

Is er een link tussen straf- en beloningsgevoeligheid en het spelen van gewelddadige en niet-gewelddadige games, en wat is de rol van game engagement?

Jolien Vangeel (jolien.vangeel@soc.kuleuven.be)

Belangrijkste bevindingen

- Adolescenten met een hogere beloningsgevoeligheid spelen zowel meer gewelddadige als niet-gewelddadige games.
- Adolescenten met een hogere strafgevoeligheid spelen meer niet-gewelddadige games maar minder gewelddadige games.
- Beloningsgevoeligheid is sterk geassocieerd met de mate waarin adolescenten opgaan in een game. Deze zogenaamde engagement is dan weer een belangrijke indicator van een verhoogde gameplay.

Wat willen we weten?

Het spelen van videogames is een populaire vorm van tijdverdrijf, vooral bij adolescenten. Jongeren spenderen gemiddeld meer dan een uur per dag aan games, in het weekend vaak zelfs meer dan twee uur. Het aanbod aan games is bijzonder groot en groeit nog steeds. Games zijn bovendien beschikbaar voor consoles en computer, maar ook voor tablets en smartphones waardoor op elke plaats en op elk tijdstip kan gespeeld worden. Het is dus duidelijk dat games een belangrijke plaats innemen in het leven van adolescenten. Communicatiewetenschappelijke studies toonden aan dat persoonlijkheidskenmerken een belangrijke rol spelen in de keuze voor een bepaald gamegenre. De *Uses & Gratifications* theorie stelt bijvoorbeeld dat mediagebruik een actieve keuze is, gebaseerd op individuele noden die voor een groot stuk bepaald worden door persoonlijkheidseigenschappen. Onderzoek toonde onder meer aan dat individuen die gevoelig zijn voor sensatie en spanning graag gewelddadige games spelen. De rol van straf- en beloningsgevoeligheid daarentegen is in dit verband nog maar zelden onderzocht.

In deze studie willen we daarom onderzoeken of er sprake is van een verband tussen belonings- en strafgevoeligheid aan de ene kant en gewelddadige en niet-gewelddadige games aan de andere kant. Op basis van de literatuur verwachten we dat adolescenten met een hoge beloningsgevoeligheid zowel graag gewelddadige als niet-gewelddadige games spelen. Afhankelijk van de voorkeur en persoonlijke noden van een individu kunnen beide genres namelijk belonend zijn. Voor adolescenten met een hoge strafgevoeligheid verwachten we een positief verband met niet-gewelddadige games, maar een negatief verband met gewelddadige games. Strafgevoelige personen houden immers niet van stimuli die angst kunnen opwekken en gewelddadige games zijn daar een voorbeeld van.

Naast het onderzoeken van de link tussen persoonlijkheid en gamegedrag, wilde deze studie nagaan waarom mensen precies zoveel gamen en wat ervoor zorgt dat ze blijven gamen. Een belangrijke factor in dit verband is *game engagement* of de mate waarin gamers opgaan is het spel. Dit onderzoek verwachtte dat vooral beloningsgevoelige personen sterk zouden opgaan in een game wat vervolgens zou leiden tot nog meer gamegebruik.

Wat hebben we gedaan?

1016 adolescenten uit het derde en vierde jaar middelbaar onderwijs vulden tijdens de lesuren een vragenlijst in die onder meer peilde naar het spelen van verschillende soorten games, game engagement en straf- en beloningsgevoeligheid.

Wat hebben we gevonden?

De resultaten van de studie bevestigden de verwachting dat adolescenten met een hogere beloningsgevoeligheid zowel meer gewelddadige als niet-gewelddadige games spelen in vergelijking met adolescenten met een lagere gevoeligheid voor beloningen. We vonden ook dat adolescenten met een hogere strafgevoeligheid meer niet-gewelddadige games spelen in vergelijking met lagere strafgevoeligen, terwijl een negatief verband werd vastgesteld tussen deze persoonlijkheidstrek en gewelddadige games. Dit bevestigt onze hypothese dat deze jongeren games vermijden waarin ze blootgesteld kunnen worden aan stimuli die kunnen leiden tot angstige en negatieve gevoelens. De studie toonde bovendien aan dat beloningsgevoelige jongeren meer

opgaan in games en dus een hogere engagement ervaren. Er was geen sprake van een verband tussen strafgevoeligheid en game engagement. Een hogere engagement, die dus voor een belangrijk deel wordt verklaard door gevoeligheid voor beloningen, leidt op zijn beurt tot het spelen van zowel meer gewelddadige en niet-gewelddadige games. Hoe meer jongeren opgaan in een game, hoe meer ze dus ook zullen gamen.

Wat betekent dit?

Deze studie toont als eerste aan dat zowel straf- en beloningsgevoeligheid belangrijke indicatoren zijn van zowel gewelddadige als niet-gewelddadige games. Beide zijn dus belangrijke concepten om op te nemen in toekomstig onderzoek naar mediavorkeuren, zeker bij adolescenten. Verder vonden we dat beloningsgevoeligheid sterk geassocieerd is met game engagement en dat deze engagement leidt tot een hogere gameplay. Makers van games voor zowel commerciële als onderzoeksdoeleinden moeten dus rekening houden met persoonlijkheid en engagement voor het in stand houden van gameplay.

Wetenschappelijk artikel

Vangeel, J., Beullens, K., Vervoort, L., De Cock, N., Van Lippevelde, W., Goossens, L., Eggermont, S. (2016). The Role of Behavioral Activation and Inhibition in explaining adolescents' game use and game engagement levels. *Media Psychology*.

Vertrouwelijk

De resultaten van deze studie staan nog onder embargo. Gelieve ze dus vertrouwelijk te behandelen, en de resultaten (Wat hebben we gevonden?) en implicaties (Wat betekent dit?) nog niet extern te bespreken. Over de onderzoeksvraag en hypothesen (Wat willen we weten?) en de methode (Wat hebben we gedaan?) kan u wel vrij communiceren.

Meer informatie

Voor meer informatie over deze studie, kan u contact opnemen met de hoofdonderzoeker van de studie (Jolien.Vangeel@soc.kuleuven.be), of met Leentje Vervoort, Reward Projectmanager, Leentje.Vervoort@ugent.be