamegedrag als problematisch, als een verslaving ervaren?

- Ja
- Nee

*Indien antwoord **JA** op vraag 16, ga verder met vraag 17 en vraag 18*

*Indien antwoord **NEE** op vraag 16, dan is dit het einde van de vragenlijst.*

17. Hoe lang heb je op een problematische manier gegamed of (indien op huidig moment) wanneer is het problematisch gamen gestart?.....

18. Heb je op in het verleden hulpverlening of een behandeling gekregen of krijg je op huidig moment hulp of een behandeling rond het thema van problematisch gamen (gameverslaving).

- Ja
- Nee

VAT

Kun je van de onderstaande ervaringen aangeven hoe vaak je deze had in de voorbije 12 maanden?	Nooit (1)	Zelden (2)	Soms (3)	Vaak (4)	Zeer vaak (5)
1. Hoe vaak vind je het moeilijk om met gamen te stoppen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Hoe vaak ga je langer door met gamen, terwijl je je had voorgenomen om te stoppen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Hoe vaak zeggen anderen (bijvoorbeeld ouders of vrienden) dat je minder zou moeten gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Hoe vaak ga je liever gamen dan dat je je tijd met anderen doorbrengt (bijvoorbeeld vrienden of ouders)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Hoe vaak kom je slaap te kort door het gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Hoe vaak ben je in gedachten aan het gamen, ook als je niet online bent?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Hoe vaak verheug je je op de volgende keer dat je kunt gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Hoe vaak denk je dat je eigenlijk minder zou moeten gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Hoe vaak heb je geprobeerd om minder tijd aan gamen te besteden en is dat niet gelukt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Hoe vaak voel je je rot wanneer je niet kunt gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Hoe vaak raffel je je huiswerk af om te kunnen gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Hoe vaak maak je je huiswerk niet omdat je wilt gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Hoe vaak ga je gamen omdat je je rot voelt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Hoe vaak ga je gamen om een probleem te vergeten?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BIJLAGE 5: interviewvoorbeeld

I: Oké, eerste vraag ... Wat betekent gamen voor jou? Wat houdt voor u gamen in?

D: Voor mij is gamen een manier om te ontspannen ... euhm ... Vaak ook wel, ik doe het wel af en toe alleen maar ik vind het veel toffer als er al vrienden mee gamen. Dus voor mij is het ook wel vaak een sociaal gebeuren. Dus eigenlijk een sociaal manier van plezier beleven, euhm, wat dat soms wel gelijk kan gesteld worden met een gezellige avond in de zetel ofzo. Kan ook wel eens een gezellige avond gamen zijn.

I: En wat voor een gamer ben je? Heb je een voorkeur of ben je een all round speler?

D: Ik heb .. ik ben een hele kieskeurige ...allé ... in de zin van, ik ben vaak rap iets beu. Er zijn maar enkele spellen die ik dan volhoud, om het zo te zeggen of echt graag blijf doen. En dat is meestal een shooter game of MMORPG.

I: Wat zijn dan zoal de spelletjes dat je speelt?

D: Euhm ...voornamelijk Overwatch. Epix heb ik nu een periode gehad, nu dat het gelanceerd was, euhm, dat ik dat dan met die maat speelde. Maar dat is al even geleden. Dus voornamelijk is dat nu Overwatch. Vroeger in het verleden was dat Call of Duty 2 en Battlefield 2.

I: Euhm, waar game je het meest? Is dat dan bij je thuis?

D: Ja, hier, thuis. Euhm ... (h) ... De tijd van samen gamen met vrienden voor een playstation ofzo is al een tijdje ... alleja, er zijn niet genoeg games die dat nog toelaten. Dus is dat vaak in de huiskamer.

I: Euhm, wanneer game je het meest? Zijn er situaties of momenten waar je sneller kiest om te gamen?

D: Meestal is dat als ik alleen thuis ben. S 'avonds na het werk, als ik weet dat bijvoorbeeld mijn vriendin nog weg is of iets dergelijks. Dat ... ja ... Als ontspanning als ik alleen ben.

I: Hoe denk je over gamen? Op welke manier neemt gamen een plaats in jouw leven in?

Wat is jouw mening daarover?

D: Oef ... euhm ... Ik vind dat een hele fijne manier om te ontspannen persoonlijk. Ik vind het best wel een open en groot sociaal aspect met gemoeid gaat. Voor mij is dat eerder met vrienden dat ik in het dagelijks leven al ken. Euhm, maar ik weet wel dat, ik kan heel goed begrijpen dat het zoals met mensen die je nooit ontmoet hebt een sterke band kan scheppen. Dus ik vind dat een ... ik heb er altijd een heel positief gevoel over gamen.

I: Dus voor jou is het iets positief?

D: Ja, het is iets positief. ja ... Je komt er af en toe wel eens vloekende mensen tegen maarja ... dat is life hé. Algemeen is het heel positief.

I: De volgende vraag sluit daar wat op aan, wat is jouw gevoel als je aan het gamen bent?

D: Op de moment zelf kan ik daar wel in, euhm, betrokken geraken dat ik soms wel eens vloek van allé, dit kan beter of dees En dan is het soms ... kan het soms misschien overkomen dat ik heel ambetant, geambeteerd ben over het spel of de situatie. Maar dat is denk ik hetzelfde met een voetballer die een goal mist, dat je er zo in betrokken bent dat je ... dat je makkelijk je emoties door laat, ja, beïnvloeden.

I: Ja, op welke manier neemt gamen een plaats in, in je leven?

D: Euhm, (h) Ik zou niet echt zeggen een vrij prominente ... Maar toch wel een plaats waar ik naartoe wil gaan als ik mij eens wil ontspannen. Het is niet dat ik daar echt naar verlang en dat ik het echt nodig heb maar ik vind het altijd wel fijn om er naar terug te keren.

I: Sinds wanneer kan je zeggen dat je een regelmatige gamer bent? Wanneer begon je vaak te gamen?

D: Ik ben vroeger als kind ... euhm, heb ik vanaf 13, 14 zo wat periodes gehad dat ik eigenlijk meer gamede dan met hogeschool en dergelijke, is er eigenlijk een periode geweest waar dat het heel minimaal was. En nu dat ik terug iets misschien meer vrijheid heb, als ik werk, is dat terug iets meer geworden. Dus het is nooit echt consistent geweest maar meer zo met periodes. Wanneer het paste. En ik zou zeggen dat ik toen jonger was toch meer een ferventere gamer dan nu.

I: Was er een aanleiding, als je zegt rond 13, 14 jaar? Was er een aanleiding of een gebeurtenis waardoor je meer begon te gamen?

D: Dat was begonnen omdat we een goede computer kregen ((gelach)). En dat het internet snel begon te gaan. Ik heb 1 broer maar het is niet dat wij zo vaak gezelschapsspelen met de familie of met elkaar ... dus dat was mijn manier van entertainment.

I: Je spreekt over periodes, dus als je minder gamed dan ben je meer bezig met school of werk?

D: Ja

I: En als je meer gamed dan ... ?

D: Dan zijn er gewoon meer momenten dat het kan, meer leegtes of ...

I: Geen nieuwe gebeurtenissen of periodes waar jij je slechter voelt?

D: Nee, ik denk niet dat het ... dat mijn emoties mij aanzetten tot gamen. Dat denk ik niet.

I: Ervaar je op dit moment controle over je game gedrag?

D: Euhm, Ja. Ik zou niet zeggen dat ik niet kan stoppen of niet kan zeggen vanavond niet.

I: Oké, je hebt er al over gesproken maar zijn er momenten geweest waar je meer gamede dan anders?

D: Ja, zoals gezegd hé ... ik denk dan 13 of 14, ik weet niet exact wanneer ik begonnen ben met gamen. Maar dat zal rond die leeftijd zijn. Ik denk tot 17 en dan van daar een paar jaar minder tot in de hogeschool en tot dat ik afstudeerde. Vanaf dan terug weer meer, dus vanaf 23 of 24 ofzo terug ietsje meer. Ook omdat ja, je verdient geld en ik heb eigenlijk nooit een playstation of een xbox gehad van mijn ouders. Wel een Nintendo maar dat was ... ja ... net een ander level. En dan ja ... als je dan geld hebt en je woont alleen dan koop je dat al eens voor je eigen. Dan is het weer ietsje meer opgepikt.

I: Euhm, hoe ziet jouw sociaal netwerk eruit? Je online en offline contacten.

D: Ik heb veel kennissen, veel goede vrienden ook. Maar online heb ik eigenlijk niet echt exclusief online vrienden. Ik heb wel zo eens vrienden van vrienden die dan samen mee in het spel kwamen. Die ik dan nooit echt ontmoet heb. Maar het is niet dat ik daar ook alleen mee ga gamen als die online zijn ofzo.

I: Dus je hebt geen contacten die je enkel online kent? De personen waar je mee gamed ken je ook offline?

D: Ja

I: Hoeveel personen dat jij in het echt kent, gamen ook?

D: Ik zou zeggen, niet zoveel, 10% ofzo. Denk ik. Dat is niet echt zoveel van de vrienden die ... allé vaak ... toch wel af en toe is gamen maar ik denk niet super veel van mijn kring.

I: Je hebt eerder een paar vaste vrienden waar je mee gamed?

D: Ja ... en er zijn dan ook wel andere vrienden dat ik ken die andere soort spelletjes zoals voetbal spelletjes spelen maar dat interesseert mij dan minder. Euhm, dus die zie ik dan eigenlijk niet echt online.

I: Ik had nog de vraag in welke mate zijn je online en offline contacten met elkaar verbonden maar daar heb je al over verteld, wil je daar iets aan toevoegen?

D: Gho, bijna al mijn online contacten zijn offline vrienden.

I: Ik heb hier de vraag, wat vind je belangrijk in die online contacten, met de personen die je dan ook online spreekt, wat is er voor u daar belangrijk in?

D: Het belangrijkste blijft voor mij altijd plezier. Omdat het blijft een spel en iedereen zit daar om zich te ontspannen en om plezier te beleven. Dus vind ik heel belangrijk om heel erg respectvol om

te gaan met elkaar. Euhm, (h) het kan mij al wel eens storen als er te veel wordt gepikeerd op persoonlijk, je kan wel al eens vloeken op het spel maar als je begint te vloeken op de mensen dan ...

I: Als het wat te serieus wordt dan is de plezier voorbij?

D: Ja, voilà ja.

I: Heb je ooit in het verleden mensen online leren kennen en dan daarmee bevriend mee geworden?

D: Euhm, ik denk het niet eigenlijk Misschien als ik jonger was maar dat ...

I: Dat je het niet meer weet?

D: Ja, voilà. ((lacht))

I: Ben je van mening dat je ook online vrienden kan hebben? Vind jij dat het kan dat je mensen online kent en hen als vrienden beschouwt?

D: Ja, ja ... ik denk wel dat het kan.

I: En hoe zie jij online vriendschap en offline vriendschap? Is dat hetzelfde voor jou? Is dat anders?

D: Euhm, ... Ik denk dat het wel anders is. Maar ... online heb je eerder ... je hebt altijd een spel dat uw een gevoel en ... en ... een soort van in uw hoofd dat je ergens deel van uitmaakt. Dus net zoals je bijvoorbeeld in een sportclub ... u voelt dat je ergens belonged, dat je ergens thuishoort, vind ik dat een spel dat u wel kan doen voelen. Dus ... heeft het wel gelijkenissen maar het voelt voor mij toch altijd anders, allé in die wereld ... euhm, als je dan bijvoorbeeld in teams zit met mensen dat je niet kent, zijn dat ook niet echt vrienden maar dat zijn wel nieuwe mensen dat je leert kennen en waar je dan wel mee praat. En dat klikt en die zijn vriendelijk en je amuseert je, dan schept dat zo een avontuurlijke band. En ik zou dat ... zo'n gevoel krijg ik niet bij offline vrienden. Dat is wel ... je hebt altijd een sense of beloning maar een andere soort gevoel.

I: De vraag omgekeerd, wat vind je belangrijk in je offline contacten? Vooral bij de personen waar je niet mee gamed, die je niet online ziet.

D: Euhm, gho ja, iemand die je dan wel geregeld ziet en als je ze niet geregeld ziet dat het niet raar is. Dat het niet zo >hé wat heb jij de afgelopen maand gedaan<. Dat je gewoon terug verder gaat alsof je eigenlijk elkaar de dag voordien nog hebt gezien. Dat vind ik belangrijk. Euhm ... ja ... Fijne momenten beleven, plezier beleven. Belangrijk dat je ze kunt, als je ze nodig hebt, dat je ze kunt bellen en voor het eender wat. Als het een babbel is of een verhuis ... Ik denk de beschikbaarheid. Dat het wel belangrijk is.

I: Hoe zijn de contacten met de andere online gamers? Hoe is het contact met de personen waarmee je samen gamed?

D: Ik vind dat eigenlijk altijd wel positief om dat je hebt altijd wel de rotte appels die zowat er uit schieten en waar het niet mee zal klikken. Het verbaast mij toch ook altijd hoeveel mensen dat daar ook echt gewoon zijn om plezier te maken en heel open minded zijn tegenover vreemdelingen eigenlijk. Euhm, dus die direct open zijn en duidelijk ook u een klein beetje willen entertainen en een beetje samen lachen en desnoods zelfs helpen. Dus ik heb daar altijd wel een algemeen goed gevoel over, over online gaming communities. Ik denk dat daar altijd wel heel veel goede zielen tussen zitten.

I: Zijn het dan vaak dezelfde mensen die je tegenkomt? Je hebt je vaste vriendengroep waarmee je speelt maar zijn er nog anderen die je niet echt als vriend beschouwd?

D: Ik denk dat je diegene waarmee dat je dan aan de praat schiet, dat dan waarschijnlijk wel hetzelfde soort mens is als waar dat je normaal mee bevriend bent en dat het wel ... als er gelijkenissen zijn dan klikt dat wel gemakkelijker omdat je eigenlijk al zo'n vrienden hebt en omdat jij ook zo een beetje bent.

I: Euhm, hoe vaak speel je met je vrienden online samen?

D: Als het kan probeer ik 2 keer of 3, allé 2 of 3 avonden toch wel eens af te spreken. Maar dat lukt niet altijd ((lacht)).

I: Spreek je echt af of kom je elkaar eerder online tegen?

D: Meestal wel afspreken.

I: Welk game spelen jullie momenteel?

D: Overwatch.

I: Op welke manier communiceren jullie met elkaar?

D: Discord voornamelijk.

I: Heb je nog andere kanalen buiten het gamen?

D: Vaak is dat ... de afspraken maken we via Facebook of What's app. Eens dat we achter onze computer zitten dan is het via Discord en dan is het ook voice chat. Daarvoor is het eerder text messages. Maar eens dat we bezig zijn is het wel gewoon praten.

I: Euhm, momentje, ... wat betekenen deze andere online games voor jou? Hoe ervaar je die relatie met deze personen die je online en offline kent? Ervaar je een verbondenheid met hen?

D: Gho, tijdens het gamen niet echt, soms wel maar ja ... die persoon waar dat ik het meeste mee game die kan al wel eens rap moe zijn in het echte leven. En al eens sneller naar huis gaan als we met vrienden afspreken. Maar in games is die ((lacht)) vaak ook wel heel fervent en energetischer zou ik zeggen. En voor de rest ... ja misschien ook ... ik weet niet of dat het is omdat wij samen gamen dat wij misschien iets closer zijn of dat het juist is omdat wij iets closer zijn in het echt en dat we samen gamen. Ik denk, gho we zijn zowiezo wel close in het echte leven en ik denk dat daarboven ook wel is komt dat we allebei graag dezelfde games spelen. Maar ik denk dat het gamen wel bijdraagt aan de offline relatie. Allé dat ... het toch wel net iets versterkt.

I: Oké, euhm, hoe voel jij je in het dagelijkse leven? Je mag op een schaal van 1 tot 10 jezelf een cijfer geven. Met 1 heel slecht en 10 heel goed.

D: Meestal zeker een 9. Fysiek soms is het, allé, die rugpijn dat doet wel, dat is wel lastig maar allé cava wel dat houdt mij niet tegen om dingen te doen. Dus ik voel mij wel goed in mijn vel.

I: Wat is het belangrijkste voor jou in je leven?

D: Vrienden en mooie momenten beleven met vrienden. Ik denk dat het leven altijd een verzameling gaat zijn van mooie momenten. Euhm, dus ik probeer altijd in vriendenkringen of met collega's toch altijd een beetje plezier der in te zien ... en nooit, zelfs als ik eens sip of gestresseerd ben dan niet te hard de relatie te laten beïnvloeden. Of niet te veel te uiten. ... Altijd zorgen dat er gelachen wordt ((grinnikt)).

I: Zijn er het laatste jaar periodes geweest waarbij je met niemand uit je omgeving een nauw emotioneel contact had?

D: Euhm, niet echt. Er is wel eind ... 2 jaar geleden. Ik woonde in Leuven samen met vrienden en dan het jaar nadien zijn zij verhuisd en kwamen er nieuwe mensen die ik wel half en half kende ... dus die verandering omdat ... ik kende die mensen niet super goed en het was winter en je ziet je vrienden iets minder dat zo wel even een periode was van ... ja niet eenzaam maar toch merken van oei, ik moet precies toch nog eens afspreken met mijn vrienden. En op die momenten dan game je wel wat meer omdat je ook wat contact hebt met je echte vrienden die dan ook beschikbaar zijn. Het is winter, het is koud, je komt niet veel buiten ((lacht)).

I: Wat betekent het gevoel van eenzaamheid voor jou? Hoe zou jij dat invullen? Hoe voel jij je dan?

D: Oef, euhm ... Ik zou zeggen dat ... ik, van eenzaamheid, dat je niet dingen kunt delen. Dingen niet kunt delen met je vrienden. Dat je toffe momenten kunt beleven, maar alleen is dat maar ...

allé, je kan alleen op de top van de berg staan maar ik vind dat altijd toffer om dat te delen met mensen. Dus misschien een gevoel van eenzaamheid dat je dingen niet kunt delen met uw vrienden.

I: Ja, euhm, heb jij je het laatste jaar je wel eens eenzaam gevoeld?

D: Het laatste jaar niet echt nee.

I: Oké, heb je zelf een idee hoe dit komt?

D: Ik denk dat ik ... uiteindelijk als ik alleen ben mij niet vaak eenzaam of niet gemakkelijk eenzaam voel. En ik denk omdat ik, ja, ik heb wel mijn dagelijkse contacten op het werk dat goed zit. Ik heb een vriendin waar ik naar huis kom. En een kat ((lacht)) Ik denk dat ik over het algemeen goed alleen kan zijn. Het is niet dat ik daar altijd naar verlang, soms wel. Maar het is niet dat ik, vanaf dat ik alleen ben dat ik direct eenzaam voel. Dus ik kan alleen met mezelf zijn zonder daar een probleem van te maken.

I: Stel je voor dat je in de toekomst die eenzaamheid, dat gevoel, terug zou tegenkomen, hoe zou dat voor jou zijn en hoe zou je er mee omgaan?

D: Euhm, als ik mij echt eenzaam zou voelen dan zou ik direct ... contact zoeken met vrienden. Zien dat ik ... ja, ze zie. Vaak heb ik nu een gevoel van ja, je moet vaak je agenda erbij nemen en 3 weken op voorhand plannen wat ik eigenlijk niet graag doe. Maar dan zou ik iets hebben van ja, nu is het de moment om echt een keer in te plannen of iets te organiseren ... Ik denk dat het wel redelijk gemakkelijk is om er uit te breken voor mij als ik me eenzaam zou voelen.

I: De voorlaatste vraag, zie jij een connectie of een samenhang tussen online gamen en je eenzaam voelen?

D: Voor mij persoonlijk niet ... Ik kan er wel heel goed inkomen dat als iemand zich eenzaam voelt dat hij ... euhm, door te gaan gamen zich minder eenzaam voelt omdat ... het is ook veel gemakkelijker om daar contacten te hebben omdat, je zit nog altijd in de veiligheid van je thuis. Euhm, je praat gewoon met mensen en het is ook gewoon, als het je niet meer aan staat dan zeg je van 'bye, ik ben weg' ... Dus ik snap wel dat het een gemakkelijke manier is om contact te zoeken om uit die eenzaamheid te breken. Euhm, maar voor mij is het niet echt van toepassing.

I: Laatste vraag, is er nog iets wat jij wil delen of toevoegen? Iets wat jij wil vertellen wat nog niet te spraken is gekomen? Iets waar je dieper op wil ingaan?

D: Nee, ik denk dat alles wel aan bod is gekomen. Ik denk ... mijn algemeen gevoel bij gamen is positief. Ook de mensen en de community. Dus ik denk wel dat het ... in het algemeen echt kan gedefinieerd worden als vriendschappen online, ook al ken je, zie je die mensen niet. Euhm, en in verband met de eenzaamheid gamen kan denk ik wel eenzaamheid veroorzaken maar

anderzijds denk ik wel dat gamen een soelaas kan bieden als jij je eenzaam voelt. Euhm, ik denk dat er wel een relatie is.

I: Oké, bedankt voor het interview.