

Ervaringen van Genderspecifieke Intimidatie binnen de Online Gamewereld vanuit het
Slachtofferperspectief

Masterscriptie

Online Intimidatie: Ervaringen van Vrouwelijke Gamers

Erasmus Universiteit Rotterdam

Erasmus School of Law

Criminologie

Student

Marin Hoekstra

479999

Eerste beoordelaar

Tamar Fischer

fischer@law.eur.nl

Tweede beoordelaar

Joost Jansen

j.jansen@law.eur.nl

Plaats

Hendrik Ido Ambacht

Inleverdatum

05-03-2023

Abstract

Dit kwalitatieve onderzoek is gericht op het slachtofferperspectief van vrouwelijke gamers die ervaring hebben met genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld. Het onderzoek is gericht op de ervaringen van slachtoffers, de gevolgen hiervan op hun mentaal welzijn, de copingstrategieën die zij hanteren en de rol van verschillende factoren uit twee gelegenheidstheorieën: leefstijltheorie en routine-activiteitentheorie. Verder komen verbeteringsuggesties aan bod voor het minimaliseren van online genderspecifieke intimidatie en de negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn. De benodigde data voor het onderzoek is verzameld aan de hand van netnografisch onderzoek en semigestructureerde interviews ($N=11$). De bevindingen wijzen erop dat vrouwelijke gamers verschillende thema's van intimidatie ervaren die bij de meeste van hen kunnen leiden tot negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn. De ervaringen kunnen per slachtoffer verschillen, afhankelijk van diverse factoren uit de gelegenheidstheorieën. De intimidatie en negatieve gevolgen kunnen geminimaliseerd worden door effectieve coping te hanteren en in te spelen op verschillende factoren van de gelegenheidstheorieën die verklarend zijn voor het verschil in slachtofferschap van online genderspecifieke intimidatie. De vrouwen uit het onderzoek geven zelf verbeteringsuggesties om intimidatie binnen de online gamewereld te beperken. Zij zijn van mening dat zowel formele als informele partijen verantwoordelijk zijn om deze verbeteringen te bewerkstelligen. In de discussie worden de bevindingen van het onderzoek geïnterpreteerd en vergeleken met offline straatintimidatie. Tot slot volgt een kritische reflectie van het onderzoek inclusief de positionaliteit van de onderzoeker en worden aanbevelingen voorgesteld voor vervolgonderzoek.

Kernwoorden: online genderspecifieke intimidatie, slachtofferperspectief, mentaal welzijn, gelegenheidstheorieën, leefstijltheorie, routine-activiteitentheorie, copingstrategieën.

Inhoudsopgave

Abstract	2
Inhoudsopgave	3
Begrippenlijst	6
Hoofdstuk 1: Inleiding	8
1.1 Aanleiding en achtergrond.....	8
1.2 Huidige onderzoek.....	10
1.3 Doelstelling en onderzoeksvragen.....	11
1.4 Structuur	12
Hoofdstuk 2: Theoretisch kader	13
2.1 Online genderspecifieke intimidatie.....	13
2.1.1 Definiëring	13
2.1.2 Diverse modi.....	14
2.2 Mentaal welzijn van slachtoffers	15
2.2.1 Stressgevoelens	15
2.2.2 Angstgevoelens	16
2.2.3 Eenzaamheid	16
2.2.4 Zelfvertrouwen en onzekerheid	17
2.3 Gelezenheidstheorieën: leefstijltheorie en routine-activiteitentheorie	18
2.3.1 Leefstijltheorie	18
2.3.2 Routine-activiteitentheorie.....	20
2.3.3 Complicaties: tijd en ruimte online.....	22
2.4 Online copingstrategieën	24
2.4.1 Emotiegerichte coping	24
2.4.2 Probleemgerichte coping	26
Hoofdstuk 3: Methodiek.....	27

3.1 Netnografie	27
3.1.1 Stap 1: Entrée	27
3.1.2 Stap 2: Dataverzameling	28
3.1.3 Fase 3: Analyse en interpretatie	29
3.1.4 Voor- en nadelen netnografie.....	29
3.1.5 Ethiek (netnografie)	30
3.1.6 Ethische complicaties van netnografie.....	31
3.2 Semigestructureerde interviews.....	33
3.2.1 Participanten	33
3.2.2 Verwerken en analyseren	35
3.2.3 Voor- en nadelen semigestructureerde interviews	35
3.3 Dataopslag en terugkoppeling aan de participanten	36
3.4 Positionaliteit	36
Hoofdstuk 4: Onderzoeksresultaten	37
4.1 Ervaringen met online genderspecifieke intimidatie	37
4.1.1 Thema: seksuele intimidatie.....	37
4.1.2 Thema: seksistische intimidatie	39
4.1.3 Thema: persoonlijke intimidatie	41
4.1.4 Diverse modi	41
4.1.5 In perspectief plaatsen.....	43
4.1.6 Conclusie: Ervaren vromen van intimidatie.....	43
4.2 Gevolgen voor het mentaal welzijn	43
4.2.1 Negatieve gevolgen.....	44
4.2.2 Lange en korte termijn	47
4.2.3 Geen negatieve gevolgen	48
4.2.4 Conclusie: Gevolgen voor het mentaal welzijn	48
4.3 De rol van factoren uit gelegenheidstheorieën	49

4.3.1 Drie componenten: dader, doelwit, toezicht	49
4.3.2 Dagelijkse leefstijl: routines en activiteiten	55
4.3.3 Maatschappelijke trends.....	61
4.3.4 Conclusie: De rol van verschillende factoren uit gelegenheidstheorieën	61
4.4 Copingstrategieën van vrouwelijke gamers.....	62
4.4.1 Verschillende copingstrategieën en -stijlen	62
4.4.2 Probleemgerichte coping	65
4.4.3 Passief emotiegerichte coping.....	66
4.4.4 Actief emotiegerichte coping	68
4.4.5 Conclusie: Gehanteerde copingstrategieën en copingstijlen.....	70
4.5 Verantwoordelijkheid en verbeteringen	70
4.5.1 Verantwoordelijkheid van formele partijen	71
4.5.2 Verbetersuggesties voor formele partijen	71
4.5.3 Verantwoordelijkheid van informele partijen.....	74
4.5.4 Verbetersuggesties voor informele partijen	75
4.5.5 Conclusie: Verantwoordelijkheid en verbetersuggesties	77
Hoofdstuk 5: Discussie.....	78
5.1 Interpretaties en conclusie	78
5.2 Implicaties	83
5.3 Beperkingen.....	84
5.4 Positionaliteit van de onderzoeker.....	84
5.5 Aanbevelingen voor vervolgonderzoek.....	86
Literatuurlijst.....	88
Bijlagen 1. Topiclijst.....	101
Bijlagen 2. Codeerschema's.....	102

Begrippenlijst

Tijdens het onderzoek is gebruik gemaakt van afkortingen en vaktermen waarvan de definitie en toelichting onderstaand wordt vermeld.

Afkortingen: Toelichting van de afkortingen die gebruikt zijn in het onderzoek.

Afkorting	Toelichting
N	Het aantal respondenten in de totale steekproef. Gebruikt om de steekproefgroottes van voorgaande studies weer te geven.
n_v	Het aantal vrouwen uit het onderzoek (i.e. zowel participanten als vrouwen uit de internetfora) dat een bepaalde bewering doet of standpunt inneemt.
n_p	Het aantal participanten dat een bepaalde bewering doet of standpunt inneemt.
n_f	Het aantal datafragmenten dat verwijst naar een bepaalde bewering, uitspraak of standpunt. Deze datafragmenten zijn geobserveerd in het netnografisch onderzoek en betreft dus informatie afkomstig van de vrouwen op de internetfora.

Vaktermen: Definities van de vaktermen die gebruikt zijn in het onderzoek.

Vakterm	Definitie
E-sport	E-sport staat voor ‘ <i>electronic sports</i> ’ en verwijst naar competitief gamen op professioneel niveau (topsport): in de vorm van nationale en internationale toernooien in een samengesteld team met coaches (Taylor, 2012).
Ge-boost	Afkomstig van het werkwoord ‘boosten’: een ander helpen om in een hoger vaardigheidsniveau te komen binnen het spel, terwijl deze persoon dit niet aan zijn of haar eigen vaardigheden heeft te danken.
kys	Een Engelse afkorting voor ‘ <i>kill yourself</i> ’. Een uitspraak die vrouwelijke gamers kunnen ontvangen tijdens het gamen.
Muten	Een werkwoord afgeleid uit het Engels: ‘ <i>to mute</i> ’. Een dader muten verwijst naar het uitschakelen van het geluid dat afkomstig is van hem. De dader kan nog wel gebruikmaken van de

	communicatiemogelijkheid, maar de interactie komt niet aan bij het slachtoffer.
Rank	Deze vakterm verwijst naar een bepaald vaardigheidsniveau (<i>rank</i>) binnen competitieve games. Het betreft een maatstaaf die aangeeft hoe goed elke speler presteert ten opzichte van de andere spelers in de game. De vaardigheden van een spelers bepalen dus de <i>rank</i> waarin zij worden opgedeeld. Tijdens het online gamen worden de spelers willekeurig in teams gezet met en tegen spelers van vergelijkbare vaardigheidsniveaus. De benaming van de vaardigheidsniveaus (<i>ranks</i>) kunnen per game verschillen. In veel games worden de lagere <i>ranks</i> aangeduid met materiele benamingen: ijzer, brons, zilver, goud, etc.
Simp	Een simp betreft een individu die graag een ander te hulp schiet en bovenmatige aandacht geeft aan een andere individu in wie hij geïnteresseerd is: vriendschappelijk of seksueel (Lindsay, 2020). Het andere individu deelt niet dezelfde gevoelens die de simp heeft. Een vergelijkbare term die binnen de online gamewereld wordt gebruikt, is ' <i>white knight</i> '.

Hoofdstuk 1: Inleiding

1.1 Aanleiding en achtergrond

In januari 2022 kwamen klachten naar buiten over seksueel wangedrag achter de schermen bij *The Voice of Holland* (NOS, 2022). Verschillende personeelsleden zouden zich seksueel hebben opgedrongen aan kandidaten in de talentenshow. Een nationaal representatief onderzoek uit de Verenigde Staten onder 1.182 vrouwen van volwassen leeftijd toont aan dat 81% ooit ervaring heeft gehad met seksuele intimidatie in haar leven (UCSD Center on Gender Equity and Health, 2019). De meeste intimidatie wordt ervaren in publieke contexten die toegankelijk zijn voor elk individu zoals op straat of in het openbaar vervoer. Door de opkomst van online criminaliteit is naast offline seksuele intimidatie ook online seksuele intimidatie onder de aandacht gekomen (Weerman, 2019). Volgens het eerder benoemde onderzoek van UCSD (2019) krijgt 38% van de vrouwelijke respondenten te maken met online seksuele intimidatie. De online context waarin gedrag jegens vrouwen het meest vijandig is, betreft de online gamewereld (Fox & Tang, 2016; Gray, 2012).

De gamewereld is de afgelopen jaren wereldwijd sterk gegroeid (Clement, 2021; Gilbert, 2020). In vijf jaar tijd is het aantal gamers met bijna een miljard gestegen: van 1,99 miljard in 2015 naar 2,95 miljard in 2020. Naar schatting zal dit aantal de komende jaren blijven groeien. Ruim 33% van het totale aantal gamers speelt wereldwijd en online in interactie met andere gamers (i.e. vrienden of vreemdelingen) (Clement, 2021). Met de stijging van het aantal gamers wereldwijd is het absolute aantal vrouwelijke gamers gestegen; meer vrouwen spelen videogames dan voorheen. Daarnaast is het relatieve aantal vrouwelijke gamers gestegen ten opzichte van het aantal mannelijke gamers. Het gat tussen het aantal mannelijke en vrouwelijke gamers is dus kleiner geworden. In 2006 bestond 38% van alle gamers uit vrouwen (62% mannen) en in 2021 was dit percentage gestegen naar 45% (55% mannen) (Clement, 2021).

Ondanks het groeiende aantal vrouwelijke gamers lijkt de huidige gamewereld op sociaal gebied nog een echte ‘mannenwereld’, waarin vrouwen ondervertegenwoordigd zijn en door mannen niet als ‘gelijk’ worden gezien (Cote, 2017; Paaßen, Morgenroth, & Stratemeyer, 2017). Vrouwen worden binnen de online gamewereld niet gezien als volwaardige gamers, omdat zij er bekend om staan om meer casual games te spelen waarvoor geen hoge vaardigheden nodig zijn zoals *Candy Crush* op de smartphone (Cote, 2017; Juul, 2009; Shaw & Chess 2016; Vanderhoef, 2013). Ook bestaat het gedachtegoed onder mannelijke gamers dat zij een hogere hiërarchische positie hebben dan vrouwelijke gamers. De mannen zien

zichzelf als ‘superieur’ (Glick & Fiske, 1996; Sidanius & Pratto, 1999). Daarnaast hebben zij een afkeer jegens vrouwelijke gamers die kan leiden tot toenemende seksuele agressie, dat blijkt uit een kwalitatief onderzoek met 146 mannelijke gamers (Cross, Overall, Hammond, & Fletcher, 2016).

De denkbeelden dat mannelijke en vrouwelijk gamers niet gelijk zijn, voorspelt volgens een online enquête onder 856 gamers (572 mannen en 282 vrouwen) een grotere kans op online seksuele intimidatie (Tang, Reer, & Quandt, 2020). Seksuele intimidatie bestaat onder andere uit seksuele geluiden, aandringen tot seksuele handelingen, bedreigingen van verkrachting, seksuele grappen en het benoemen van geslachtsdelen (Ballard & Welch, 2017; Barak, 2005; Brehm, 2013; Kasumovic & Kuznekoff, 2015). 41 tot 58% van de vrouwen heeft wel eens ervaring gehad met seksuele intimidatie tijdens het gamen (Bryter, 2020; Center for Technology & Society, 2020). Uit het enquêteonderzoek van Bryter (2020) blijkt dat 28% van de vrouwelijke gamers seksuele intimidatie zelfs op reguliere basis ervaart (Ballard & Welch, 2017; Barak, 2005; Brehm, 2013). Naast seksuele intimidatie worden vrouwelijke gamers doorgaans geconfronteerd met seksisme (Bryter, 2020; Fox & Tang, 2016; Kasumovic & Kuznekoff, 2015; Long, 2021). Seksistische opmerkingen bestaan veelal uit vrouwonvriendelijke scheldwoorden en seksistisch commentaar (e.g. ‘*Go to your natural place, the kitchen*’). Een grootschalig onderzoek in de Verenigde Staten onder 900 vrouwelijke gamers toont aan dat maar liefst 77% van de participanten ervaringen heeft met seksisme tijdens het gamen (Long, 2021).

De kans dat vrouwelijke gamers slachtoffer worden van seksuele of seksistische intimidatie wordt groter wanneer zij hun stem laten horen tijdens het gamen en daarmee hun geslacht bekend maken (Kasumovic & Kuznekoff, 2015). Daarnaast kunnen contextuele en gedragsfactoren de kans op slachtofferschap van online intimidatie beïnvloeden (Ballard & Welch, 2017), denk aan het gedrag van medespelers en het soort game dat de vrouwen spelen (Anderson & Bushman, 2002; Ballard & Welch, 2017; Espelage, Rao & Craven, 2013; Monks et al., 2009). Ook kunnen omstanders het intimiderende gedrag van de daders overnemen door het te modelleren: gedrag observeren en opnemen in je eigen gedragspatroon (Espelage et al., 2013; Monks et al., 2009). Daarnaast geeft 24% van de respondenten uit een onderzoek met 151 gamers (110 mannen, 36 vrouwen, 5 overig) aan dat de kans op slachtofferschap groter is voor agressieve spellen, zoals *Call of Duty* en *World of Warcraft* (Ballard & Welch, 2017). Agressieve spellen kunnen mogelijk agressieve interacties tussen spelers stimuleren (Anderson & Bushman, 2002).

Vrouwelijke gamers die slachtoffer zijn van online intimidatie krijgen te maken met negatieve gevolgen voor hun mentaal welzijn. Voorgaande studies tonen een negatieve associatie aan tussen online intimidatie en het mentaal welzijn van vrouwen (Fox & Tang, 2016; McLean & Griffiths, 2019; Bryter, 2020; Holmes & St. Lawrence, 1983). Dezelfde studies tonen aan dat de negatieve gevolgen ontstaan op verschillende gebieden: stress, angst, eenzaamheid en zelfvertrouwen. De negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn kunnen volgens Chan en Wong (2017) beperkt worden door effectieve copingstrategieën te hanteren.

Tot op heden zijn er nog weinig vorderingen gemaakt om online intimidatie binnen de gamewereld terug te dringen (Cote, 2017; Read, Lynch & Matthews, 2018). Enkele technische hulpmiddelen die hier een poging toe doen, betreffen de mogelijkheid om daders te blokkeren of rapporteren in het spel (Cote, 2017). Echter, deze technische hulpmiddelen lijken niet altijd effectief, waardoor zij niet door alle slachtoffers worden benut. Volgens vrouwelijke gamers zetten de daders het intimiderende gedrag voort nadat ze geblokkeerd zijn. Tevens kunnen de daders nieuwe accounts aanmaken die nog niet door de slachtoffers geblokkeerd zijn. Voorgaande pogingen om online intimidatie te bestrijden, hebben dus weinig effect gehad waardoor vrouwelijke gamers tot op heden worden geïntimideerd door mannelijke medespelers (Center for Technology & Society, 2020; Gilbert, 2020).

1.2 Huidige onderzoek

Het is nog onduidelijk welke maatregelen effectief zijn om vrouwenintimidatie binnen de online gamewereld te beperken. Ook de hoeveelheid onderzoek naar dit thema is schaars. Er is slechts beperkt onderzoek gedaan naar intimidatie binnen de online gamewereld en de gevolgen op het welzijn van de slachtoffers, evenals de copingstrategieën die zij hanteren voor het omgaan met intimidatie (Cote, 2017; Fox & Tang, 2016; McLean & Griffiths, 2019). Verder is er een gebrek aan de toepassing van gelegenheidstheorieën op de online gamewereld, waarbij slachtofferschap in context wordt geplaatst aan de hand van contextuele en gedragsfactoren die de leefsituatie en gameomgeving samenstellen waarin vrouwen zich bevinden (Ballard & Welch, 2017).

Nader onderzoek is dus gewenst om meer kennis te vergaren omtrent de ervaringen van online vrouwenintimidatie binnen de gamewereld, de impact hiervan op het mentaal welzijn van de slachtoffers, de manier waarop zij omgaan met de intimidatie (coping) en de rol van verschillende factoren uit de gelegenheidstheorieën. Daarnaast is nader onderzoek gewenst om recente inzichten te geven in online vrouwenintimidatie binnen de huidige gamewereld van 2022. De online gamewereld is namelijk een diverse en snelgroeïende industrie

(Anderson & Bushman, 2002), waardoor de resultaten uit voorgaande studies minder van toepassing kunnen zijn op de huidige online gamewereld en de huidige populatie gamers (Cote, 2017).

Dergelijke kennis en inzichten kunnen meer bewustwording creëren onder wetenschappers en leken over de aanwezigheid van vrouwenintimidatie binnen online contexten zoals de online gamewereld. Daarnaast kan onder gameontwikkelaars de bewustwording gecreëerd worden dat de huidige maatregelen (e.g. blokkeren, rapporteren) om online vrouwenintimidatie te bestrijden tot weinig vordering hebben geleid (Center for Technology & Society, 2020; Gilbert, 2020).

Bewustwording kan nadruk leggen op de noodzaak voor adequate veranderingen binnen de gamewereld. Daarnaast kunnen meer inzichten in het slachtofferperspectief (intimidatie-ervaringen, mentaal welzijn, copingstrategieën) en de toepassing van gelegenheidstheorieën gebruikt worden om de aspecten binnen de gamewereld blootleggen die de meeste verbetering behoeven om vrouwenintimidatie binnen de gamewereld en negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn te reduceren.

1.3 Doelstelling en onderzoeksvragen

Het huidige onderzoek is opgesteld om meer inzichten te geven in de online intimidatie die vrouwelijke gamers ervaren. De onderzoeker streeft ernaar om het slachtofferperspectief bloot te leggen en de persoonlijke ervaringen van vrouwelijke gamers te belichten. Daarnaast tracht de onderzoeker om meer bewustwording en begrip te creëren omtrent dit onderwerp en eventueel handvatten te bieden voor verbetering van de huidige situatie. De focus van het onderzoek ligt daarom op de ervaringen die de slachtoffers hebben met online vrouwenintimidatie, de impact op hun mentaal welzijn, de copingstrategieën die zij hanteren en suggesties die zij hebben voor verbeterpunten binnen de online gamewereld.

Om de doelstelling van dit onderzoek te bereiken, is de volgende onderzoeksvraag opgesteld: Welke ervaringen hebben meerderjarige vrouwelijke gamers met online genderspecifieke intimidatie, welke gevolgen ervaren zij op hun mentaal welzijn en in hoeverre spelen factoren uit gelegenheidstheorieën en copingstrategieën hier een rol in? Om de onderzoeksvraag te beantwoorden, is een aantal deelvragen opgesteld:

- (1) Welke ervaringen hebben meerderjarige vrouwelijke gamers met genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld?
- (2) Welke gevolgen hebben de genderspecifieke intimidatie-ervaringen voor het mentaal welzijn van de slachtoffers?

- (3) In hoeverre spelen factoren uit gelegenheidstheorieën een rol in de genderspecifieke intimidatie-ervaringen van vrouwelijke gamers?
- (4) Welke copingstrategieën hanteren vrouwelijke gamers om online genderspecifieke intimidatie en de negatieve gevolgen voor hun mentaal welzijn te beperken?
- (5) Welke behoeftes en suggesties tot verbetering hebben de vrouwelijke gamers om genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld en de negatieve gevolgen op hun mentaal welzijn te beperken?

1.4 Structuur

In het theoretische kader van dit onderzoek worden criminologische concepten en uitkomsten van voorgaande studies besproken. Vervolgens worden in de methodiek twee kwalitatieve onderzoeksmethoden toegelicht die gebruikt worden om antwoord te geven op de onderzoeksvragen. De methodiek bevat tevens een ethische verantwoording omtrent de uitvoering van het onderzoek. In de resultaten worden de bevindingen weergegeven, in context geplaatst en waar van toepassing gekoppeld aan relevante literatuur. In de discussie volgt een interpretatie en conclusie van de bevindingen. Daarna worden de implicaties van het onderzoek besproken. Vervolgens wordt kritisch gereflecteerd op het huidige onderzoek, waarbij beperkingen van het onderzoek en de positionaliteit van de onderzoeker aan bod komen. Dit alles leidt uiteindelijk tot aanbevelingen voor vervolgonderzoek.

Hoofdstuk 2: Theoretisch kader

2.1 Online genderspecifieke intimidatie

2.1.1 Definiëring

Online intimidatie kent volgens de literatuur verschillende definities (Ballard & Welch, 2017; Barak, 2005; Fitzgerald, Gelfand, & Drasgow, 1995; Kasumovic & Kuznekoff, 2015; Karatsalos & Panagiotakis, 2020). De verschillende definities uit de literatuur spreken elkaar niet tegen en sluiten elkaar niet uit. De huidige studie hanteert de alomvattende definitie ‘online genderspecifieke intimidatie’ gebaseerd op verschillende benaderingen uit de literatuur. Allereerst verwijst deze definitie naar online intimidatie die gebaseerd is op het vrouwelijke geslacht en seksistisch is van aard (Fitzgerald et al., 1995). Dergelijke intimidatie is bedoeld om negatieve gevoelens op te wekken bij vrouwelijke slachtoffers, zoals opmerkingen die beledigend of neerbuigend kunnen zijn voor vrouwen (e.g. ‘*attention whore*’ en ‘*Sexy gamer girl*’) (Barak, 2005; Bryter, 2020; Salter & Blodgett, 2012). Verder bestaat seksistische intimidatie uit genderstereotype opmerkingen, die gebaseerd zijn op traditionele genderrollen in de maatschappij zoals de verwachting dat vrouwen niet competent zijn in gewelddadige actiegames (e.g. schietspellen) en beter geschikt zijn voor het uitvoeren van huishoudelijke taken (e.g. ‘*You can’t aim go uninstall and make some food*’) (Paaßen et al., 2017).

Ten tweede bestaat online genderspecifieke intimidatie uit seksuele intimidatie, zoals het geven van ongewilde seksuele aandacht waarbij het slachtoffer wordt benaderd op een manier die de seksuele verlangens van de dader blootlegt. Denk aan het maken van seksueel getinte opmerkingen of gebaren die moeten aansporen tot seksuele handelingen (i.e. ‘*I’d like to show you my super tool*’) (Ballard & Welch; 2017; Barak, 2005; Fitzgerald et al., 1995). Daarnaast bestaat seksuele intimidatie uit seksuele dwang, waarbij de dader fysieke of psychologisch druk op het slachtoffer legt om seksuele interactie te bewerkstelligen (Fitzgerald et al., 1995). Online seksuele interactie wordt aangeduid met de term cyberseks (Döring, 2000). Deze term verwijst specifiek naar digitale berichten tussen individuen met als doel seksuele opwindning of bevrediging (Döring, 2000). Het opleggen van fysieke druk, waarbij fysieke aanraking plaatsvindt, is echter niet mogelijk binnen online contexten, doordat hierbinnen geen fysiek contact mogelijk is tussen de dader en het slachtoffer (Barak, 2005). Afgezien van fysieke druk kan er wel psychologisch druk worden opgelegd (Barak, 2005; Döring, 2000). Dit kan bijvoorbeeld in de vorm van stalken, seksuele agressie (i.e. opdringerig zijn in het suggereren van seksuele handelingen of intieme seksuele vragen stellen) of chantage zoals *doxing* (Barak,

2005; Blackwell, Dimond, Schoenebeck, & Lampe, 2017; Deirmenjian, 1999; Döring, 2000). *Doxing* refereert naar het publiekelijk maken van persoonlijke informatie van anderen, zonder toestemming (Blackwell et al., 2017). Ook ervaren de slachtoffers opmerkingen die verwijzen naar verkrachting (e.g. *'I totally just raped you with this shotgun'*) (Cote, 2017; Brehm, 2013; Bryter, 2020; Salter & Blodgett, 2012). Verder bestaat seksuele intimidatie uit objectificatie van vrouwen, waarbij vrouwen niet als persoon maar als object worden gezien. Er wordt enkel aandacht besteed aan uiterlijke kenmerken van de vrouwen. Niet alleen de vrouwen, maar ook de vrouwelijke virtuele personages worden in populaire games vaak op geseksualiseerde wijze gepresenteerd (Downs & Smith, 2010; Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths, & Kuss, 2019; Read et al., 2018). Zo worden vrouwelijke personages afgebeeld met overdreven rondingen in het lichaam (e.g. heupen en borsten) die soms nauwelijks bedekt zijn met kleding (Downs & Smith, 2010).

Online genderspecifieke intimidatie richting vrouwelijke gamers verwijst dus zowel naar seksuele intimidatie als seksistische intimidatie gebaseerd op het vrouwelijke geslacht van de ontvangers. Volgens een enquêteonderzoek onder 448 vrouwen van Fitzgerald, Gelfand en Drasgow (1995) zijn seksuele en seksistische intimidatie nauw met elkaar verbonden. Ze kunnen tegelijk optreden en in elkaar overlopen.

2.1.2 Diverse modi

Online genderspecifieke intimidatie kan middels verschillende modi worden overgedragen aan de slachtoffers. Allereerst kan het zowel actief als passief worden overgedragen. Actieve intimidatie is meer aanvallend en gericht op een specifiek slachtoffer (Barak, 2005). Het slachtoffer wordt hierbij direct benaderd door de dader. Passieve intimidatie is niet gericht op een specifiek individu maar wordt overgebracht op het algemene publiek, ongeacht de directe aanwezigheid van het slachtoffer (Barak, 2005). Passieve intimidatie binnen de gamewereld omvat bijvoorbeeld seksueel getinte gebruikersnamen die de vrouwen als ongemakkelijk of beledigend kunnen ervaren. Daarnaast kan passieve intimidatie bestaan uit seksuele opmerkingen die geen betrekking hebben op vrouwelijke gamers, maar op de dader zelf (e.g. *'The best clit licker in Germany'*) (Barak, 2005).

Zowel actieve als passieve intimidatie kunnen verbaal en non-verbaal van aard zijn (Barak, 2005; Bryter, 2020). Bij verbale intimidatie gebruikt de dader woorden die middels stem-chat of tekst-chat worden overgebracht (Barak, 2005). Stem-chat en tekst-chat zijn communicatiemiddelen die zijn ingebouwd in videogames om te interacteren (i.e. overleggen, samenwerken, socializen) met medespelers (NSW Department of Education, z.d.). Spelers

kunnen zelf kiezen of en wanneer zij de communicatiemiddelen in- en uitschakelen. Bij tekst-chat wordt gebruikgemaakt van de algemene *chat box* in het spel (NSW Department of Education, z.d.). De berichten in de *chat box* zijn leesbaar voor alle betrokkenen. Dat wil zeggen, berichten in de team-chat worden gelezen voor het gehele team en berichten in de algemene-chat worden gelezen door zowel het team als de tegenstanders. Directe berichten die enkel leesbaar zijn voor de verzender en ontvanger kunnen gestuurd worden in een zogenaamd ‘fluister-bericht’ (Combat Arms Wiki, z.d.). Non-verbale intimidatie omvat geen woorden, maar verwijst naar handelingen, afbeeldingen en geluiden (Barak, 2005). Een voorbeeld van non-verbale intimidatie is het stalken van een individu, zonder verder interactie aan te gaan met het slachtoffer. Online genderspecifieke intimidatie kan dus zowel actief als passief van aard zijn en verbaal of non-verbaal worden overgebracht (Barak, 2005; Bryter, 2020).

2.2 Mentaal welzijn van slachtoffers

Het mentaal welzijn verwijst naar de staat van bloei op verschillende gebieden van het leven en de mate waarin iemand zich naar eigen oordeel goed voelt (Peterson, 2021). Het omvat onder andere emoties, zelfcontrole en relaties met anderen. Voorgaande studies hebben onderzoek gedaan naar het verband tussen het mentaal welzijn van vrouwelijke gamers en hun ervaringen met online intimidatie tijdens het gamen. Deze studies stellen een aantal indicatoren vast voor het mentaal welzijn: stressgevoelens, angstgevoelens, eenzaamheid, zelfvertrouwen en onzekerheid (Assunção, 2016; Bryter, 2020; Fox & Tang, 2016; Holmes & St. Lawrence, 1983; McLean & Griffiths, 2019; Vermeulen, Nunez Castellar, Janssen, Calvi, & Van Looy, 2016).

2.2.1 Stressgevoelens

Fox en Tang (2016) onderzochten (seksuele) intimidatie jegens vrouwen in de online gamewereld. Aan de hand van een online enquête ($N=293$, vrouwelijke gamers) suggereerden zij dat vrouwelijke gamers over het algemeen een significant hogere mate van stress ervaren dan mannelijke gamers. Dit wordt veroorzaakt door de intimidatie waar vrouwelijke gamers mee te maken krijgen in vergelijking met mannelijke gamers (Fox & Tang, 2016). De intimidatie verschilt in soort en omvang (Fitzgerald et al., 1995; Kasumovic & Kuznekoff, 2015). Vrouwelijke gamers krijgen significant vaker te maken met (aanhoudende) seksuele intimidatie dan mannelijke gamers (Ballard & Welch, 2017; Fitzgerald et al., 1995). Ruim

28% van de vrouwelijke gamers wordt seksueel geïntimideerd tijdens het online gamen, terwijl dit percentage onder mannelijke gamers slechts 12% betreft (Bryter, 2020).

Volgens McLean en Griffiths (2019) kan de seksuele intimidatie die vrouwelijke gamers ontvangen, leiden tot gevoelens van stress. Daarnaast ontvangen vrouwelijke gamers relatief vaak opmerkingen en bedreigingen tot verkrachting (Ballard & Welch, 2017; Bryter, 2020). Literatuuronderzoek toont aan dat het ontvangen van seksuele opmerkingen en bedreigingen herinneringen naar boven kunnen halen bij vrouwen die slachtoffer zijn geweest van verkrachting in de fysieke, offline wereld (Holmes & St. Lawrence, 1983). Dit kan vervolgens leiden tot ontwikkeling van een posttraumatische stressstoornis (Holmes & St. Lawrence, 1983).

2.2.2 Angstgevoelens

Naast gevoelens van stress ervaren vrouwelijke gamers gevoelens van angst. McLean en Griffiths (2019) deden kwalitatief onderzoek naar online intimidatie jegens vrouwelijke gamers, waarbij 21 online discussies zijn geanalyseerd met 12 tot 167 berichten per discussie. Uit 18 berichten bleek dat online intimidatie angstgevoelens kan opwekken bij vrouwen tijdens het gamen (McLean & Griffiths, 2019). Angstgevoelens kunnen veroorzaakt worden doordat de vrouwen al eerder slachtoffer zijn geweest van offline of online intimidatie, waardoor zij angstig zijn om in de toekomst vergelijkbare interacties te ervaren (Holmes & St. Lawrence, 1983). Ook vrouwen die geen slachtoffer zijn geweest van verkrachting ervaren angstgevoelens over de kans om slachtoffer te worden van online intimidatie, omdat zij weten dat deze kans aanwezig is (McLean & Griffiths, 2019). Daarnaast ervaren vrouwelijke gamers angstgevoelens wanneer zij in het spel in een nieuw team worden ingedeeld: bij online competitieve games kunnen spelers na elk potje in een nieuw team terechtkomen met willekeurige teamgenoten (McLean & Griffiths, 2019). Vrouwelijke gamers ervaren volgens McLean en Griffiths (2019) dus angstgevoelens in nieuwe sociale samenstellingen binnen de game.

2.2.3 Eenzaamheid

Online gamen is bedoeld als een sociale activiteit waarbij gamers met elkaar samenwerken en communiceren. Desondanks kunnen vrouwelijke gamers zich eenzaam voelen tijdens het gamen. De oorzaak van eenzaamheid is deels te verklaren door de intimidatie die zij tijdens het gamen ervaren. Het eerder benoemde onderzoek van McLean en

Griffiths (2019) veronderstelt dat vrouwenintimidatie significant geassocieerd met gevoelens van eenzaamheid onder 271 vrouwelijke gamers. Daarbij kan een gebrek aan sociale steun de kans op eenzaamheid vergroten. Een jaar later krijgt dit onderzoek steun van een grootschalig onderzoek van Bryter (2020) ($N=2.006$) die erop wijst dat online intimidatie een eenzame situatie kan creëren onder vrouwelijke gamers. Verder blijkt uit dit onderzoek dat 14% van de slachtoffers liever alleen speelt dan dat zij zichzelf blootgeeft aan de mogelijkheid om geïntimideerd te worden (Bryter, 2020). De angst om geïntimideerd te worden, kan er dus toe leiden dat vrouwelijke gamers zichzelf afsluiten van sociale interactie tijdens het gamen waardoor de kans op eenzaamheid kan vergroten (Bryter, 2020; McLean & Griffiths, 2019).

2.2.4 Zelfvertrouwen en onzekerheid

Online intimidatie kan invloed hebben op een lager zelfvertrouwen en gevoelens van onzekerheid bij vrouwelijke gamers (Assunção, 2016; McLean & Griffiths, 2019; Vermeulen et al., 2016; Skowronski, Busching, & Krahe, 2020). De onzekerheid kan volgens voorgaande studies betrekking hebben op twee persoonlijke kenmerken: vaardigheden en uiterlijk.

Vaardigheden. Het stereotype rondom vrouwelijke gamers kan een oorzaak zijn voor het lage zelfvertrouwen dat vrouwelijke gamers ervaren omtrent hun vaardigheden in de game (*gaming skills*). Dit stereotype houdt in dat vrouwen minder competent zouden zijn in competitieve videogames dan mannelijke gamers (Paaßen et al., 2017). Een experimentele studie van Vermeulen et al. (2016) met 87 vrouwelijke gamers suggereert dat de aanwezigheid van dit stereotype een negatief effect heeft op het zelfvertrouwen dat vrouwelijke gamers hebben over hun vaardigheden. Ten gevolge hiervan leveren zij minder hoge prestaties tijdens het gamen (Vermeulen et al., 2016). Deze bevindingen worden ondersteunt door een enquêteonderzoek ($N=291$ vrouwelijke gamers) van Assunção (2016) die suggereert dat de aanwezigheid van intimidatie het zelfvertrouwen van de vrouwen kan schaden, terwijl het gamen zonder intimidatie het zelfvertrouwen juist kan bevorderen. Het zelfvertrouwen van de vrouwen gaat onder andere omhoog wanneer zij hun mannelijke tegenspelers verslaan in competitieve spellen en doordat zij hiermee het stereotype rondom vrouwelijke gamers doorbreken (Royse, Lee, Undrahbuyan, Hopson, & Consalvo, 2007). De studies laten dus zien dat blootstelling aan het stereotype kan resulteren in een lager zelfvertrouwen bij vrouwelijke gamers.

Uiterlijk. Een ander gebied waarop vrouwelijke gamers onzeker kunnen worden, na het ervaren van intimidatie, is hun fysieke uiterlijk. De onzekerheid over het uiterlijk wordt veroorzaakt door de manier waarop vrouwelijke personages in videogames worden afgebeeld.

De vrouwelijke digitale personages worden geseksualiseerd (objectificatie). De bevindingen uit een longitudinaal onderzoek met $N=544$ gamers suggereren dat geseksualiseerde videogames bij zowel mannen als vrouwen indirect leiden tot meer lichaamsonzekerheid (Skowronski et al., 2020). Na zes maanden van blootstelling aan geseksualiseerde videogames hechtten de respondenten meer belang aan hun uiterlijk dan aan hun persoonlijkheidstrekken. Daarbij worden zowel mannelijke als vrouwelijke personages afgebeeld met een onrealistisch schoonheidsideaal (Dill & Thill, 2007; Lynch, Tompkins, Van Driel, & Fritz, 2016). Vrouwelijke gamers geven aan dat zij willen voldoen aan dit lichaamsideaal dat zij online tegenkomen (Skowronski et al., 2020). Dus geseksualiseerde videogames leiden ertoe dat vrouwelijke gamers meer belang hechten aan hun uiterlijk terwijl de games een onrealistisch schoonheidsideaal promoten. Onzekerheid kan ontstaan doordat zij dit onrealistische ideaal niet tegemoet kunnen komen.

2.3 Gelegenheidstheorieën: leefstijltheorie en routine-activiteitentheorie

Binnen het criminologisch vakgebied worden doorgaans twee klassieke theorieën gebruikt om slachtofferschap van criminaliteit te verklaren: de leefstijltheorie (LT) en de routine-activiteitentheorie (RAT) (Verdonck, Cops, Pleyzier, & Put, 2011). Beide theorieën stellen dat factoren in het dagelijks leven van een individu de kans op slachtofferschap bepalen (Pratt & Turanovic, 2016). De theorieën verschillen in de manier waarop slachtofferschap tot stand komt. De LT richt zich op de kans op slachtofferschap dat beïnvloed wordt door het gedrag van het individu, terwijl de RAT het ontstaan van slachtofferschap niet voorspelt maar beschrijft (Pratt & Turanovic, 2016). De RAT beschrijft welke componenten aanwezig zijn bij een misdad en dus bij slachtofferschap. De theorieën worden nader inhoudelijk besproken inclusief de toepasselijkheid binnen online contexten.

2.3.1 Leefstijltheorie

De leefstijltheorie van Hindelang, Gottfredson en Garofalo (1978) wordt gebruikt om de te verklaren hoe de kans op slachtofferschap verschilt per persoon. De theorie veronderstelt dat alledaagse activiteiten, gedrag en keuzes van personen bepalend zijn voor de tijd en plaats (ruimte) waarin zij zich bevinden. Alledaagse activiteiten hebben betrekking op verschillende domeinen zoals werk, school en vrije tijd (Wittebrood, 2006). De elementen tijd en plaats beïnvloeden op hun beurt de mate van blootstelling aan risicovolle situaties en daarmee de kans op slachtofferschap van criminaliteit (Hindelang et al., 1978).

Online slachtofferschap. De leefstijltheorie is origineel bedoeld om de kans op slachtofferschap in de offline wereld te verklaren, maar tegenwoordig zijn de offline en online wereld meer verweven dan ooit, evenals de criminaliteit in beide werelden. Grabosky (2001) beweert dat online en offline criminaliteit vergelijkbaar zijn met elkaar, enkel de setting is anders. Zo kan online intimidatie geclassificeerd worden als ‘*cyber assisted crime*’ dat verwijst naar criminaliteit die al bestaat in de offline wereld en sinds de opkomst van het internet ook online plaatsvindt (Furnell, 2002). Door dit principe dat Grabosky (2001) bestempeld als ‘*old wine, new bottle*’ zijn criminologische theorieën volgens hem zowel offline als online toepasbaar. Dit geldt volgens verschillende onderzoeken ook voor gelegenheidstheorieën zoals de leefstijltheorie (Holt & Bossler, 2009; Pratt & Turanovic, 2016; Reising, Pratt, & Holtfreter, 2009; Swier & Wijkman, 2011; Van Wilsem, 2011).

Voorgaande studies tonen aan dat online activiteiten van internetgebruikers de kans op online slachtofferschap kunnen verklaren (Pratt & Turanovic, 2016; Reising et al., 2009; Van Wilsem, 2011). Een binaire logistische regressieanalyse van Reys (2015) toont aan dat blootstelling aan gemotiveerde daders positief is geassocieerd met een verhoogde kans op online slachtofferschap. Internetgebruikers die meer worden blootgesteld aan potentiële daders lopen dus een groter risico op online slachtofferschap. Het aantal uren dat een persoon in een online openbare omgeving spendeert (e.g. videogames, sociale media, chatrooms) blijkt bijvoorbeeld bepalend voor de kans op blootstelling aan potentiële daders (Back & Guerette, 2021). Iemand die veel uur online spendeert, heeft een grotere kans om in de openbare online ruimte andere internetgebruikers te treffen en zichzelf bloot te stellen aan potentiële daders. Overigens suggereert een Nederlandse enquête ($N=6.896$) dat het niet noodzakelijk is voor risicofactoren om in hetzelfde domein (offline of online) plaats te vinden als het slachtofferschap van de uiteindelijke misdaad (Van Wilsem, 2011). Offline risico's kunnen leiden tot online slachtofferschap. Een offline, risicovolle leefstijl van tienermeiden ($N=148$) verhoogt bijvoorbeeld hun kans op slachtofferschap van online intimidatie (Swier & Wijkman, 2011). Daarnaast kunnen online risico's leiden tot slachtofferschap in de offline wereld (Van Wilsem, 2011). Van Wilsem (2011) concludeert daarom dat de samenhang tussen dagelijkse risico's en slachtofferschap van criminaliteit geen ruimtelijke grenzen kent.

Deze studies tonen dus aan dat de leefstijltheorie niet alleen van toepassing is op online slachtofferschap, maar ook ruimtelijke grenzen tussen de offline en online wereld overschrijdt. Daarentegen vormen de elementen ‘tijd en ruimte’ wel complicaties voor de toepasselijkheid van de LT binnen online contexten. Deze complicaties worden nader

toegelicht. Eerst wordt de routine-activiteitentheorie besproken inclusief de toepasbaarheid binnen online contexten.

2.3.2 Routine-activiteitentheorie

De routine-activiteiten theorie gaat ervan uit dat slachtofferschap van criminaliteit enkel plaatsvindt wanneer drie componenten samenkomen in tijd en ruimte: (1) een gemotiveerde dader, (2) een geschikt doelwit en (3) een gebrek aan adequaat toezicht (Cohen & Felson, 1979). De kans op criminaliteit en slachtofferschap is afwezig wanneer een of meer van deze componenten ontbreekt.

Gemotiveerde daders. Daders kunnen door verschillende factoren gemotiveerd raken. Dadermotieven zijn onder te verdelen in winst (e.g. genot, status), omgevingsomstandigheden (e.g. groepsdruk, criminele familie), persoonlijke ervaringen (e.g. jaloezie) en geloofsovertuigingen (e.g. normen, waarden, stereotype opvattingen over andere bevolkingsgroepen) (North Miami Beach Police, z.d.). Voorgaande onderzoeken naar dadermotieven voor seksuele intimidatie wijzen op een aantal veelvoorkomende motieven: seksuele interesse uiten (winst), groepsbanden versterken (omgevingsomstandigheden), anonimiteit (persoonlijke ervaringen) en macht uitoefenen tegenover vrouwen (geloofsovertuigingen) (Henry, 2016; Walton & Pedersen, 2020; Wesselmann & Kelly, 2010). Meerdere studies wijzen erop dat geloofsovertuigingen die genderongelijkheid steunen positief geassocieerd zijn met het ontstaan van online intimidatie (Glick & Fiske, 1996; Kasumovic & Kuznekoff, 2015; Sidanius & Pratto, 1999; Tang et al., 2020).

Geschikt doelwit. Een geschikt doelwit bestaat uit een persoon, object of plaats die voor de dader toegankelijk en beschikbaar is om te beschadigen of bedreigen. De dader beoordeelt wie of wat een geschikt doelwit vormt aan de hand van vier VIVA-factoren (Cohen & Felson, 1979). De reële of symbolische waarde (*value*) van het doelwit. De bewegelijkheid en obstakels (*inertia*) van het doelwit die bepaald worden door het gewicht, de grootte en de lengte. De zichtbaarheid (*visibility*) van het doelwit en daarbij de blootstelling aan potentiële daders. Tot slot refereert de toegankelijkheid (*access*) naar de plaatsing of positie waarin het doelwit zicht bevindt, dat bepalend is voor het risico op conflict.

Gebrek aan toezicht. Toezicht kan uitgevoerd worden door drie actoren: (1) behandelaars, (2) beschermers en (3) locatiebeheerders. Het verschil tussen de drie is het doelwit waar zij toezicht op houden. Behandelaars focussen op het gedrag van de potentiële daders en proberen hen op het juiste pad te houden (Felson, 1986). Een effectieve behandelaar is iemand die een sociaal sterke band heeft met de potentiële dader (e.g. familie of vrienden)

en bereid is om in te grijpen, in kan grijpen voordat de misdaad wordt gepleegd en genoeg kennis bezit over de situatie (Back & Guerette, 2021; Tillyer & Eck, 2011). Beschermers leggen de focus op het beschermen van potentiële slachtoffers (Eck & Weisburd, 1997). Het kunnen personen of systemen (e.g. antivirusprogramma) zijn (Tseloni, Wittebrood, Farrell, & Pease, 2004; Yar, 2005).

Enkel de aanwezigheid van beschermers is niet voldoende om online slachtofferschap te voorkomen (Reynald, 2010). Zij moeten voldoende motivatie hebben om toezicht te houden en in te grijpen wanneer dit nodig is. Ook moeten beschermers in staat zijn om potentiële daders te signaleren. Locatiebeheerders (e.g. schoolleraars, huisbaas) focussen op specifieke locaties en reguleren het gedrag tussen individuen binnen deze locaties (Back & Guerette, 2021; Eck & Weisburd, 1997). Zij zijn persoonlijk betrokken bij het veilig houden van de locatie door individuen met criminele of schadelijke intenties verdrijven. Een effectieve locatiebeheerder is zich bewust van de kans op slachtofferschap. Zij kunnen een grote impact hebben op het gedrag van internetgebruikers binnen hun domein en beschikken over de meeste controle binnen de context (ruimte) die zij beheren, waarin zij ongewenste activiteiten of gedrag kunnen verbannen (Vakhitova et al., 2016). Aanwezigheid en efficiëntie van alle drie soorten toezichthouders kan criminaliteit en slachtofferschap voorkomen (Eck & Weisburd, 1997; Tillyer & Eck, 2011). Afwezigheid van één of meerdere toezichthouders duidt op een gebrek aan adequaat toezicht waardoor slachtofferschap kan ontstaan.

De toezichthouders kunnen formeel en/of informeel van aard zijn (Stol, 2011). Formele partijen betreffen organisaties, entiteiten en individuen die hiertoe bevoegd zijn, vaak in opdracht van hogere instanties (e.g. politie). Informele partijen verwijzen naar alledaagse burgers in hun dagelijkse leefomgeving. Deze individuen zijn niet bewust bezig met toezichthouden, maar corrigeren wel afwijkend gedrag in hun omgeving om hun medemens te beschermen (i.e. vrienden, familie, burens) (Cohen & Felson, 1979). Informele partijen krijgen normen en waarden mee tijdens hun levensloop wat hen ertoe drijft om wangedrag te corrigeren (Stol, 2011).

Online slachtofferschap. Evenals de leefstijltheorie is de routine-activiteiten theorie origineel bedoeld voor criminaliteit in de offline wereld. Toch blijken de drie componenten volgens Reyns, Henson en Fisher (2011) geassocieerd te zijn met online criminaliteit. De samenkomst van de drie componenten in tijd en ruimte wordt bepaald door diverse factoren die in de volgende alinea worden belicht.

Dagelijkse routines, activiteiten en maatschappelijke trends. De samenkomst in tijd en ruimte van de drie zojuist besproken componenten wordt beïnvloed door dagelijkse routines,

activiteiten en maatschappelijke trends (Cohen & Felson, 1979). Alledaagse activiteiten en routines verwijzen naar gedrag en bezigheden in de thuissituatie, op het werk of in de vrije tijd van het individu. De dagelijkse routines en activiteiten komen overeen met de activiteiten, gedrag en keuzes van personen die Hindelang et al. (1978) benoemen in de leefstijltheorie, waar tevens is besproken hoe deze samenhangen met online criminaliteit en slachtofferschap. Verder benadrukken Cohen en Felson (1979) dat de routines en activiteiten afhankelijk zijn van maatschappelijke ontwikkelingen en veranderingen. De restricties rondom COVID-19 hebben er bijvoorbeeld toe geleid dat er meer gameconsoles werden verkocht met een toename van 36%. Ten gevolge hiervan bevinden meer mensen zich in de online gamewereld waarin zij zich kunnen blootstellen aan risicovolle situaties voor online intimidatie (Baltrusaitis, 2020).

Kortom, de routine-activiteitentheorie stelt dat het ontstaan van criminaliteit en slachtofferschap afhankelijk is van de samenkomst in tijd en ruimte van drie componenten (dader, doelwit, gebrek aan toezicht). Deze samenkomst wordt beïnvloed door een wisselwerking van individuele factoren (i.e. routines en activiteiten) en factoren op macroniveau (i.e. maatschappelijke trends). Er bestaan echter complicaties voor de online toepasbaarheid van gelegenheidstheorieën. In de volgende paragraaf worden deze complicaties besproken.

2.3.3 Complicaties: tijd en ruimte online

Offline. De toepasbaarheid van de gelegenheidstheorieën binnen de online wereld brengt complicaties met zich mee omtrent de elementen tijd en ruimte. Volgens Yar (2005) is de werking van tijd en ruimte in de offline wereld anders dan in de online wereld. Tijd en ruimte vormen in de offline wereld stabiele concepten, waarbij sprake is van een tijds- en ruimteordening (Cohen & Felson, 1979; Felson, 1998; Hindelang et al., 1978). Wanneer tijd en ruimte geordend zijn, kunnen daders een voorspelling doen over de aanwezigheid van geschikte doelwitten op een bepaalde locatie om een bepaalde tijd. Met deze kennis weten de daders waar en wanneer zij de misdaad kunnen plegen (Cohen & Felson, 1979). Als vervolgens de dader en het doelwit in tijd en ruimte samen te komen, wordt het doelwit slachtoffer van de criminaliteit die de dader pleegt.

Online. Echter, Yar (2005) bepleit dat er in de online wereld geen sprake is van een tijds- en ruimteordening. Allereerst is het component ruimte minder relevant voor de voorspelling van online slachtofferschap, omdat de internetgebruiker dankzij de flexibiliteit van het internet met één klik haar online locatie kan veranderen (Dodge & Kitchin, 2001). Er lijkt

geen afstand te bestaan tussen internetgebruikers. Ook zijn online locaties (e.g. websites) geen stabiele, blijvende entiteiten doordat ze constant worden aangemaakt en verwijderd. Hierdoor kunnen daders geen inschatting maken over de online ruimte waarin het doelwit aanwezig zal zijn (Felson, 1998). Ten tweede stelt Yar (2005) dat het component tijd binnen online contexten minder relevant is voor de kans op slachtofferschap. Daders hoeven online namelijk niet op hetzelfde tijdstip als het doelwit aanwezig te zijn om misdaad te begaan. Zij kunnen bijvoorbeeld op online sociale mediaplatformen intimiderende berichten achterlaten die pas later door de slachtoffers worden gelezen (e.g. dreigementen, seksuele bejegeningen). Yar (2005) concludeert dat de LT en RAT niet online toegepast kunnen worden, omdat deze gelegenheidstheorieën als voorwaarde stellen dat criminaliteit ontstaat wanneer de dader en het doelwit in tijd en ruimte samen moeten komen, wat niet het geval is bij online criminaliteit. Dit zorgt dus voor complicaties bij de toepassing van de gelegenheidstheorieën in online omgevingen.

De argumenten van Yar worden echter weerlegd. Het huidige onderzoek focust namelijk op intimidatie binnen de online gamewereld die zich onderscheidt van algemene online contexten waar Yar over spreekt. Ten eerste betreft intimidatie binnen de online gamewereld een *'cyber assisted crime'* en valt daardoor onder het principe *'old wine, new bottle'* (Grabosky, 2001). Net als in de offline wereld moeten de dader en het doelwit hier wel samenkomen in tijd en ruimte voordat slachtofferschap ontstaat. Zo vormt de game die zij spelen een afgesloten digitale ruimte waarin gamers zich bevinden. Gamers kunnen enkel met elkaar interacteren wanneer zij dezelfde game spelen. De ruimte waarin de gamer zich bevindt, speelt dus wel een rol in het huidige onderzoek. Ook lijkt het component 'tijd' relevant binnen de online gamewereld, omdat de dader en het doelwit op hetzelfde moment in de game aanwezig moeten zijn voordat slachtofferschap ontstaat: communicatie tijdens de game is live en wordt niet bewaard nadat de game is geëindigd. Ten tweede blijken tijd en ruimte in de online gamewereld stabiel en georganiseerder te zijn dan Yar (2005) beweert. Zo is de tijd die individuen spenderen in de online gamewereld verweven met de stabiele ordening van tijdsbestedingen in de offline wereld (Dodge & Kitchin, 2001; Hindelang et al., 1978; Wittebrood, 2006). Dat wil zeggen, dagelijkse bezigheden en verplichtingen in de offline wereld bepalen de duur en het moment waarop individuen zich binnen de online gamewereld bevinden. Daarnaast beweert Reynolds (2015) dat online ruimtes binnen de gamewereld stabiel zijn, doordat zij overeenkomen met openbare ruimtes in de offline wereld. Ook worden games niet zomaar verwijderd en vormen dus een stabielere online omgeving dan bijvoorbeeld websites.

De leefstijltheorie en routine-activiteitentheorie lijken dus niet direct van toepassing op alle online contexten. Niettemin lijken deze theorieën wel van toepassing binnen het huidige onderzoek, doordat de complicaties omtrent tijd en ruimte geen standhouden binnen de online gamewereld.

2.4 Online copingstrategieën

Online copingstrategieën verwijzen naar gedragingen en maatregelen die individuen hanteren voor het omgaan met stressvolle situaties en tegenslagen in de digitale wereld (Lazarus & Folkman, 1984). In de literatuur worden doorgaans twee copingstrategieën beschreven: emotiegerichte en probleemgerichte coping. De twee strategieën worden in de volgende paragrafen toegelicht. Daarnaast worden resultaten besproken uit voorgaande studies die onderzoek deden naar copingstrategieën en intimidatie in de online gamewereld.

2.4.1 Emotiegerichte coping

Emotiegerichte coping omvat het reguleren van emoties en emotionele reacties op stressvolle situaties of tegenslagen (Lazarus & Folkman, 1984). Bij deze copingstrategie poogt het individu om negatieve gevoelens te veranderen in minder negatieve gevoelens door: afleiding zoeken, stressoren ontduiken, ontspannen, hart luchten of zichzelf moed geven. Vrouwen maken meer gebruik van emotiegerichte coping dan mannen (Baker & Berenbaum, 2007; Matud, 2004). Dit wil niet zeggen dat deze copingstrategie altijd effectief is voor vrouwen. De effectiviteit van emotiegerichte coping is afhankelijk van de emotionele competentie van het individu: het vermogen om emoties duidelijk en aandachtig uit te kunnen drukken (Baker & Berenbaum, 2007). Uit onderzoek blijkt dat individuen die minder emotioneel competent zijn meer baat hebben bij het hanteren van emotiegerichte copingstrategieën, omdat zij hier veel van kunnen leren (Baker & Berenbaum, 2007). Emotioneel competente individuen hebben juist minder baat bij deze strategie en lopen risico op 'piekeren' (i.e. negatieve gedachten niet los kunnen laten) (Coyne, Aldwin, & Lazarus, 1981). Deze individuen zouden zich meer moeten richten op het oplossen van het probleem middels probleemgerichte coping.

Emotiegerichte coping kent enerzijds een actieve variant waarbij stressoren en tegenslagen wordt aangepakt, zoals hulp zoeken of de confrontatie aangaan met de bron die de stresssituatie veroorzaakt (Scarduzio et al., 2018). Van het aantal slachtoffers uit het onderzoek van Bryter (2020) kiest 32% tijdens het gamen voor een actief emotiegerichte

strategie door de confrontatie aan te gaan met de dader. Dit percentage reageert op de intimidatie door bijvoorbeeld een agressieve houding aan te nemen jegens de dader (Cote, 2017; McLean & Griffiths, 2019). Deze houding kan bestaan uit koppig terugpraten, uitschelden, grapjes maken of sarcastische opmerkingen geven die respect afdwingen bij mannelijke medespelers (Cote, 2017). Echter, volgens Salter en Blodgett (2012) leidde een agressieve reactie van de slachtoffers juist tot meer agressie en beledigingen vanuit de daders, in plaats van respect.

Een ander voorbeeld van emotiegerichte coping die vrouwelijke gamers kunnen hanteren, is het zoeken naar ondersteunende hulp bij de medemens, zowel binnen als buiten de gamewereld (Biggs et al., 2017; Cote, 2017; Fox & Tang, 2016; Lopez-Fernandez et al., 2019; McLean & Griffiths, 2019). Vrouwelijke gamers kunnen hulp zoeken bij mannelijke medespelers die geen intimiderende opmerkingen maken. Zij voelen zich tevens geroepen om een band te vormen met vrouwelijke medespelers (lotgenoten) waarmee zij hun ervaringen met intimidatie kunnen delen (Fox & Tang, 2016; Lopez-Fernandez et al., 2019).

Anderzijds bestaat er een passieve variant van emotiegerichte coping, waarbij stressoren en tegenslagen niet worden aangepakt maar vermeden, genegeerd, ontkent of het intimiderende gedrag wordt geëxcuseerd (Cote, 2017; Fox & Tang, 2016; McLean & Griffiths, 2019; Scarduzio et al., 2018). De passieve variant is slechts effectief op korte termijn, waarna het individu op langere termijn kwetsbaar blijft voor tegenslagen (Lodge & Frydenberg, 2007; Vollink et al., 2013; Wilton et al., 2000). Uit meerdere onderzoeken komt naar voren dat vrouwelijke gamers intimidatie vermijden door hun genderidentiteit te verbergen tijdens het online gamen (Biggs et al., 2017; Lazarus & Folkman, 1984). Dit doen zij middels mannelijke of genderneutrale gebruikersnamen en het spelen van een mannelijk personage in het spel (Cote, 2017; Fox & Tang, 2016; Lopez-Fernandez et al., 2019). Daarnaast blijkt dat vrouwen er bewust voor kiezen om hun microfoon uit te laten tijdens het gamen en dus geen gebruik te maken van de stem-chat in de game, zodat medespelers hun stem niet horen en hun identiteit als vrouw niet bevestigd wordt (Cote, 2017). Het horen van een vrouwelijke stem kan naar ervaring van de slachtoffers negatieve reacties van mannelijke spelers uitlokken. Volgens Bryter (2020) vermijdt 33% van de vrouwelijke online gamers het gebruik van stem-chat. Een andere manier om de vrouwelijke identiteit te verbergen is het gebruiken van een stemvervormer, zodat hun natuurlijke vrouwelijke stem niet bekend is bij medespelers (McLean & Griffiths, 2019). Vrouwen gebruiken deze optie wanneer zij geen intimidatie willen ontvangen, maar wel deel willen nemen aan de sociale, verbale interacties met medespelers. Daarnaast vermijden vrouwelijke gamers bepaalde online omgevingen,

waarin zij de kans hoog schatten dat ze geïntimideerd kunnen worden (Cote, 2017; Fox & Tang, 2016; McLean & Griffiths, 2019). Zo kiest 40% van de vrouwen zorgvuldig en bewust een omgeving uit, waarin de kans op intimidatie klein is (Center for Technology & Society, 2020; Fox & Tang, 2016). Overigens vermijdt 14% van het aantal vrouwelijke gamers online *multiplayer* games in de hoop de kans op intimidatie te verkleinen (Bryter, 2020). Zij geven de voorkeur aan offline *singleplayer* games, die gamers individueel spelen zonder verbonden te zijn aan het internet (Fox & Tang, 2016; Lopez-Fernandez et al., 2019). Ook stopt 22% tot 28% van de vrouwelijke gamers voorgoed met het spelen van het specifieke spel waarin zij intimidatie hebben meegemaakt (Center for Technology & Society, 2020). Ook kunnen vrouwelijke gamers de intimidatie negeren (Cote, 2017; McLean & Griffiths, 2019). Zo maken respondenten uit het onderzoek van Fox en Tang (2016) zichzelf wijs dat de intimidatie niet hinderlijk is en tolereren het zonder erop te reageren.

2.4.2 Probleemgerichte coping

Probleemgerichte coping is gericht op het oplossen van de probleemsituatie (Lazarus & Folkman, 1984). Deze strategie is doelgericht en omvat pogingen om de stresssituatie te verhelpen, zoals het probleem blootleggen, oplossingen bedenken en oplossingen uitvoeren (Green, Choi, & Kane, 2010). Probleemgerichte coping wordt in tegenstelling tot de emotiegerichte coping relatief weinig gehanteerd door vrouwen, in vergelijking met mannen (Baker & Berenbaum, 2007).

Volgens Folkman (1997) heeft probleemgerichte coping een grotere kans om tot positieve emotionele uitkomsten te leiden, omdat probleemgerichte coping het individu een gevoel van controle geeft over de stresssituatie. Baker en Berenbaum (2007) nuanceren deze bewering door aan te geven dat probleemgerichte coping enkel tot meer positieve uitkomsten leidt wanneer het individu emotioneel competent is. Probleemgerichte coping lijkt minder effectief wanneer het individu een lage emotionele competentie heeft en overhaast een probleemgerichte copingstrategie kiest, zonder hierbij haar emoties te gebruiken als richtlijn voor een oplossing (Baker & Berenbaum, 2007).

Een voorbeeld van probleemgerichte coping onder vrouwelijke gamers is het ongewenste gedrag van de daders rapporten. Slachtoffers kunnen gebruikmaken van het rapporteursysteem dat sommige games aanbieden (Cote, 2017; Fox & Tang, 2016; Lopez-Fernandez et al., 2019). Dit technische hulpmiddel stelt de slachtoffers in staat om melding te doen van wangedrag tijdens het gamen.

Hoofdstuk 3: Methodiek

Om tot een antwoord op de onderzoeksvragen te komen is data verzameld doormiddel van twee kwalitatieve onderzoeksmethodieken: netnografie en semigestructureerde interviews. De onderzoeksmethoden worden gecombineerd, omdat een enkele methode niet voldoet aan de benodigde informatie om de deelvragen te beantwoorden (Creswell, 2003, H1). Daarnaast heeft elke onderzoeksmethoden voor- en nadelen, die elkaar uit balanceren door ze te combineren.

3.1 Netnografie

Netnografisch onderzoek bestaat uit het observeren van sociale interacties binnen online gemeenschappen (Bowler, 2010; Kozinets, 2010). Dit betreft in de huidige studie de intimiderende interacties tijdens het gamen. Interacties binnen de online gamewereld worden geobserveerd middels online berichten en videofragmenten waarin de slachtoffers hun ervaringen delen en de interacties tussen de dader en het doelwit plaatsvindt. Individuen die hun ervaringen delen op het openbare internet worden in dit onderzoek ‘vrouwen op internetfora’ genoemd: dit zijn eigenaren van online berichten die zijn geselecteerd voor het netnografische onderzoek.

Netnografie ontleent haar oorsprong aan etnografie dat bestaat uit zes stappen: planning, entrée, dataverzameling, interpretatie, etnische verantwoording en representatie (Bowler, 2010; Kozinets, 2010). Bij netnografisch onderzoek wordt voornamelijk gericht op de middelste drie stappen van etnografie.

3.1.1 Stap 1: Entrée

De eerste fase bestaat uit het opstellen van de onderzoeksvraag met ondersteunende deelvragen en het kiezen van een passende online gemeenschap om te onderzoeken (Bowler, 2010). In het huidige onderzoek zijn twee sociale mediaplatformen geselecteerd als primaire databron: YouTube en Reddit. YouTube is een openbaar sociaal mediaplatform waar gebruikers video's kunnen plaatsen (“YouTube”, 2006). De kijkers van de YouTubevideo's kunnen reacties achterlaten en reageren op de reacties van anderen. Hierdoor kunnen interacties ontstaan in de commentaarsectie (*comment section*). Deze bron is gebruikt om de ervaringen uit eerste hand in een natuurlijke setting waar te nemen (Kozinets, 2010). Reddit is een website waarop internetgebruikers tekstberichten, video's en foto's kunnen plaatsen en op elkaar kunnen reageren (“Reddit”, 2011). Dit platform biedt de mogelijkheid om discussies te

voeren, vragen te stellen en te beantwoorden. Het medium is onder andere populair onder gamers (“Reddit”, 2011). Verder kan elke internetgebruiker gratis en anoniem een account aanmaken.

3.1.2 Stap 2: Dataverzameling

De data zijn in deze fase enkel verzameld en opgeslagen om in de derde fase te analyseren en interpretatie. Relevante Reddit-berichten werden gezocht op meer specifieke sub-Reddit pagina’s (i.e. gemeenschappen op Reddit waar gebruikers lid van kunnen worden): ‘*r/GirlGamers*’, ‘*r/AskReddit*’, ‘*r/VALORANT*’ en ‘*r/badwomensanatomy*’. Geschikte sub-Reddits en Reddit-berichten zijn gezocht aan de hand van zoekwoorden die gerelateerd zijn aan de onderzoeksvraag, bijvoorbeeld: *gaming harassment*, *female experience*, *toxicity women*, etc. De geselecteerde Reddit-berichten hebben een recente publicatiedatum binnen de periode van 2020 en 2022. Daarnaast zijn zowel berichten met veel (≥ 20) als met weinig *likes* geselecteerd. In totaal zijn 288 Reddit-berichten geselecteerd voor de analyse van het onderzoek. Dit aantal komt neer op een Word-bestand van 30 pagina’s. Door de kwalitatieve aard van het onderzoek er is sprake geweest van een verzadigingspunt, waarbij nieuwe observaties geen nieuwe inzichten toevoegen aan de al verzamelde data (Evers, 2015, p. 140). Na verzameling van 288 Reddit-berichten is het moment van verzadiging bereikt, en daarbij de online observatie op Reddit stopgezet (Evers, 2015, p. 140).

Op YouTube zijn video’s bekeken afkomstig van verschillende accounts. Van het totaal aantal verzamelde video’s ($N=55$) zijn slechts 10 video’s met toestemming van de eigenaar geselecteerd voor de analyse. De eigenaren van de overige video’s hebben geen toestemming verleend voor het gebruiken van hun video’s voor het huidige onderzoek. De 10 geselecteerde video’s hebben een gemiddelde lengte van 11 minuten met een totale kijkduur van 118 minuten en 55 seconden. De eigenaren van de geselecteerde video’s zijn 18 jaar of ouder. De ruwe data uit de video’s zijn overgenomen in een Word-bestand van 27 pagina’s. Daarnaast zijn de reacties in de commentaarsectie enkel bij de geselecteerde video’s genoteerd. In totaal zijn 183 reacties overgenomen in een Word-bestand van 13 pagina’s.

Tijdens de dataverzameling maakt de onderzoeker zowel op Reddit als YouTube geen deel uit van de online gemeenschap. Dat wil zeggen, de onderzoeker is geen lid van de sub-Reddit en is niet geabonneerd op de YouTubekanalen waarvan de video’s afkomstig zijn, om de invloed van de onderzoeker op de dataverzameling zo veel mogelijk te beperken.

3.1.3 Fase 3: Analyse en interpretatie

De verzamelde data uit de tweede fase zijn in deze fase geanalyseerd en geïnterpreteerd. De Word-bestanden uit fase twee zijn ge-upload in ATLAS.ti. Voor de analyse is gebruikgemaakt van verschillende soorten codes: thematische codes, attributiescodes, open codes (Bijlage 2). Thematisch coderen is deductief van aard (Evers, 2015, p. 92). Deze codes zijn op basis van vooraf bestudeerde literatuur opgesteld. Het betreft dus thema's die de onderzoeker verwacht terug te zien in de online observaties. Daarnaast zijn attributiescodes gekoppeld aan de berichten waar dit van toepassing was. Attributiescodes verwijzen naar demografische en achtergrondkenmerken van de vrouwen, zoals het online netwerk waar zij op spelen (Evers, 2015, p. 80). Landen en steden hebben hun eigen online netwerken. Dit betreft een online verbinding die gamers gebruiken om te participeren in een online spel. Gamers kunnen elkaar alleen online tegenkomen als ze met hetzelfde netwerk zijn verbonden. Open codes worden gebruikt voor een meer inductieve analysering van de data (Evers, 2015, p.89-90). Open codes leggen de relevante data vast die niet gedekt worden door de thematische codes. Open codes geven meer inhoudelijke informatie weer, ten opzichte van thematische codes (Evers, 2015, p.81-89).

De geobserveerde data zijn dus aan de hand van verschillende codes geanalyseerd. Vervolgens is een patroonanalyse uitgevoerd die de gecategoriseerde codes in een netwerk samen heeft gebracht (Evers, 2015, p. 117). De losse codes zijn gegroepeerd aan de hand van patrooncodes. Ook zijn onderliggende verbanden tussen codes blootgelegd. Het netwerk dat hieruit is ontstaan, is een visueel overzicht van de codes en hun onderliggende relaties (Evers, 2015, p. 117).

3.1.4 Voor- en nadelen netnografie

Eenzijds stelt netnografie de onderzoeker in staat om online gedrag in een alledaagse setting te observeren (Kozinets, 2010). De verkregen data en interacties zijn organisch op natuurlijke wijze ontstaan en op vrijwillige basis gedeeld met het openbaar publiek, zonder invloed van de onderzoeker (Creswell, 2003, H1). Er is dus geen sprake van manipulatie om tot bepaalde data te komen. De analyse van de YouTubevideo's geeft een objectief beeld weer van de interactie tussen daders en slachtoffers van online genderspecifieke intimidatie (Kozinets, 2010). Door uit eerste hand naar de videofragmenten te kijken, krijgen de slachtoffers geen kans om hun ervaringen met intimidatie te overdrijven of onderschatten (Evers, 2015; Kozinets, 2010). Daarnaast kan een slecht geheugen van de slachtoffers (i.e. ervaringen niet goed kunnen herinneren) niet in de weg staan van de dataverzameling.

Anderzijds is netnografisch onderzoek relatief nieuw waardoor er nog geen consensus bestaat over de ethische richtlijnen voor deze onderzoeksmethode (Tuikka, Nguyen, & Kimppa, 2017). Verderop in de methodiek wordt nader ingegaan op de ethische kwesties van dit onderzoek. Daarnaast kunnen informanten op Reddit zich voordoen als vrouw en deelnemen in de online discussies terwijl de informatie die zij verspreiden onjuist is (Roy, Gretzel, Yanamandram, & Waitt, 2015). Het opnemen van deze data in de analyse gaat ten koste van de validiteit van het onderzoek, omdat deze data niet de informatie bevat die nodig is voor het onderzoek (Evers, 2015). Verder is er weinig tot geen informatie bekend over de internetgebruikers op Reddit. Hierdoor kan niet achterhaald worden of de informanten representatief zijn voor een grotere populatie. De data afkomstig van Reddit kunnen dus niet gegeneraliseerd worden.

3.1.5 Ethiek (netnografie)¹

Netnografie kent nog geen universele ethische richtlijnen (Tuikka et al., 2017). Dit probleem wordt mede veroorzaakt door het gebrek aan interesse naar de ethische aspecten binnen netnografisch onderzoek (Tuikka et al., 2017). Het is een thema binnen de netnografie dat door onderzoekers veelal wordt genegeerd. Kozinets (2002) deed hier echter wel onderzoek naar en duidde op vier ethische kwesties waar netnografisch onderzoek aan moet voldoen.

(1) Aanwezigheid van de onderzoeker. Ten eerste dient de aanwezigheid van de onderzoeker bekend te zijn bij de online gemeenschap die wordt geobserveerd (Kozinets, 2002). Om aan deze criteria te voldoen, heeft de onderzoeker contact opgenomen met de eigenaren van de YouTube-video's die geselecteerd waren. De onderzoeker maakte duidelijk dat de data uit de video's voor wetenschappelijke doeleinden worden gebruikt, indien zij hiervoor toestemming geven. Tijdens het vragen van toestemming werd de aanwezigheid van de onderzoeker dus bekend gemaakt. Aan de eigenaren van online berichten (Reddit-berichten en YouTube-berichten in de commentaarsectie) is geen toestemming gevraagd, wegens de anonimiteit en grote omvang van deze groep vrouwen. De aanwezigheid van de onderzoeker werd tijdens het verzamelen van deze data dus niet bekend gemaakt. Verderop in de methodiek volgt een zorgvuldige ethische afweging omtrent het verzamelen van online openbare berichten zonder directe toestemming van de informanten.

¹ Met speciale dank aan Gabry Vanderveen voor de begeleiding tijdens mijn scriptietraject aangaande het ethische aspect van het onderzoek.

(2) Anonimiteit garanderen. Ten tweede is de onderzoeker verantwoordelijk voor het garanderen van de anonimiteit van de deelnemers en het waarborgen van hun vertrouwelijkheid (Kozinets, 2002). De meeste individuen die actief zijn op online internetfora gebruiken een anonieme gebruikersnaam om hun identiteit te beschermen (Kaarakainen & Hutri, 2016). Hun anonimiteit is dus al beschermt, zonder toedoen van de onderzoeker. Echter, het beschermen van de anonimiteit binnen netnografisch onderzoek brengt complicaties met zich mee. Ethische complicaties omtrent anonimiteit worden nader in de methodiek toegelicht.

(3) Directe citaten. Ten derde dient de onderzoeker toestemming te vragen voor het direct citeren van uitspraken die de vrouwen op de internetfora doen (Kozinets, 2002). Online berichten die de vrouwen in vertrouwen hebben geplaatst, mogen niet zonder toestemming geciteerd worden in het onderzoek (Creswell, 2003; Tuikka et al., 2017). Bij netnografie is het niet altijd mogelijk om toestemming te vragen wegens de omvang van de verzamelde data, afkomstig van verschillende individuen. In plaats van toestemming vragen is een afweging gemaakt of het belang van het onderzoek uitstijgt boven de mogelijke schade voor de vrouwen. Deze afweging wordt uitgewerkt in de ‘ethische complicaties van netnografie’.

(4) Feedback ontvangen. Ten vierde moet de onderzoeker open staan voor feedback van de leden uit de online gemeenschappen (Kozinets, 2002). Aan de eigenaren van de YouTube-video's is feedback gevraagd door hen te benaderen via de sociale media-accounts die gelinkt zijn aan hun YouTubekanaal. Echter, er is geen feedback gevraagd aan de vrouwen op de internetfora, door dezelfde reden die eerder is benoemd: de omvang van de verzamelde data.

3.1.6 Ethische complicaties van netnografie²

Bij netnografisch onderzoek komen een aantal ethische complicaties kijken. De anonimiteit op het internet en de omvang van de geselecteerde data maken het lastig om geïnformeerde toestemming te vragen aan alle eigenaren van de berichten op de internetfora (Roy et al., 2015). Dit wekt de vraag op of het wel ethisch verantwoord is om zonder deze toestemming data te verzamelen van openbare internetfora. Hier is binnen wetenschappelijk onderzoek nog geen consensus over.

Eenzijds is de anonimiteit van internetgebruikers al beschermd doordat zij anonieme gebruikersnamen hebben. Verder moeten internetgebruikers zich beseffen dat de gedeelde

² Met speciale dank aan Gabry Vanderveen voor de begeleiding tijdens mijn scriptietraject aangaande het ethische aspect van het onderzoek.

berichten op online platforms publiekelijk beschikbaar zijn (Zimmer, 2010). Daarnaast kan binnen de context van het huidige onderzoek aangenomen worden dat de vrouwen op de internetfora berichten over intimidatie-ervaringen naar buiten brengen om gehoord te worden en ervaringen te delen met een groter publiek.

Anderzijds kan een anonieme gebruikersnaam vooralsnog worden getraceerd op het internet. De gebruikersnamen kunnen gekoppeld zijn aan persoonlijke informatie over het individu die niet anoniem is (e.g. mailadres, sociale media). Daarnaast realiseren internetgebruikers zich niet altijd dat hun berichten jaren later nog beschikbaar zijn online (Zook et al., 2017). Verder beweren Tuikka et al. (2017) dat online berichten niet direct geciteerd mogen worden wegens schending van privacy. Het kan namelijk leiden tot recontextualisatie en een schending van contextuele integriteit tijdens de interpretatie van de data, wat refereert naar data die uit de oorspronkelijke context (openbaar platform) wordt gebruikt in een andere context (wetenschappelijk onderzoek) (Custers & Ursic, 2016). Het zeggenschap over de online berichten, waar de internetgebruikers recht op hebben, wordt hierdoor belemmerd. De informanten worden dus door de recontextualisatie bemoeilijkt in het beschermen van hun eigen privacy. Om de privacy van de vrouwen toch te waarborgen, heeft de onderzoeker maatregelen getroffen.

Na een zorgvuldige afweging tussen het belang van de vrouwen op de internetfora en de kwaliteit van het onderzoek is besloten om de online Reddit-berichten en de YouTube-commentaarsectie wel mee te nemen in het onderzoek. Om de schade voor de vrouwen te beperken, zijn extra maatregelen getroffen om hun privacy te waarborgen. Ten eerste geeft de onderzoeker geen gegevens vrij in het rapport die kunnen leiden naar de identiteit van de vrouwen (e.g. gebruikersnamen) zelfs als deze door de vrouwen al anoniem zijn gemaakt. Ten tweede zijn enkel fragmenten uit de originele internetberichten overgenomen in de rapportage (geen volledige berichten). Daarbij zijn de niet-Nederlandstalige fragmenten vertaald naar het Nederlands. Tenzij het straattaal of straattermen betreft, die zijn in originele taal geciteerd. Hoewel interpretatiefouten door de vertaling van de citaten de validiteit van het onderzoek kunnen schaden, wordt deze aanpak toch gehanteerd met inachtneming van het privacy-recht van de vrouwen. De privacy van de vrouwen weegt in dit geval zwaarder dan de mogelijkheid tot interpretatiefouten. Ten derde heeft de onderzoeker gebruikgemaakt van zo recent mogelijke Reddit-berichten zoals besproken in de methodiek van dit onderzoek. Dit geeft meer garantie dat de vrouwen nog achter de inhoud van hun berichten staan.

Evenals de YouTube- en Reddit-berichten zijn de intimiderende interacties uit de YouTubevideo's vertaald naar het Nederlands, tenzij het uitspraken betreft die geen accurate

Nederlandse vertaling kent (e.g. straattaal). Ook zijn citaten gebruikt die origineel in een taal waren die onbekend is voor de onderzoeker (e.g. Spaans, Hindi). In dergelijke gevallen is de vertaling gebruikt die in de video werd weergegeven: de eigenaar van de video heeft dergelijke uitspraken zelf vertaald en in de video gezet.

3.2 Semigestructureerde interviews

Naast netnografisch onderzoek worden semigestructureerde interviews afgenomen om het slachtofferperspectief in beeld te brengen en diepere, meer gedetailleerde data te verzamelen (Evers, 2015). De interviews leveren subjectieve en persoonlijke antwoorden op omtrent het mentaal welzijn, contextuele factoren (gelegenheidstheorieën), copingstrategieën en verbeteringsuggesties (Creswell, 2003, H1). Ook verschaffen de interviews nadere toelichting over deze onderwerpen die niet duidelijk uit het netnografisch onderzoek naar voren komen. De onderzoeker legt voorafgaand aan de interviews de basis vast voor het verloop van het interview aan de hand van een topiclijst (Bijlage 1) (Creswell, 2003, H9; Evers, 2015). Vrouwen die deelnemen aan de interviews worden in dit onderzoek beschreven als ‘participanten’.

3.2.1 Participanten

Demografie. In totaal zijn 39 vrouwen persoonlijk benaderd middels sociale media. Daarnaast is binnen een aantal online gemeenschappen een bericht geplaatst met de vraag of de vrouwen geïnteresseerd zijn in deelname aan het onderzoek. In totaal waren 13 vrouwen bereid om mee te werken. Hiervan zijn twee vrouwen afgevallen waardoor uiteindelijk 11 participanten hebben deelgenomen aan de semigestructureerde interviews. Vijf participanten wonen in Noord-Amerika en zes in Europa (Duitsland, Tsjechië, Portugal, Turkije, twee uit Nederland). De leeftijden van de vrouwen varieert op het moment van de interviews tussen de 20 tot 34 jaar. De participanten zijn geïnformeerd over hun deelname en weten dat de informatie die zij geven, gebruikt kan worden voor het onderzoek.

Werving. De participanten zijn verworven middels het eigen sociale netwerk en verschillende sociale mediaplatformen zoals Discord en Instagram. Om de kans op participatie te vergroten is onder de participanten een cadeaubon verloten ter waarde van 20 euro. Tevens is deelname aan het onderzoek een kans voor de participanten om hun ervaringen te delen en gehoord te worden, wat de belangstelling van de vrouwen trekt.

Selectiecriteria. De participanten zijn geselecteerd op basis van een aantal criteria. Enerzijds zijn vrouwen geselecteerd die genoeg ervaring hebben binnen de online gamewereld. Zij bevinden zich regelmatig (i.e. minimaal één keer per week) in de online gamewereld, waarin zij games spelen met een mogelijkheid tot sociale interactie. Indien hier geen sprake van is, is het een vereiste dat zij over voldoende online game-ervaring beschikken door zich geruime tijd (i.e. minimaal vijf jaar), al dan niet sporadisch, in de online gamewereld te bevinden. Dit vergroot de betrouwbaarheid van het onderzoek, doordat de participant meerdere malen is blootgesteld aan de mogelijkheid om slachtoffer te worden (Creswell, 2003, H9). Er is dus geen sprake van een moment opname met betrekking tot de intimidatie-ervaringen. Ten tweede identificeren alle participanten zich als vrouw. Ten derde worden participanten geselecteerd die games spelen met een gemixt publiek van zowel mannelijke als vrouwelijke medespelers, zodat de mogelijkheid tot slachtofferschap van genderspecifieke intimidatie aanwezig is.

Anderzijds zijn participanten niet geselecteerd wanneer zij geen geïnformeerde toestemming hebben gegeven voor hun deelname aan het onderzoek (Creswell, 2003, H4; Evers, 2015). Ook participanten die in eerste instantie wel toestemming hebben gegeven, maar gedurende het onderzoek hun toestemming introkken, werden niet meegenomen in het onderzoek. De participanten zijn namelijk niet verplicht om hun deelname te voltooien, zij kunnen zich elk moment terugtrekken uit het onderzoek. Verder zijn participanten niet geselecteerd indien zij jonger zijn dan 18 jaar, omdat minderjarigen zelf geen geïnformeerde toestemming mogen verlenen voor deelname aan het onderzoek.

Geïnformeerde toestemming. Geïnformeerde toestemming voor de deelname aan het onderzoek is voorafgaand aan de interviews gevraagd. Hierbij gaven de participanten toestemming voor opslag en verwerking van de antwoorden die zij gaven in de interviews, evenals de wijze waarop hun anonimiteit wordt beschermd door de onderzoeker. De anonimiteit wordt beschermd door de identiteit (i.e. werkelijke namen en online gebruikersnamen) van de participanten niet te benoemen in het rapport. Toestemming om de antwoorden van de participanten te citeren is pas aan het einde van het interview gevraagd, zodat deze vraag geen invloed heeft op de antwoorden en formuleringen die de participanten geven. In tegenstelling tot de data uit het netnografisch onderzoek zijn de citaten uit de interviews niet vertaald om zo dicht mogelijk bij de ruwe data te blijven en omdat de interviewantwoorden niet traceerbaar zijn naar de identiteit van de participanten.

3.2.2 Verwerken en analyseren

De audio van de interviews is opgenomen en getranscribeerd. De transcripten zijn geüpload in ATLAS.ti. Om de verzamelde data te analyseren, werden de transcripten gecodeerd aan de hand van thematische codes, opencodes en attributiescodes. De analyse van de interviews is vergelijkbaar met de analyse tijdens stap drie van het netnografisch onderzoek. Net als bij het netnografisch onderzoek werd een patroonanalyse gemaakt van de interviewdata, waarna een visueel netwerk ontstond die een overzicht gaf van de relaties tussen de verschillende codes (Evers, 2015, p. 117). Tijdens het analyseren van de data is betekenis gegeven aan de bevindingen door ze in context te plaatsen.

3.2.3 Voor- en nadelen semigestructureerde interviews

Een nadeel van de interviews is dat het relatief veel tijd kost en de participanten gemotiveerd moeten zijn om vrijetijd hiervoor in te leveren. Aan motivatiegebrek was binnen het huidige onderzoek geen sprake, omdat de vrouwen zich graag uitspreken over hun ervaringen en hun hart willen luchten. Een ander nadeel is dat de interviews in het huidige onderzoek éénmalig waren, wat betekent dat de antwoorden van de participant enkel op dat moment zijn gemeten. Dit kan leiden tot antwoorden die de participanten enkel menen op het moment van het interview, wat nadelig is voor de betrouwbaarheid van het onderzoek (Evers, 2015). Om dit te compenseren kregen de participanten een bedenktijd van een week, waarin zij contact op konden nemen met de onderzoeker voor eventuele aanpassingen van hun antwoorden in het interview.

Toch hebben semigestructureerde interviews ook voordelen. Ten eerste staat de volgorde van de vragen niet vast. De onderzoeker heeft tijdens het interview de ruimte om af te wijken van het script en additionele vragen te stellen of dieper in te gaan op de gegeven antwoorden van de participanten (Evers, 2015). Daarnaast stelt het de participant in staat om dieper en vollediger antwoord te geven over onderwerpen waar zij meer over weet, waardoor de onderzoeker meer gedetailleerde informatie kan verzamelen. Verder is de validiteit van interviews hoog, doordat de onderzoeker precies kan vragen waarnaar zij opzoek is. Ondanks de nadelen is dus toch gekozen voor semigestructureerde interviews, omdat de voordelen zwaarder wegen dan de nadelen.

3.3 Dataopslag en terugkoppeling aan de participanten

De verzamelde data uit beide onderzoeksmethoden worden vertrouwelijk behandeld en niet aan derden vertoond. De online observaties uit het netnografisch onderzoek zijn met toestemming van de vrouwen opgeslagen in een Word-document op een harde schijf die vergrendeld is met een persoonlijk wachtwoord (Bowler, 2010). Dit geldt tevens voor de audio-opnames van de interviews. De opgeslagen data uit het netnografisch onderzoek en de interviews zijn enkel toegankelijk voor de onderzoeker en worden na afronding van het onderzoek verwijderd. De resultaten die voortkomen uit de verzamelde data worden achteraf teruggekoppeld aan de participanten, indien zij daar behoefte aan hebben. De onderzoeker houdt de participant op de hoogte zodra het eindresultaat klaarligt.

3.4 Positionaliteit

Tijdens het onderzoek moeten de ervaringen en eigenschappen van de onderzoeker in acht worden genomen. Als vrouwelijke gamer begeef ik mijzelf sinds 2021 binnen de online gamewereld. Ik participeer voornamelijk in competitieve spellen die worden gespeeld in teamverband met onbekende medespelers. Online merkte ik al snel dat mijn vrouwelijke stem door mannelijke gamers werd begroet met een verrassende toon, al dan niet gevolgd door ongepaste seksueel getinte opmerkingen (e.g. *'Can I get a kiss?'*). Deze ervaringen hebben invloed op mijn eigen gedrag tijdens het gamen. Zo is mijn gebruikersnaam niet gebonden aan een gender en communiceer ik nauwelijks verbaal met vreemden tijdens het gamen.

Als onderzoeker is het belangrijk om te beseffen dat mijn persoonlijke ervaringen de uitvoering van het onderzoek en interpretatie van de resultaten kunnen beïnvloeden. Hierbij kan ik als onderzoeker onbewust sturing geven aan het onderzoek. Om een ethisch verantwoord en valide onderzoek uit te voeren moet de persoonlijke inbreng van de onderzoeker geminimaliseerd worden. Dit verwijst naar reflexiviteit, waarbij preferenties, vooroordelen en aannames van de onderzoeker geen invloed uitoefenen op de validiteit en betrouwbaarheid van de data-analyse (Evers, 2015, p.140-144). Hiervoor tracht ik een middenweg te vinden tussen mijn professionaliteit als onderzoeker en mijn eigen ervaringen als vrouwelijke gamer. Ik streef er daarom naar om de data met objectieve blik te observeren en analyseren. Op deze manier onderdruk ik mijn persoonlijke ervaringen tijdens de dataverzameling en data-analyse. Echter, ik gebruik mijn voorkennis voor de dataverzameling om bronnen te selecteren, die onder gamers vaak gebruikt worden (e.g. YouTube, Reddit en Discord). Daarnaast laat ik in de discussie ruimte over om te reflecteren op de rol en positionaliteit van mij als onderzoeker tijdens de uitvoering van het onderzoek.

Hoofdstuk 4: Onderzoeksresultaten

De onderzoeksresultaten bestaan uit een beschrijving en analyse van de data uit zowel het netnografisch onderzoek met de vrouwen op de internetfora als de semigestructureerde interviews met de participanten. De resultaten worden gekoppeld aan relevante literatuur, indien van toegevoegde waarde. Dit onderdeel is opgedeeld in vijf paragrafen. Per paragraaf wordt een deelvraag behandeld.

4.1 Ervaringen met online genderspecifieke intimidatie

In deze paragraaf wordt de vraag gesteld welke ervaringen meerderjarige vrouwen hebben met het ontvangen van genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld.

Vrouwelijke gamers ervaren een scala aan intimiderende interacties tijdens het gamen. De data uit het netnografisch onderzoek en de semigestructureerde interviews wijzen uit op een aantal thema's: seksueel, seksistische en persoonlijke intimidatie. De thema's worden besproken op volgorde van meest naar minst benoemde intimidatie door de vrouwen. Naast de thema's laten de data zien dat online intimidatie overgebracht wordt via diverse modi. In deze paragraaf worden de verschillende thema's en modi besproken en waar nodig gekoppeld aan elkaar.

4.1.1 Thema: seksuele intimidatie

Het thema waar de vrouwen het meeste over spraken betreft seksuele intimidatie. Hierover spraken 225 vrouwen op de internetfora ($n_f=225$) en 11 participanten in de interviews ($n_p=11$). De vrouwen ervaren seksuele intimidatie op zowel verbale als non-verbale wijze. Ze ontvangen verbale opmerkingen omtrent geslachtsdelen, seksueel getinte gebruikersnamen, objectificatie, seksuele bedreigingen (i.e. bedreiging tot verkrachting), verzoeken en seksuele aandacht. Daarnaast ervaren zij non-verbale seksuele intimidatie in de vorm van seksuele geluiden en handelingen.

Verbaal. Bijna alle participanten ontvangen ongewilde seksuele aandacht van mannelijke gamers die hen bewonderen en/of aanbidden ($n_p=10$). Ook de vrouwen op de internetfora ervaren deze vorm van intimidatie ($n_f=149$). Dit bestaat uit flirten, verbaasde reacties, seksuele complimenten, seksuele opmerkingen, seksuele vragen en ongepaste bijnamen geven aan vrouwelijk gamers (e.g. *baby girl*, *my wife*). Daarnaast worden vrouwelijke gamers regelmatig aanbeden omdat mannelijke gamers de aanwezigheid van vrouwen in de game niet gewend zijn. Mannen werden daarnaast meteen verliefd op de vrouwelijke gamer en waren bereid om

virtuele spullen aan haar te geven. De vrouwen worden tevens opgehemeld: *'I'll buy for you, you're my queen'*. De vrouwen uit het onderzoek merken op dat mannen extra aardig tegen hen doen omdat ze een vrouw zijn. Volgens een paar participanten doen mannen dit in de hoop hun eigen behoeftes te bevredigen voor affectie of een (seksuele) relatie. Andere participanten nuanceren de bevinding dat vrouwelijke gamers worden aanbeden. Zij beweren dat mannen niet aardig durven te zijn tegen vrouwelijke medespelers uit angst om uitgemaakt te worden voor 'simp' of *'White Knight'* ($n_p=2$). Deze termen verwijzen naar individuen die graag een ander te hulp schieten in wie zij geïnteresseerd zijn. Een simp toont bovenmatige sympathie en aandacht met als doel vriendschap of een seksuele relatie, jegens een ander individu die niet dezelfde gevoelens deelt (Lindsay, 2020).

Verder ontvangt een aantal vrouwen beledigingen tijdens het gamen. De vrouwen uit het onderzoek wijzen op twee soorten beledigingen. Ten eerste worden de vrouwen beledigd op hun uiterlijk ($n_f=9$, $n_p=8$). Vrouwen worden beledigd op basis van hun gewicht (e.g. 'Ik durf te wedden dat je dik bent') of de knapheid van hun gezicht (e.g. 'Je bent lelijk'). Terwijl de daders niet weten hoe de vrouwen eruit zien. De beledigingen van het uiterlijk volgen nadat vrouwen hun stem laten horen in de game. De daders vormen dus een mening over het uiterlijk van de vrouwelijke gamers gebaseerd op hun stemgeluid. Ten tweede ontvangen de vrouwen seksistische scheldwoorden. Dergelijke scheldwoorden worden nader besproken onder het thema seksistische intimidatie.

Volgens de vrouwen uit het onderzoek hebben mannen verder de neiging om geslachtsdelen te benoemen tijdens de interacties met medespelers. Vrouwen ontvangen bijvoorbeeld opmerkingen over hun vrouwelijke lichaamsdelen, zoals hun borsten. Ook ervaren de vrouwen dat mannelijke gamers over hun eigen geslachtsdelen spreken zonder dat hier aanleiding voor is, bijvoorbeeld: 'Nadat we dit winnen, feestje bij mij thuis. Iedereen zuigt aan mijn lul'. Daarnaast geven de vrouwen aan dat mannelijke gamers met hen proberen te flirten tijdens het gamen. Een ander voorbeeld van verbale seksuele intimidatie zijn de seksuele grappen die worden gemaakt ($n_f=26$, $n_p=3$). De onderwerpen van de grappen komen neer op seksuele mishandeling, verkrachting, figuurlijke verwijzingen naar geslachtsdelen (e.g. *schmeat*, groot stokbrood) en het stellen van seksuele vragen om een lach te creëren (e.g. 'Jij bent vibraties zeker wel gewend?'). Seksuele grappen werden bij een enkeling zelfs gemaakt wanneer de dader dacht dat de vrouw minderjarig was.

De vrouwen uit het onderzoek ervaren ook seksuele objectificatie tijdens het gamen. Dit wordt ervaren op twee manieren. Ten eerste worden de virtuele vrouwelijke personages in de game door de gameontwikkelaars geseksualiseerd ($n_p=4$). De participanten die dit ter sprake

brachten ervaren allemaal hetzelfde: mannelijke personages stralen kracht uit door hun fysiek gespierde lichaam, terwijl de focus bij vrouwelijke personages ligt op het seksuele aspect van het personage (e.g. rondingen in het lichaam en schaarse kleding). Volgens de data lopen de vrouwelijke personages er soms halfnaakt bij. Ten tweede beschouwen mannelijke gamers hun vrouwelijke medespelers als een object en niet als een persoon. Mannelijke spelers focussen op het fysieke uiterlijk van de vrouwen en van het virtuele personage waarmee de vrouwen spelen in de game. Aan de persoonlijke kenmerken van de vrouwelijke gamers wordt geen aandacht besteed. Vrouwen worden dus niet als persoon, maar als object gezien. Deze gedachte bij mannelijke gamers blijkt ook uit een citaat die een van de participanten ontving: *'Hippity hop pity women are property'*.

Een laatste variant van verbale seksuele intimidatie die de vrouwen meemaken is seksuele dwang ($n_f=9$, $n_p=4$). Dit kan op verschillende manieren opgelegd worden. Enerzijds kunnen mannen erop aandringen om vrouwen een seksuele handeling uit te laten voeren in ruil voor een gunst. Bijvoorbeeld, een vrouw vraagt om een gunst waarop de man reageert met *'Zuig eerst aan deze lul'*. Mannen kunnen ook directer zijn door de vrouw verbaal aan te dringen om seksuele handelingen met hen uit te voeren: *'Did you kiss me? Oh come on, just do it'*. Anderzijds ervaren de vrouwen de druk om bepaalde zinnen of woorden te zeggen met een seksuele ondertoon bijvoorbeeld: *'Als ik een kill maak, moet je me harde R noemen'* of het uitspreken van een gebruikersnaam die seksueel getint is (participant 11).

Non-verbaal. Seksuele intimidatie wordt volgens de vrouwen ook non-verbaal overgebracht. Dit kan bijvoorbeeld middels seksueel getinte geluiden ($n_f=15$, $n_p=2$), zoals kreunen en slurpen. Ook worden kusgeluiden gemaakt terwijl de dader naar het geslachtsdeel kijkt van het virtuele personage van het slachtoffer. Verder ervaren de vrouwen seksueel getinte handelingen ($n_f=5$, $n_p=2$). De vrouwen spraken over gebaren die verricht worden binnen de game door het virtuele personage van de dader, zoals seksgebaren waarbij de dader het hoofd van zijn personage op en neer beweegt op kruishoogte van het virtuele personage van de vrouwelijke gamer. Verder spraken de vrouwen over het verrichten van handelingen buiten de game. Zo maakte één participant mee dat een mannelijke gamer haar vertelde dat hij zichzelf had afgetrokken na het horen van haar stem.

4.1.2 Thema: seksistische intimidatie

Het thema dat na seksuele intimidatie het vaakste voorkomt in de data is seksistische intimidatie. Dit thema wordt volgens de data uitsluitend op verbale wijze overgebracht. Intimidatie wordt in dit onderzoek als seksistisch beschouwd wanneer het geslacht het

primaire onderwerp of de drijfveer is van de intimidatie. Bijna alle participanten ervaren seksistische intimidatie tijdens het gamen ($n_p=8$). Seksistische intimidatie komt ook regelmatig naar voren in het netnografisch onderzoek ($n_f=132$).

Zowel de vrouwen op de internetfora als de participanten ervaren stereotype opmerkingen. Het stereotype dat het vaakst door de vrouwen uit het onderzoek werd ervaren, betreft: *'Go back to the kitchen (and make me a sandwich)'* ($n_f=22, n_p=4$). Dit refereert naar het stereotype van de traditionele huisvrouw die verantwoordelijkheid draagt voor het huishouden en in de keuken staat (Paaßen et al., 2017). Daarnaast ervaren de vrouwen stereotype opmerkingen die betrekking hebben op hun identiteit als vrouwelijke gamer ($n_f=31, n_p=5$). De vrouwen merken dat mannelijke gamers lage verwachtingen hebben van vrouwelijke gamers. Volgens de vrouwen denken de mannen dat vrouwelijke gamers weinig vaardigheden hebben in videogames, omdat zij een ander geslacht hebben: *'Je bent slecht omdat je een meisje bent'* (Reddit). Wanneer een meisje toch op een hoog vaardigheidsniveau (*rank*) speelt, denken de mannen dat zij ge-boost is. Ze lijken niet te geloven dat een meisje goed genoeg is om zelf een hoog vaardigheidsniveau te behalen zonder hulp van een betere speler. Uit de ervaring van de vrouwen valt af te leiden dat mannelijke gamers bij voorbaat de vaardigheden (*skills*) van vrouwelijke gamers onderschatten. Verder geven de vrouwen aan dat zij denigrerende opmerkingen ontvangen tijdens het gamen ($n_f=20, n_p=8$). Dergelijk gedrag bestaat uit het bspotten en uitlachen van vrouwen vanwege hun geslacht, zoals mannen die de vrouwen napraten met een extra hoog opgezette stem. Zelfs een schijnbaar compliment kan denigrerend overkomen *'Oh je bent goed, voor een meisje'* (participant 11). Daarnaast merken de vrouwen dat hun mannelijke medespelers op hen neerkijken en hen beschouwen als minder dan de man: *'There's a reason there's no female e-sports teams. It's the fact that females are inferior it's not sexist'*, participant 9). Vrouwelijke gamers worden door hun mannelijke medegamers wegens hun geslacht dus niet als gelijkwaardig gezien, wat merkbaar is door de seksistische intimidatie die zij ontvangen van hun mannelijke medespelers.

In het vorige thema 'seksuele intimidatie' is besproken dat vrouwelijke gamers zowel seksuele als seksistische beledigingen ontvangen. Seksistische beledigingen ($n_f=29, n_p=6$) komen vaker voor in de data dan seksuele beledigingen ($n_f=9, n_p=8$). De meest ontvangen beledigingen zijn seksistische scheldwoorden zoals *'bitch'* en *'hoer'* ($n_f=41, n_p=4$). Seksistische scheldwoorden kunnen ook refereren naar stereotypes rondom vrouwen. Eén participant werd bijvoorbeeld uitgescholden voor *'defecte vaatwasser'*.

Tot slot ervaren de vrouwen uit het onderzoek seksistische opmerkingen die buiten stereotypes, denigrerend gedrag en beledigingen vallen ($n_f=30$, $n_p=6$), zoals ‘Miste je dat schot door je ongesteldheid?’ (Reddit). Daarnaast hebben enkele vrouwen ervaren dat mannelijke gamers hen verbaal duidelijk maakten dat zij door hun geslacht niet welkom waren in de games die zij speelden. Verder overkwam het één participant dat een mannelijke gamer haar duidelijk maakte dat hij niet met een vrouw in het team wilde spelen.

4.1.3 Thema: persoonlijke intimidatie

Een thema uit de data die niet werd benoemd in voorgaande literatuurstudies, betreft persoonlijke intimidatie en kan zowel verbaal als non-verbaal voorkomen. Onder dit thema vallen interacties die volgens de vrouwen te veel betrekking hebben op hun privéleven ($n_f=15$, $n_p=10$). Intimidatie wordt door de vrouwen ook als persoonlijk ervaren wanneer de dader een bekende vriend is van het slachtoffer en de dreiging dus vanuit een persoonlijke kring komt. De ervaringen van de vrouwen variëren binnen dit thema. Om deze reden is een opdeling gemaakt: doodsbedreigingen, privé-informatie blootgeven en stalken. Doodsbedreigingen omvatten het doodwensen van het slachtoffer of haar familieleden ($n_f=8$, $n_p=4$). Daarnaast komt de uitspraak ‘*kys*’ (i.e. *kill yourself*) relatief vaak terug in de data van het netnografische onderzoek.

Naast bedreigingen werd het onderwerp privé-informatie naar voren gebracht door zowel participanten ($n_p=3$) als vrouwen op internetfora ($n_f=3$). Zij worden tijdens het gamen door de daders ondervraagd over hun seks- of liefdesleven. Daarnaast kunnen daders middels sociale media achter privé-informatie komen zoals de ware identiteit, het uiterlijk of het huisadres van de vrouwen. Deze informatie kan gebruikt worden om het slachtoffer in de offline wereld te benaderen en aan te spreken (participant 4). Tevens kan de privé-informatie van de vrouwen openbaar gepubliceerd worden zonder hun toestemming, ook wel bekend als *doxing*.

Ook stalken wordt door de vrouwen uit het onderzoek beschouwd als intimidatie, maar door relatief weinig vrouwen ervaren ($n_f=4$, $n_p=3$). Uit de data blijkt dat in enkele gevallen het digitale personage van de vrouw wordt achtervolgd door het digitale personage van de dader.

4.1.4 Diverse modi

Online genderspecifieke intimidatie wordt in de data middels diverse modi overgebracht, overeenkomstig met voorgaande literatuurstudies: actief, passief, verbaal en non-verbaal. De

verschillende modi sluiten elkaar niet uit. Ook kan intimiderend gedrag middels meerdere modi tegelijk worden overgebracht.

Actief en passief. Intimidatie wordt zowel door de vrouwen op de internetfora als de participanten uit de interviews in actieve en passieve vorm ervaren. De vrouwen ervaren persoonlijke intimidatie enkel op actieve wijze. Daarentegen ervaren de vrouwen seksuele en seksistische intimidatie op zowel actieve (e.g. *'We should have sex'* en *'Stupid woman, you missed that cause you're a girl'*) als passieve wijze (e.g. *'Feestje bij mij thuis., iedereen zuigt aan mijn lul'*). Een vorm van passieve intimidatie binnen deze thema's betreft de aanwezigheid van seksuele of seksistische gebruikersnamen in het spel. Een aantal voorbeelden die de participanten tegenkwamen: *MeisjesSpelenGeenVideoGames*, *PoesVernietiger*, *IceWallowCome* (klinkt fonetisch als een seksuele handeling), *Tietjes*, *VrouwenOntwijker*³.

Verbaal en non-verbaal. De vrouwen uit het onderzoek ervaren verbale intimidatie middels tekst-chat en stem-chat. Aan de participanten werd tijdens de interviews gevraagd of er verschillen en overeenkomsten bestonden tussen de intimidatie die zij via tekst-chat of stem-chat ontvingen. De antwoorden zijn verdeeld over drie groepen: (1) geen verschil, (2) intimidatie middels stem-chat is minder erg, en (3) intimidatie middels tekst-chat is minder erg. De eerste groep beweert dat het soort intimidatie dat zij ervaren tijdens het gamen in stem-chat en tekst-chat vergelijkbaar is ($n_p=4$). Zowel in tekst- als stem-chat kunnen de daders erg fel zijn. Er wordt op tekst-chat overgegaan wanneer de slachtoffers de binnenkomende stem-chat van daders uitzetten (muten), maar het soort intimidatie blijft hetzelfde. De tweede groep ervaart dat intimidatie in tekst-chat heftiger en harder kan zijn, dan in stem-chat ($n_p=2$). Echter, de derde groep ervaart juist meer intimidatie in stem-chat dan in tekst-chat ($n_p=5$): tekst-chat wordt soms enkel gebruikt om de aandacht te trekken en in tekst-chat zijn bijstanders of vrienden van de dader volgens de ervaring van een participant minder snel geneigd om bij te springen en mee te doen aan de intimidatie. Een van de participanten beweert zelfs nooit negatieve ervaringen te hebben gehad in tekst-chat. Een mogelijke verklaring van een andere participant is dat daders minder tijd hebben om te typen tijdens het gamen, maar wel kunnen praten via stem-chat. Het gebruik van stem-chat kan namelijk handsfree en kost minder tijd dan het uittypen van de tekst.

De vrouwen ervaren non-verbale intimidatie binnen de thema's seksuele en persoonlijke intimidatie. Bij het thema seksuele intimidatie is reeds aangegeven welke intimidatie verbaal

³ Deze voorbeelden betreffen niet de exacte gebruikersnamen van de daders, maar bevatten wel de delen uit de gebruikersnamen die als seksueel of seksistisch werden ervaren door de vrouwen uit het onderzoek.

en non-verbaal wordt overgebracht. Persoonlijke intimidatie kan non-verbaal geuit worden wanneer de daders de vrouwen stalken. In dit geval hoeft geen verbale interactie plaats te vinden tussen de dader en het slachtoffer.

4.1.5 In perspectief plaatsen

De intimidatie-ervaringen van de slachtoffers worden in perspectief gezet door de vrouwen zelf, middels het vergelijken van hun eigen ervaringen met die van hun mannelijke medespelers. De vrouwen uit het onderzoek brachten dit onderwerp zelf naar voren. In de meeste gevallen waren de vrouwen het eens over de intimidatie die mannelijke gamers volgens hen ervaren. Volgens hen ervaren mannelijke gamers ook intimidatie, maar de focus hiervan ligt op de manier waarop zij het spel spelen (i.e. als zij slecht spelen ontvangen zij agressieve reacties van andere mannelijke gamers). Mannelijke slachtoffers ervaren volgens de vrouwen uit dit onderzoek geen intimidatie gebaseerd op hun geslacht. Vrouwelijke slachtoffers daarentegen ervaren naar eigen zeggen veel meer intimidatie gebaseerd op hun geslacht dan mannelijke slachtoffers, seksuele of seksistische intimidatie: 'Ze zeggen altijd dat jongen intimidatie ervaren, maar nooit hoor je dat zij elkaar willen verkrachten' (Reddit).

4.1.6 Conclusie: Ervaren vromen van intimidatie

Deze paragraaf schetst een beeld van de online genderspecifieke intimidatie waar vrouwen mee geconfronteerd worden tijdens het online gamen. De intimidatie-ervaringen van de vrouwen uit het onderzoek kunnen variëren van seksuele, seksistische en persoonlijke intimidatie. De thema's die focussen op het geslacht en/of de fysieke kenmerken van de vrouwen (seksueel en seksistisch) komen het vaakst voor in de data. Iets dat hun mannelijke medespelers volgens hen niet ontvangen. Persoonlijke intimidatie wordt daarentegen minder vaak ervaren door de vrouwen uit het onderzoek. De verschillende intimidatie thema's kunnen middels diverse modi worden overgedragen van de dader op het slachtoffer.

4.2 Gevolgen voor het mentaal welzijn

In deze paragraaf worden de negatieve en neutrale uitkomsten van genderspecifieke intimidatie op het mentaal welzijn van de slachtoffers besproken. Zowel de meest besproken als minder besproken emoties en gevoelens komen aan bod. Daarnaast worden koppelingen gemaakt met de verschillende ervaringen van genderspecifieke intimidatie uit paragraaf 4.1.

4.2.1 Negatieve gevolgen

De meeste vrouwen uit het onderzoek ervaren negatieve gevolgen voor hun mentaal welzijn door online genderspecifieke intimidatie. De negatieve emoties en gevoelens worden toegelicht op volgorde van meest naar minst benoemd, door de vrouwen uit het onderzoek.

Angst. Angst werd door een aantal vrouwen op de internetfora en bijna alle participanten benoemd ($n_f=11$, $n_p=10$). Angstgevoelens worden ervaren wanneer intimidatie te persoonlijk is en de daders privégegevens bezitten, zoals persoonlijke informatie over de identiteit en het leven van het slachtoffer. Ook voelen de vrouwen angst na seksuele objectificatie of wanneer zij gestalkt worden. Daarnaast ervaren de vrouwen angst om stem-chat te gebruiken, door de verwachting dat zij intimidatie zullen ontvangen.

Verdriet. Een klein aantal vrouwen uit de internetfora en een kleine meerderheid van de participanten geven aan dat zij gevoelens van verdriet ervaren ten gevolge van online intimidatie ($n_f=4$, $n_p=6$). De vrouwen benoemen verschillende interacties die ten grondslag kunnen liggen aan het verdriet dat zij voelen: seksistische opmerkingen, hun virtuele personage wordt geseksualiseerd of zij worden zelf als object behandeld tijdens het gamen. Daarnaast geeft een aantal vrouwen aan dat zij vroeger vaker verdriet ervaarden toen zij nieuw waren en minder ervaring hadden binnen de online gamewereld.

Stress. Gevoelens van stress ($n_f=4$, $n_p=6$) worden voornamelijk ervaren door de vrouwen uit het onderzoek die in het dagelijks leven stressgevoelig zijn, maar komt ook voor bij vrouwen die dit niet zijn. De vrouwen in het onderzoek spraken over verschillende redenen die bij hen een gevoel van stress veroorzaken. Ten eerste kan stress bij vrouwelijke gamers ontstaan door de verwachting dat zij elk moment geïntimideerd kunnen worden tijdens het gamen. Ten tweede kan stress ontstaan door intimidatie die gericht is op het uiterlijk van het slachtoffer, waardoor de zij paniek krijgt en zich niet kan concentreren op de game. Ten derde kan stress ontstaan door de druk om een goede prestatie te leveren in de game. Het leveren van een goede prestatie is volgens de vrouwen van belang om twee redenen. Zo zijn de vrouwen bang om geïntimideerd te worden wanneer zij slecht presteren in de game. Volgens de vrouwen zelf worden zij een makkelijker doelwit voor genderspecifieke intimidatie wanneer zij slecht presteren. Hierdoor voelen zij de druk om een goede prestatie te leveren in de game in de hoop dat zij dan een minder geschikt doelwit vormen. De andere reden is dat vrouwen niet willen voldoen aan het stereotype omtrent vrouwelijke gamers, die stelt dat vrouwen slecht zouden zijn in gamen. Zij kunnen een bewijsdrang krijgen om het stereotype te doorbreken, wat hen stress oplevert.

Boos. Een kleine meerderheid van de participanten ervaart gevoelens van boosheid na het ontvangen van intimidatie ($n_p=6$). Boze gevoelens zijn bij de participanten voornamelijk het gevolg van seksistische intimidatie: ongelijke behandeling vergeleken met mannelijke gamers en opmerkingen die denigrerend, stereotyperend of in algemene zin seksistisch zijn. De vrouwen vinden het oneerlijk dat zij enkel door hun geslacht anders worden behandeld dan mannelijke gamers.

Ongemak. Gevoelens van ongemak kunnen ontstaan door zowel seksuele, seksistische als persoonlijke intimidatie ($n_p=6$). De meeste vrouwen uit het onderzoek worden ongemakkelijk van seksuele intimidatie, met name ongewilde seksuele aandacht. Een ander voorbeeld betreft ongepaste gebruikersnamen van anderen in de game, zoals 'HaarSlaaf' of met geslachtsdelen in de naam. Daarnaast creëren gamers gebruikersnamen die in beeldspraak verwijzen naar geslachtsdelen, zoals 'Pink'. Verder kunnen de vrouwen uit het onderzoek zich ongemakkelijk voelen door seksistische intimidatie (e.g. denigreeerde interacties) en persoonlijke intimidatie (e.g. persoonlijke informatie bezitten van het slachtoffer).

Eenzaam. Een aantal vrouwen spraken over gevoelens van (indirecte) eenzaamheid, die zij voelen tijdens het gamen ($n_f=2$, $n_p=3$). Eenzaamheid kan volgens de vrouwen veroorzaakt worden door ongewilde seksuele aandacht, waardoor de vrouwen hun mannelijke medespelers niet vertrouwen en moeilijker online vriendschappen kunnen sluiten. Daarnaast kunnen zij zich geïsoleerd voelen wanneer zij als enige vrouw in een team zitten en als target worden gezien voor intimidatie. Echter, eenzaamheid werd niet door alle vrouwen in het onderzoek besproken. Ondanks dat dit wel aan alle participanten is gevraagd, ging niet elke participant in op gevoelens van eenzaamheid, noch ontkent noch bevestigt. Dit kan mogelijk verklaren waarom eenzaamheid relatief weinig is teruggevonden in de data.

Verbazing. Vrouwen kunnen ook verbaasd reageren op de intimidatie ($n_f=1$, $n_p=4$). De vrouwen zijn voornamelijk verbaasd na het ontvangen van ongewilde seksuele aandacht of doodsbedreigingen. Volgens hen zijn dit reacties die voornamelijk vroeger een rol speelde toen zij net nieuw waren in de online gamewereld. Echter, de participanten die hierover spraken zijn tijdens het interview volwassen en begeven zich al jaren binnen de online gamewereld. Dit kan mogelijk verklaren waarom slechts een beperkt aantal vrouwen uit het onderzoek tegenwoordig verbaasd reageert op de intimidatie die zij ontvangen.

Lager zelfvertrouwen (onzekerheid). Het zelfvertrouwen van de participanten wordt op twee manieren negatief beïnvloed ($n_p=4$). Ten eerste worden de participanten onzeker over hun uiterlijk ten gevolge van objectificatie (seksuele intimidatie). Geseksualiseerde vrouwelijke personages kunnen leiden tot een schoonheidsideaal waarmee de participant

zichzelf kan vergelijken (Skowronski et al., 2020). Dit ideaalbeeld had vroeger impact op het zelfvertrouwen van sommige participanten, maar tegenwoordig niet meer. Daarnaast hebben beledigingen omtrent het uiterlijk een impact op één participant die niet alleen online, maar ook in de offline wereld last heeft van dergelijke intimidatie. Echter, de meeste vrouwen in dit onderzoek ervaren geen negatieve gevolgen op hun mentaal welzijn van de beledigingen die zij ervaren. Ten tweede kan onzekerheid ontstaan ten gevolge van seksistische interacties ($n_p=3$). Enkele vrouwen voelden zich onzeker nadat mannelijke gamers hen vertelden dat zij als vrouw geen toestemming hebben om te praten in de game (e.g. *'Oh you're a woman like you shouldn't be talking, you shouldn't be doing this or anything'*). Dit leidde bij één participanten tot onzekerheid om in het vervolg te interacteren in de game. Zij is sindsdien terughoudend om te communiceren met medespelers.

Object. Verder ervaren een aantal participanten het gevoel als object te worden gezien ten gevolge van seksuele objectificatie, ongewilde seksuele aandacht, beledigingen van het uiterlijk en focus op uiterlijke kenmerken in plaats van op de game ($n_p=4$). Niet aan alle participanten is expliciet gevraagd naar dit gevoel. Slechts enkelen kregen de kans om hier antwoord op te geven, wat mogelijk kan verklaren waarom dit gevoel relatief weinig terugkwam in de data.

Self-blame. Verder spreken enkele participanten over gevoelens van *self-blame* ($n_p=3$). *Self-blame* verwijst naar het gevoel verantwoordelijk te zijn voor diens eigen slachtofferschap (Miller & Porter, 1983). De participanten voelen zich verantwoordelijk voor de emoties van de daders. Zij bieden hun verontschuldigen aan en denken dat zij zichzelf in een situatie hebben gewerkt die intimidatie uitnodigt. Het gevoel van *self-blame* bij de slachtoffers kan verklaard worden door de *Just World Hypothesis*, die stelt dat individuen geneigd zijn om te denken dat mensen in het leven krijgen wat zij verdienen (Lerner & Simmons, 1966). De hypothese neemt aan dat de wereld vanuit zichzelf rechtvaardig is en dat wie goed doet, goed ontmoet. Deze gedachte neemt de schuld weg bij daders die criminaliteit plegen. Volgens deze hypothese hebben de slachtoffers de ervaren intimidatie verdiend en zijn zij zelf verantwoordelijk voor hun slachtofferschap. Mensen die geloven in de *Just World Hypothesis* zullen situaties en gebeurtenissen die hen overkomen goedpraten, zodat het past binnen het idee dat de wereld rechtvaardig is (Lerner, 1980).

Overig. Tot slot, een aantal emoties en gevoelens die door de vrouwen werden benoemd, maar weinig toelichting kregen: teleurstelling (door objectificatie), vermoeidheid (door denigrerende opmerkingen), pijnlijk (door focus op haar uiterlijk), schaamte voor eigen

gender, ontmoedigend (door seksistische opmerkingen en stereotypes), depressiviteit en frustratie (door stalken, seksuele dwang, stereotypes, stress, prestatiedruk en bewijsdrang).

Kortom, de vrouwen uit het onderzoek ervaren een breed scala aan negatieve emoties en gevoelens ten gevolge van online genderspecifieke intimidatie. Uit de data van het onderzoek kwamen veel verschillende emoties en gevoelens naar voren die niet zijn teruggevonden in voorgaande studies naar het welzijn van vrouwelijke gamers (Assunção, 2016; Fox & Tang, 2016; McLean & Griffiths, 2019; Skowronski et al., 2020).

4.2.2 Lange en korte termijn

De negatieve uitkomsten op het mentaal welzijn kunnen op lange of korte termijn aanhouden. Lange termijn gevolgen verwijzen naar langdurige gevolgen op het mentaal welzijn die aanhouden nadat de intimiderende interactie is gestopt. In de data worden de gevolgen op lange termijn ($n_p=7$) vaker benadrukt dan de gevolgen op korte termijn. Negatieve gevolgen op het mentaal welzijn kunnen volgens de vrouwen om verschillende redenen langer aanhouden: de dader is een bekende van het slachtoffer, de intimidatie wordt beschouwd als zeer ernstig wat langdurige boosheid, angst en trauma kan veroorzaken, een paar positieve ervaring wegens niet op tegen de talloze negatieve ervaringen waardoor de slachtoffers zich moedeloos voelen en langdurig verdriet ervaren, en gamen is een zeer groot onderdeel van het dagelijks leven van het slachtoffer.

Bij sommige participanten ($n_p=2$) zijn zelfs lichte traumatische gevoelens ontstaan op langere termijn. Eén participant beschrijft haar ervaring met persoonlijke intimidatie (i.e. privégegevens bezitten) als traumatiserend en een ander wordt aan haar ervaringen herinnerd wanneer zij zich in dezelfde virtuele omgeving bevindt als op het moment van de intimidatie: *‘Like I know exactly where I was when these comments are being made and that’s how impactful it is for me because every time that I run through that area in the map I, it actually I just I’m just unfortunately reminded of all of the situations where this sort of stuff had happened.’* (participant 9).

Korte termijn gevolgen worden slechts van korte duur ervaren op het moment waarop de intimidatie plaatsvindt. Gevolgen op korte termijn ($n_p=4$) worden in de data minder vaak benoemd dan langdurige gevolgen. De vrouwen spreken van angst, boosheid en stress op korte termijn. De participanten geven aan dat zij deze gevoelens enkel ervaren tijdens het gamen en niet daarbuiten. De vrouwen uit het onderzoek geven weinig verklaringen voor de kortdurende negatieve emoties. Een enkeling merkt op dat zij intimidatie sneller van zich af

kan zetten als de daders vreemdelingen voor haar zijn en ze geen persoonlijke connectie met hen heeft.

De aspecten van het mentaal welzijn die in deze paragraaf zijn besproken (trauma, verdriet, angst, boosheid, stress), werden door de participanten expliciet gekoppeld aan de duur waarop zij deze gevoelens ervaarden. Het is mogelijk dat meerdere negatieve gevoelens op lange of korte termijn worden ervaren, maar het niet expliciet is benoemd in de interviews. Ondanks dat hier wel op is doorgevraagd.

4.2.3 Geen negatieve gevolgen

Sommige vrouwen ervaren wel intimidatie maar hebben geen last negatieve gevolgen voor hun mentaal welzijn. Een mogelijke verklaring die de vrouwen hier zelf voor geven is gewenning. De meeste vrouwen ervaarden op jongere leeftijd toen zij net nieuw waren binnen de online gamewereld wel negatieve gevolgen, maar tegenwoordig niet. Na jarenlang ervaring binnen de online gamewereld zijn zij naar eigen zeggen gewend geraakt aan de intimidatie. Daarnaast zijn enkele vrouwen het gewend om in een ‘mannenwereld’ te werken door het beroep dat zij beoefenen in de offline wereld. Een andere verklaring die in de data wordt benoemd, is dat het slachtoffer zichzelf niet beschouwd als slachtoffer, maar als een sterk individu die stevig in haar schoenen staat en tegen een stootje kan. Verder speelt de gemoedstoestand van enkele vrouwen mogelijk een rol, waardoor hun mentaal welzijn niet negatief wordt beïnvloed: *‘When I'm performing poorly and they're just like adding onto it like it sucks but when I'm just chilling it doesn't really affect me as much’* (participant 8).

Om de gevolgen van intimidatie op het welzijn in perspectief te zetten, is het van belang om te realiseren dat de vrouwen uit het onderzoek niet allemaal dezelfde intimidatie ontvangen, wat invloed kan hebben op het wel of niet ervaren van negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn. De ene vorm van intimidatie heeft minder impact op het welzijn dan de ander. Zo geven de vrouwen aan dat ongepaste gebruikersnamen weinig invloed heeft op hun mentaal welzijn. Daarentegen worden seksuele opmerkingen via stem-chat door een aantal participanten ($n_p=5$) als meest storend ervaren, evenals doodsb bedreigingen.

4.2.4 Conclusie: Gevolgen voor het mentaal welzijn

Kortom, online genderspecifieke intimidatie leidt bij de meeste vrouwen uit het onderzoek tot negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn. Deze gevolgen kunnen zowel op korte als lange termijn aanhouden. Echter, de negatieve impact van intimidatie wordt

genueanceerd door een aantal participanten die na hun persoonlijk ervaring met intimidatie geen negatieve gevolgen ervaren voor hun mentaal welzijn. Dit verschil is afhankelijk van het soort intimidatie dat zij ervaren en de jaren van ervaring in de gamewereld. Ondanks dat niet alle vrouwen uit het onderzoek zelf negatieve gevolgen ervaren, erkennen alle vrouwen wel dat vrouwenintimidatie een probleem vormt binnen de gamewereld. De resultaten uit deze paragraaf schetsen een beeld van de negatieve impact die online genderspecifieke intimidatie kan hebben op de slachtoffers. De negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn benadrukken de noodzaak voor verbetering van de huidige situatie waarin vrouwelijke gamers regelmatig geïntimideerd worden. Tot slot kunnen ook factoren uit de gelegenheidstheorieën en copingstrategieën een impact hebben op het slachtofferschap en het mentaal welzijn van de slachtoffers. De gelegenheidstheorieën en copingstrategieën worden in de volgende paragrafen (paragraaf 4.3 en 4.4) toegelicht.

4.3 De rol van factoren uit gelegenheidstheorieën

In deze paragraaf wordt de vraag gesteld in hoeverre verschillende factoren uit de gelegenheidstheorieën een rol spelen in de genderspecifieke intimidatie-ervaringen van vrouwelijke gamers. Om hier antwoord op te geven zijn de drie componenten van de RAT binnen de online gamewereld geanalyseerd: gemotiveerde dader, geschikt doelwit en gebrek aan adequaat toezicht. Daarnaast is onderzoek gedaan naar de leefstijl van de vrouwen aan de hand van alledaagse routines, activiteiten en maatschappelijke trends. De vrouwen op de internetfora en in de interviews benoemen verschillende factoren uit beide theorieën die volgens hen een impact kunnen hebben op hun ervaringen met intimidatie tijdens het gamen. De factoren betreffen contextuele en sociale kenmerken van de online gamewereld, alledaagse routines en activiteiten, en maatschappelijke trends.

4.3.1 Drie componenten: dader, doelwit, toezicht

4.3.1.1 Gemotiveerde dader

De vrouwen op de internetfora en participanten uit de interviews benoemen verschillende dadermotieven die volgens hen kunnen leiden tot het plegen van genderspecifieke intimidatie. Dit betreft dus dadermotieven vanuit het perspectief van de slachtoffers. Volgens de vrouwen kunnen dadermotieven voortkomen uit: winsten, omgevingsomstandigheden, persoonlijke ervaringen en geloofsovertuigingen.

Ten eerste benoemen de vrouwen dadermotieven die betrekking hebben op persoonlijke winst voor de dader. Daders willen volgens de vrouwen indruk maken op hun vrienden of andere mannen in het spel en zo hun status onder mannelijke gamers hooghouden.

Ten tweede spraken de vrouwen over dadermotieven die zijn toe te schrijven aan persoonlijke ervaringen en omgevingsomstandigheden van de daders. Bijvoorbeeld het groepseffect waar de daders onder bezwijken. Sommige vrouwen hebben naar eigen zeggen het groepseffect van dichtbij gezien. Zij vertellen dat één dader begon met intimiderend gedrag waarna andere mannen hem bijstonden. Eén participant speculeert dat het groepseffect een anonimiteit creëert waardoor de daders minder verantwoordelijkheid hoeven te nemen voor hun acties (participant 6). Deze speculatie is aannemelijk door het bewijs dat anonimiteit het gevoel van individuele verantwoordelijkheid verlaagd (Hakkert & Smulders, 1998), waarbij het individu middels de individualisering zijn persoonlijke identiteit binnen een groep kwijtraakt (Wijermans, 2011). Daarnaast vergroot anonimiteit binnen de groep de kans op agressief en asociaal gedrag (Ferwerda, Van Ham, & Tjihof, 2010; Hakkert & Smulders, 1998; Pels, 2003). Het groepseffect zou dus volgens de literatuur kunnen leiden tot meer intimidatie vanuit verschillende daders.

Daarnaast merken enkele vrouwen op dat het verliezen van de game meer intimidatie met zich meebrengt jegens de vrouwelijk teamgenoten. Een mogelijke verklaring is wellicht het ego van mannelijke daders. Een groter ego zou volgens de vrouwen ten grondslag liggen aan het plegen van intimiderend gedrag. Sommige vrouwen beweren dat het ego van mannelijk gamers in lagere vaardigheidsniveaus (*ranks*) groter is, terwijl anderen ervaren dat het ego van mannen in de hogere vaardigheidsniveaus groter is. De mannen bedenken smoesjes als zij verliezen en geven de schuld aan hun vrouwelijke teamgenoten, ze ontkennen dat het hun eigen schuld kan zijn. Verder speculeren de vrouwen dat mentale gebreken of tegenslagen (e.g. onvolwassenheid, boosheid, jaloezie) ten grondslag kunnen liggen aan het intimiderende gedrag van de dader. Sommige vrouwen denken dat mannen jaloers worden wanneer vrouwelijke gamers een hogere score behalen dan zichzelf. Dit kan volgens de vrouwen leiden tot beledigingen, spelsabotage, verbaal agressieve interacties en het ontkennen van de vaardigheden van de vrouwelijke gamers in het team.

Ten derde benoemen de vrouwen twee geloofsovertuiging die de daders mogelijk motiveren tot intimidatie. In de eerste plaats de geloofsovertuiging dat mannen en vrouwen verschillende sociale posities hebben in de maatschappij gebaseerd op de traditionele denkbeelden dat mannen buitenshuis werken en vrouwen thuis in de keuken staan. In de

tweede plaats de geloofsovertuiging dat vrouwelijk gamers een gebrek hebben aan vaardigheden om goed te zijn in online gamen.

Door deze geloofsovertuigingen hebben mannen verwachtingspatronen gecreëerd voor vrouwen. De verwachtingspatronen worden binnen de online gamewereld geuit in de vorm van algemene seksistische stereotypes (e.g. *'If they were sexist there's definitely your classic like: they should actually be in the kitchen'*, participant 9) en stereotypes specifiek gericht op de gamer-identiteit van de vrouwen: *'Ze is waarschijnlijk een man, want ze heeft te veel kills'*, Reddit), hiermee impliceert de dader dat vrouwen geen goede vaardigheden heeft tijdens het gamen.

4.3.1.2 Geschikt doelwit

In het huidig onderzoek betreft het geschikte doelwit: vrouwelijke gamers binnen de online gamewereld. Een aantal vrouwen beweren dat zij sneller een doelwit vormen voor intimidatie dan hun mannelijke medespelers, enkel doordat zij 'vrouw zijn'. Zij merken dat daders sneller geneigd zijn om een vrouw lastig te vallen dan een man in de game. Tijdens het onderzoek werden een aantal factoren benoemd door de vrouwen die volgens hen een geschikt doelwit vormen. Deze factoren zijn onder te verdelen in twee VIVA-factoren (Cohen & Felson, 1979).

Ten eerste betreft dit de zichtbaarheid van het doelwit. De doelwitten zijn zichtbaarder wanneer hun geslacht bekend is bij hun mannelijke medespelers. Dit werd beweed door $n_v=16$ vrouwen van het totale aantal vrouwen van het huidige onderzoek. De vrouwen uit het onderzoek maken hun geslacht, al dan niet onbewust, op verschillende manieren bekend: vrouwelijke gebruikersnaam, profielfoto, stemgeluid en door live te streamen op een openbaar streamingplatform. Bij de meeste vrouwen wordt hun geslacht tijdens het gamen bevestigd wanneer zij hun stem laten horen middels stem-chat ($n_v=12$). De vrouwen geven hierbij aan dat zij intimidatie ontvangen zodra zij stem-chat gebruiken. Het horen van een vrouwelijke stem wordt bij sommige slachtoffers opgevolgd door: stalken ($n_v=4$), beledigingen rondom het uiterlijk ($n_v=6$) en doodsbedreigingen ($n_v=6$). Daarentegen vormen vrouwelijke gamers een minder geschikt doelwit wanneer zij hun geslacht verbergen in de game. Het verbergen van het geslacht wordt nader besproken in paragraaf 4.4 (copingstrategieën).

Ten tweede komen uit het onderzoek factoren naar voren die de toegankelijkheid van het doelwit bepalen. Enerzijds worden factoren benoemd die de toegankelijkheid van de doelwitten vergroten: openbare ruimtes, competitieve games en blootstelling aan een groter publiek (streamen). Doelwitten hebben de meeste kans op slachtofferschap in publieke

domeinen, die gekenmerkt worden door openbare ruimtes die voor iedereen toegankelijk zijn (Cohen & Felson, 1979). In de online gamewereld bestaat het publieke domein uit de verschillende openbare netwerken waarmee de gamers digitaal verbinding maken om met anderen online te gamen. Daders hebben enkel toegang tot doelwitten die zicht op hetzelfde netwerk bevinden. In paragraaf 4.3.2.1 worden verschillende netwerken (per werelddeel) gekoppeld aan de intimidatie-ervaringen van de vrouwen uit het onderzoek. Daarnaast bestaat het publieke domein uit het type game dat de individuen spelen. Online games zijn voor iedereen met een internetverbinding toegankelijk, zolang het spel legaal is in het land waar zij wonen. In paragraaf 4.3.2.3 worden verschillende type games gekoppeld aan de intimidatie-ervaringen van de vrouwen. Verder geven sommige participanten ($n_p=4$) aan dat zij ervaring hebben met streamen op een openbaar platform (Twitch), wat openbaar toegankelijk is voor elke internetgebruiker. De participanten die streamen geven aan dat zij last hebben van intimidatie in de *live chat* waarin kijkers hen berichten kunnen sturen terwijl ze de stream bekijken.

Anderzijds benoemen de vrouwen uit het onderzoek een factor die de toegankelijkheid van het doelwit juist belemmert. Dit betreft zogenoemde ‘veilige ruimtes’ zoals vrouwengemeenschappen (*women only communities*) op het communicatieplatform Discord. Dergelijke gemeenschappen zijn enkel toegankelijk voor vrouwelijke gamers. Door de uitsluiting van mannelijke gamers vormen deze gemeenschappen geen openbare maar een gecontroleerde en afgesloten ruimte, waar de kans op slachtofferschap kleiner is (Cohen & Felson, 1979). Verschillende participanten vertellen dat zij vrijwel geen intimidatie ervaren in gemeenschappen die enkel uit vrouwelijke gamers bestaan ($n_p=4$). Veilige ruimtes worden door vrouwen omschreven als plekken die vrij zijn van intimidatie, objectificatie en mannelijk geweld worden (Lewis, Sharp, Remnant, & Redpath, 2015). Dergelijke ruimtes bieden cognitieve en emotionele vrijheid, die individuen in staat stellen tot persoonlijke groei en zelfontwikkeling. Volgens Lewis et al. (2015) worden ruimtes door vrouwen als onveilig beschouwd wanneer zij genegeerd, vernederd, of belachelijk worden gemaakt door mannen binnen deze ruimtes. Het betreft dus ruimtes waarin vrouwen minder serieus worden genomen door mannen en niet al gelijken worden behandeld (Lewis et al., 2015). Ook de participanten uit het huidige onderzoek worden genegeerd of belachelijk gemaakt en naar eigen zeggen niet als gelijken behandeld door mannelijke medespelers. Overige VIVA-factoren (waarde en bewegelijkheid) zoals besproken in paragraaf 2.3.2 werden niet expliciet besproken door de vrouwen uit het huidige onderzoek.

4.3.1.3 Adequaat toezicht

De participanten uit het huidige onderzoek ervaren zowel formeel als informeel toezicht binnen de gamewereld. Daarnaast ervaren de vrouwen verschillende toezichthoudende actoren: behandelaars (vrienden van daders), beschermers (vrienden van doelwitten, omstanders) en locatiemanagers (gameontwikkelaars, serverbeheerders, Twitch-moderatoren). In de volgende alinea's worden zowel formeel als informeel toezicht besproken evenals de verschillende toezichthouders die aanwezig zijn binnen de online gamewereld.

Formeel. Aan de participanten is gevraagd op welke manier zij merken dat formeel toezicht aanwezig is tijdens het online gamen. De meeste participanten ($n_v=10$) ervaren formeel toezicht door hogere instanties zoals de gameontwikkelaars of de serverbeheerders van de game die zij spelen (i.e. in sommige games zoals *Minecraft* kunnen individuen zelf een openbare of gesloten digitale ruimte creëren en beheren). De vrouwen spraken het meeste over het rapporteringssysteem dat gameontwikkelaars in sommige games hebben geïmplementeerd. Gamers kunnen het account van medespelers rapporteren door een melding te doen van het wangedrag dat zij waarnemen. Achter de schermen worden de rapportages verwerkt en consequenties voor de daders doorgevoerd door de locatiemanagers. Echter, de rapportages worden pas na het incident gemaakt, waardoor het rapporteringssysteem niet actief is op het moment dat de intimidatie plaatsvindt. Hoewel de vrouwen tijdelijk geen intimidatie ontvangen van de verbannen accounts, kunnen zij wel intimidatie ervaren wanneer dezelfde daders een nieuw account aanmaken. De vrouwen vertellen dat naast gameontwikkelaars ook serverbeheerders de bevoegdheid hebben om accounts van daders te verbannen. De verbannen accounts kunnen dan nog wel de game spelen, maar zijn niet meer welkom in de specifieke server waaruit zij zijn verbannen. Een melding naar een serverbeheerder is volgens de participanten meer persoonlijk en direct dan naar gameontwikkelaars. De serverbeheerder staat daarbij in direct contact met het slachtoffer. Verder vertelde een van de participanten, die ervaring heeft met streamen op het streamingplatform Twitch, dat er moderatoren aanwezig zijn tijdens haar stream. Zij zorgen ervoor dat de kijkers in de *live chat* zich gedragen volgens de gedragsnormen die de streamers en de streamingsdienst vaststellen. Gebeurt dit niet, dan wordt hun bericht verwijderd en/of hun account (tijdelijk) verbannen.

Volgens de data lijkt formeel toezicht dus aanwezig binnen de online gamewereld, zowel in de games als op de streamingsdienst Twitch. De aanwezigheid en effectiviteit van formeel toezicht kan echter per game verschillen. Zo vertellen de participanten bijvoorbeeld dat het rapporteringssysteem in de ene game meer geavanceerd is dan in de andere game en dat

formele partijen niet in alle games evenveel aandacht besteden aan online intimidatie. Een aantal vrouwen ($n_p=5$) is dan ook van mening dat het formele toezicht in de gamewereld beperkt is, waardoor zij nog altijd intimidatie ervaren (Cohen & Felson, 1979). Zij hebben behoefte aan verbetering van formeel toezicht. Dit standpunt wordt in paragraaf 4.5 nader uitgewerkt.

Informeel. De vrouwen uit het onderzoek gaven verder aan dat zij informeel toezicht ervaren tijdens het gamen. Informele toezichthouders zijn ter plekke wanneer de intimidatie plaatsvindt en staan in direct contact met de slachtoffers en daders. De vrouwen ervaren informeel toezicht van omstanders (i.e. vreemdelingen waarmee zij online spelen) of hun eigen vrienden.

Echter, informeel toezicht vanuit omstanders wordt door de vrouwen uit het onderzoek weinig ervaren. Daarbij gaf een van de participanten aan dat omstanders pas voor haar opkwamen nadat zij eerst voor zichzelf was gekomen. Het gebrek aan informeel toezicht vanuit omstanders kan verklaard worden door het omstandereffect (*bystander effect*). Volgens deze theorie grijpen omstanders sneller in wanneer zij alleen zijn, dan wanneer er andere omstanders aanwezig zijn (Latané & Darley, 1970). Dit komt door de verantwoordelijkheid die verdeeld wordt, wanneer anderen aanwezig zijn (Latané & Darley, 1970). Voor vrouwelijke gamers zou dit betekenen dat de kans klein is dat een omstander voor hen opkomt, wanneer meerdere omstanders aanwezig zijn in de game. Daarnaast denken een paar participanten dat vreemdelingen niet ingrijpen omdat ze bang zijn hiermee status te verliezen: bang om uitgemaakt te worden voor een 'simp' door de andere mannelijke gamers. Het bijstandereffect sluit hierop aan en veronderstelt dat sociale druk ervoor kan zorgen dat individuen niet uitwijken van het groepsgedrag om minder op te vallen (Latané & Darley, 1970). Wanneer de groep niet ingrijpt, grijpt het individu ook niet in.

Bekenden van het slachtoffer zullen daarentegen sneller te hulp schieten als toezichthouders (Latané & Darley, 1970), wat tevens blijkt uit de data van het huidige onderzoek. De vrouwen uit het huidige onderzoek maken vaker mee dat hun vrienden voor hen opkomen ($n_v=7$), dan omstanders ($n_v=4$). Daarbij geeft de meerderheid van de participanten ($n_p=7$) aan dat zij minder intimidatie ervaren wanneer zij met vrienden gamen. Eén participant beweert zelfs dat zij zonder vrienden een makkelijker doelwit is, omdat vreemdelingen nooit voor haar opkomen. Een gebrek aan vrienden of goedgezinde vreemdelingen zou dus volgens de data kunnen leiden tot gebrek aan adequaat informeel toezicht, wat het ontstaan van slachtofferschap aannemelijker maakt (Cohen & Felson, 1979).

Mentaal welzijn. De aanwezigheid van informeel toezicht lijkt tevens een positieve impact te hebben op het mentaal welzijn van de meeste participanten ($n_p=9$). De aanwezigheid en toezicht van vrienden kan het zelfvertrouwen verhogen, gevoelens van boosheid verlagen en leiden tot minder eenzaamheid.

Kortom, in voorgaande paragrafen is besproken hoe de drie componenten van de routine-activiteitentheorie vorm krijgen binnen de online gamewereld. De vrouwen benoemen verschillende dadermotieven en geven aan dat zichtbaarheid (geslacht bekend) en toegankelijkheid hen een geschikter doelwit kunnen maken, waardoor slachtofferschap kan ontstaan (Cohen & Felson, 1979). Daarnaast lijken zowel formeel als informeel toezicht in enige mate aanwezig binnen de online gamewereld, wat volgens de vrouwen kan leiden tot vermindering van intimidatie en minimalisering van de negatieve gevolgen op het mentaal welzijn. Toch geven de participanten aan dat zij behoefte hebben aan meer effectief toezicht. In paragraaf 4.5 wordt verder ingegaan op de ontevredenheid omtrent het huidige toezicht binnen de online gamewereld.

4.3.2 Dagelijkse leefstijl: routines en activiteiten

Overeenkomstig met voorgaande studies wijzen de data erop dat slachtofferschap wordt beïnvloed door de dagelijkse leefstijl, routines, activiteiten en maatschappelijke trends. De dagelijkse activiteiten en routines van vrouwelijke gamers kunnen hen wel of geen geschikt doelwit maken. Dit betreft zowel individuele factoren als macrofactoren. In de volgende paragrafen wordt besproken welke individuele en macrofactoren factoren volgens de vrouwen een rol kunnen spelen in de kans op online slachtofferschap.

Om inzicht te krijgen in de dagelijkse leefstijl, routines en activiteit van de participanten is gevraagd naar hun gedrag binnen de online gamewereld (i.e. online activiteiten, keuzes die zij maken) en tijdsbestedingen in de offline wereld (e.g. school, werk, vrijetijd/hobby's). Verschillende on- en offline factoren lijken impact te hebben op het slachtofferschap en de intimidatie-ervaringen van de vrouwen. Daarnaast lijkt het online gedrag verweven te zijn met de leefstijl van de vrouwen in de offline wereld, met name de tijdsbestedingen in het dagelijks leven.

4.3.2.1 Netwerk (regio)

De participanten en vrouwen op de internetfora gamen op diverse online netwerken in vier verschillende werelddelen: Europa (Parijs, Londen, Madrid, Frankfurt, niet

gespecificeerd), Azië (Japan, Hongkong, India), Noord-Amerika (Verenigde Staten) en Zuid-Amerika. De intimidatie-ervaringen kunnen volgens de vrouwen afhankelijk zijn van het netwerk waar zij gebruik van maken. De vrouwen ontvangen intimidatie op alle netwerken die uit de data naar voren kwamen. Ook worden alle thema's (seksueel, seksistisch, persoonlijk) op elke netwerk ervaren, met uitzondering van Oost-Aziatische netwerken (Japan, Hongkong). Op de Oost-Aziatische netwerken werd door één van de participanten eenmalig persoonlijke intimidatie (scheldwoorden) ontvangen. Seksuele of seksistische intimidatie werden in deze netwerken niet ervaren. Met uitzondering van Oost-Azië, kunnen de vrouwen dus alle thema's van intimidatie ontvangen onafhankelijk van het netwerk waar zij op spelen.

Wat de netwerken van elkaar onderscheidt is onder andere de frequentie van het soort intimidatie (thema) dat de vrouwen uit het onderzoek ontvangen op de netwerken. Op zowel Noord-Amerikaanse als Zuid-Amerikaanse netwerken ervaren de vrouwen vaker seksuele intimidatie dan seksistische of persoonlijke intimidatie. Dit thema wordt voornamelijk geuit in ongewenste seksuele aandacht. Daarnaast lijken Noord-Amerikaanse daders zich relatief vaak schuldig te maken aan seksuele bedreigen.

Na seksuele intimidatie ervaren de vrouwen het meeste seksistische intimidatie op Noord-Amerikaanse netwerken. De vrouwelijke gamers op deze netwerken worden als minderwaardig en minder vaardig gezien vergeleken met mannelijke gamers ('I'll talk and they'll just be like: Oh you're a woman like you shouldn't be talking', participant 8; 'They're like: Stupid woman, you missed that because you're a girl', participant 2). Eén participant beweerde dat zij op een Noord-Amerikaans netwerk zelfs seksisme ontving van een vrouwelijke gamer. Het seksisme op Noord-Amerikaanse netwerken kan wellicht verklaard worden door het wij-versus zij-denken. Zo gaf een van de participanten uit het onderzoek aan dat in de Verenigde Staten de nadruk ligt op de verschillen tussen mensen (wij versus zij). Daarnaast toont een onderzoek uit de Verenigde Staten naar werknemers op de werkvloer aan dat mannen sociale barrières creëren tussen henzelf en vrouwen die hen het gevoel geven dat hun identiteit wordt bedreigd (Kricheli-Katz, 2019). Deze sociale barrières uit zich door een vijandige houding ten opzichte van de 'ander', bijvoorbeeld de andere partij als minder competent beoordelen ongeacht hun werkelijke competentie en ongelijke behandeling van de andere partij (Kricheli-Katz, 2019). De bevindingen van Kricheli-Katz (2019) komen overeen met de data uit het huidige onderzoek: vrouwelijke gamers worden enkel door hun geslacht als minder competent beoordeeld en ontvangen vijandige interacties (intimidatie) van mannelijke gamers.

Persoonlijke intimidatie wordt volgens de vrouwen voornamelijk ontvangen op Zuid-Amerikaanse netwerken. De vrouwen op deze netwerken ervaren relatief veel persoonlijke intimidatie in de vorm van scheldwoorden die agressief en onbeleefd over kunnen komen. De culturele opvoeding van de dader zou hierbij een rol kunnen spelen. Normen en waarden kunnen per cultuur verschillen (Mesoudi, 2009). Het gedrag dat tijdens de ontwikkeling van een individu wordt aangeleerd, is afhankelijk van de culturele normen en waarden waarmee hij opgroeit (Mesoudi, 2009). Volgens een Latijns-Amerikaanse participant worden scheldwoorden binnen Zuid-Amerikaanse culturen regelmatig gebruikt in alledaagse interacties. Zij ligt toe dat niet alle scheldwoorden als belediging worden gebruikt en soms zelfs gebruikt worden als vriendschappelijk gebaar. Dit kan mogelijk verklaren waarom persoonlijke intimidatie door de vrouwen uit het onderzoek veelal op Zuid-Amerikaanse netwerken wordt ervaren.

4.3.2.2 Ernst van de intimidatie

Participanten die ervaring hebben op Oost-Aziatische netwerken (Japan, Hongkong) zijn het unaniem eens dat vrouwenintimidatie het minst voorkomt op deze netwerken. De enige intimidatie die zij ontvingen zijn vrouwelijke scheldwoorden (e.g. bitch). Hierbij moet in acht worden genomen dat slechts een beperkt aantal vrouwen uit het onderzoek gebruikmaakt van deze netwerken. Overigens wonen deze vrouwen zelf niet in Japan of Hongkong. De beperkte intimidatie op deze netwerken wordt door vrouwen namelijk zo positief ervaren dat zij liever gebruikmaken van deze netwerken dan een netwerk binnen hun eigen regio, ondanks het feit dat de snelheid van Oost-Aziatische netwerkverbindingen voor hen veel lager is.

Over het algemeen wordt intimidatie op Zuid-Amerikaanse, Noord-Amerikaanse en Europese netwerken als negatiever beschouwd dan Aziatische netwerken. Van deze drie locaties blijkt de intimidatie op Europese netwerken relatief mild. Eén participanten zocht de verklaring hiervoor in de communicatie met medespelers. Zij vertelde dat vrouwen op Europese netwerken vaak stil zijn in stem-chat en teamgenoten weinig met elkaar communiceren. Ook heeft niet elk land haar eigen netwerk, waardoor een taalbarrière kan ontstaan voor communicatie tussen spelers. Dit zou de wellicht mogelijkheid tot communicatie kunnen beperken, wat de kans op verbale intimidatie verkleint.

Daarentegen kwam uit de data naar voren dat intimidatie op Zuid-Amerikaanse en Noord-Amerikaanse netwerken als meest negatief wordt ervaren, gebaseerd op de frequentie en de aard van de intimidatie. De meeste seksistische intimidatie wordt ervaren op Noord - Amerikaanse netwerken, de meeste persoonlijke intimidatie op Zuid-Amerikaanse netwerken

en de meeste seksuele intimidatie op beide netwerken. Alle drie de thema's werden hier dus in hoge frequentie ervaren.

Echter, niet alle vrouwen uit het onderzoek zijn het hiermee eens. Het lijkt erop dat de vrouwen over het algemeen negatiever zijn over de netwerken van de regio's waar zij wonen ten opzichte van andere netwerken. Vermoedelijk omdat zij hier de meeste ervaring mee hebben en de meeste tijd hebben gespendeerd op desbetreffende netwerken, waardoor zij lange tijd zijn blootgesteld aan potentiële daders. Integenstelling tot vrouwen die slechts een enkele keer gebruikmaken van deze netwerken. Indiase vrouwen ervaren bijvoorbeeld meer negatieve interacties (seksisme) op het Mumbai-netwerk dan niet-Indiase vrouwen die voor eene enkele keer gebruikmaakten van het Mumbai-netwerk. De niet-Indiase vrouwen werden voornamelijk aanbeden door Indiase mannen.

Kortom, het online netwerk waar de vrouwen gebruik van maken kan invloed hebben op de de frequentie en aard (thema's) van de intimidatie die zij ervaren. Daders hebben enkel toegang tot doelwitten die gebruikmaken van hetzelfde netwerk. Daarnaast lijken Oost-Aziatische netwerken het meest vrij te zijn van vrouwenintimidatie. Terwijl intimidatie op de andere netwerken aanzienlijk vaker voorkomt. Het netwerk waar de vrouwen gebruik van maken is onderdeel van hun dagelijkse routine, die dus de samenkomst in ruimte van daders en doelwitten beïnvloedt.

4.3.2.3 Type game

Het type games die de vrouwen spelen zijn onderdeel van hun dagelijkse activiteiten en routines. Het kan bepalend zijn voor de intimidatie-ervaringen van de vrouwen. Volgens de vrouwen uit het onderzoek kunnen een aantal elementen in de game het verschil in frequentie en thema van intimidatie verklaren.

Een hoge frequentie van intimidatie wordt voornamelijk ervaren in games die competitieve elementen bevatten ($n_f=6$, $n_p=7$). De competitieve games die de vrouwen in dit onderzoek spelen, bestaan voornamelijk uit schietspellen waarbij twee teams van 4 à 5 teamleden het tegen elkaar opnemen. De vrouwen geven aan dat zij tijdens deze spellen regelmatig geïntimideerd worden. Dat blijkt onder andere uit twee citaten uit het netnografisch onderzoek: '*Het is nooit gemakkelijk om constant lastiggevalen te worden in games zoals [naam schietspel]*' en '*Dit soort toxiciteit gebeurt bijna een keer per dag als ik besluit [naam schietspel] te spelen*'. Hoewel de meeste vrouwen regelmatig intimidatie ervaren tijdens het spelen van schietspellen, deelt niet iedereen deze ervaring. Enkelen ervaren weinig tot geen intimidatie in schietspellen ($n_p=2$). Eén participant geeft hiervoor haar

eigen verklaring en beweert dat het specifieke spel dat zij speelt relatief oud is, waardoor relatief weinig mensen dit spel spelen. Zij vermoedt dat de ouders voornamelijk de nieuwere schietspellen spelen. Daarnaast blijkt een andere participant veelal met vrienden te gamen, wat een beschermende werking kan hebben tegen intimidatie-ervaringen (paragraaf 4.3.1.3) en dus een mogelijke reden kan zijn dat zij weinig intimidatie ervaart in schietspellen. Daarnaast is de participanten gevraagd of zij nog meer spelelementen associëren met een grotere kans op intimidatie tijdens het gamen. Als antwoord gaven zij: de aanwezigheid van stem-chat tijdens het gamen, een game waarbij de speler in een team wordt gezet met willekeurige onbekende teamgenoten (*random match making*) en ongepaste representatie van vrouwelijke virtuele personages in de game (i.e. seksuele objectificatie, weinig kledingkeuze).

De vrouwen uit het onderzoek ervaren minder vaak intimidatie tijdens het spelen van games die geen competitieve elementen bevatten. Dit betreft games waarbij het spel de focus legt op creativiteit en vrije exploratie in een digitale open wereld. Een mogelijke verklaring is het informeel toezicht dat volgens sommige vrouwen sterk aanwezig is binnen niet-competitieve games: *'Anytime I've seen someone be sexist or harass women in any way, people will immediately shut them down and defend the people they're harassing'* (Reddit). Een andere mogelijke verklaring is de hoeveelheid vrouwen dat een bepaalde game speelt ten opzichte van mannen. In niet-competitieve games is het percentage vrouwen relatief hoog vergeleken met competitieve games (Yee, 2017). Het hoge percentage vrouwen kan volgens een aantal vrouwen uit het onderzoek de kans op genderspecifieke intimidatie verkleinen ($n_p=4$): *'I feel like if women are the majority, harassment will be less'* (participant 3).

Naast de frequentie van intimidatie kan ook het thema van intimidatie per game verschillen. De vrouwen ontvangen in competitieve games alle drie de thema's van intimidatie die uit het onderzoek naar voren kwamen (seksueel, seksistisch, persoonlijk), terwijl zij in niet-competitieve games voornamelijk seksuele intimidatie ervaren in de vorm van ongewenste seksuele aandacht en seksuele objectificatie van digitale vrouwelijke personages. De overige twee thema's kwamen niet ter sprake wanneer aan de participanten werd gevraagd wat voor soort intimidatie zij ontvangen tijdens het spelen van niet-competitieve games.

Kortom, de vrouwen uit het onderzoeken ervaren een hogere frequentie en een grotere variatie aan intimidatie wanneer zij competitieve games spelen, vergeleken met niet-competitieve games. Daarnaast ervaren zij alle drie de thema's van intimidatie wanneer zij competitieve games spelen, terwijl de vrouwen in niet-competitieve games voornamelijk seksuele intimidatie ervaren. Het type game dat de vrouwen spelen lijkt dus mogelijke een

verklaring te vormen voor de verschillende intimidatie-ervaringen van de slachtoffers en de kans op slachtofferschap.

4.3.2.4 Tijdsbesteding: werk, hobby's, vrijetijd

Onderdeel van leefstijl, routines en activiteiten zijn de tijdsbestedingen in het dagelijks leven van de vrouwen. Tijdsbestedingen kunnen volgens de participanten impact hebben hun gedrag in de online gamewereld. Zo gaf een grote meerderheid van de participanten aan dat het hebben van een baan volgens hen gerelateerd kan zijn aan hun gamegedrag ($n_p=9$). Met name het aantal uur dat zij besteden aan het spelen van games. De vrouwen zullen naar eigen zeggen meer gamen als ze geen baan zouden hebben, doordat ze dan meer vrije tijd overhouden ($n_p=5$). Dit blijkt uit hun ervaring van vroeger toen zij nog geen vaste baan hadden en meer tijd besteedden aan videogames. Echter, sommige participanten gaven juist aan dat zij meer tijd spenderen in de online gamewereld wanneer zij wel een baan hebben ($n_p=4$). Een enkeling beweerde dat zij minder tijd heeft voor het gamen nu zij werkeloos, doordat zij veel tijd kwijt is aan het zoeken naar een nieuwe baan. Daarnaast beweert een andere participant dat haar aantal game-uren per week stijgt wanneer zij meer besluit te werken, omdat zij als streamer haar geld verdient door voor een online publiek videogames te spelen.

Uit de interviews blijkt dat hobby's voor sommige participanten ook bepalend zijn voor de tijd die zij spenderen in de online gamewereld ($n_p=2$). De participanten met meerdere hobby's geven aan dat zij minder tijd overhouden voor online gamen.

Slecht enkele participanten gingen in op de tijdsbesteding 'school', doordat niet alle participanten meer studeren. De antwoorden variëren. Enerzijds heeft de wekelijkse tijdsbesteding aan school geen impact op aantal game-uren ($n_p=1$), anderzijds heeft dit wel impact ($n_p=2$). Tijdsbesteding aan school kan het aantal game-uren verminderen door studielast en de tijd die hier in gaat zitten. Daarnaast kan school bij één participant leiden tot meer sociale contacten en een rijker sociaal leven, waardoor de behoefte om vrienden te zoeken binnen de online gamegemeenschap afneemt en daarmee het aantal uren dat zij per week spendeert aan videogames.

Kortom, de tijdsbestedingen van de participanten in de offline wereld zijn onderdeel van hun dagelijks leven, routines en activiteiten. De tijdsbestedingen offline kunnen impact hebben op de tijd die zij besteden binnen de online gamewereld. Meer tijdsbestedingen in de offline wereld lijkt bij de meeste participanten te leiden tot minder tijd in de online gamewereld, waardoor zij minder worden blootgesteld aan potentiële daders. De kans op

samenkomst van dader en slachtoffer verkleint hierdoor evenals de aannemelijkheid dat slachtofferschap ontstaat (Cohen & Felson, 1979).

4.3.3 Maatschappelijke trends

Aan de participanten is gevraagd naar de impact van maatschappelijke trends op de intimidatie die zij ervaren, waarna zij enkel de rol van maatschappelijke trends voor hun mentaal welzijn bespraken en niet de impact op hun intimidatie-ervaringen. De maatschappelijke trend die volgens hen impact heeft op hun mentaal welzijn betreft vrouwelijke rolmodellen in de gamewereld. Zo kunnen vrouwelijke rolmodellen (e.g. streamers, e-sporters) die voor zichzelf opkomen en zich uitspreken tegen online intimidatie bij een paar participanten een veilig gevoel creëren ($n_p=2$). Deze participanten vinden steun in lotgenoten die opkomen tegen vrouwenintimidatie. Daarnaast leiden de rolmodellen bij hen tot een verhoogd zelfvertrouwen. Vrouwelijke rolmodellen kunnen dus een positieve impact hebben op het mentaal welzijn van enkele slachtoffers uit het onderzoek.

4.3.4 Conclusie: De rol van verschillende factoren uit gelegenheidstheorieën

Deze paragraaf schets een beeld van verschillende factoren die impact kunnen hebben op het slachtofferschap van online genderspecifieke intimidatie, aan de hand van twee gelegenheidstheorieën. De resultaten wijzen erop dat verschillende factoren uit de gelegenheidstheorieën het verschil in intimidatie-ervaringen en slachtofferschap kunnen verklaren. Zo lijken de drie componenten uit de RAT (dader, slachtoffer, toezicht) en verschillende factoren uit het dagelijks leven van de vrouwen (netwerk, type game, tijdsbestedingen) bepalend voor het ontstaan van slachtofferschap voor de vrouwen uit het onderzoek. Volgens de bevindingen in deze paragraaf is de kans op slachtofferschap het grootst wanneer daders een motief hebben voor intimidatie (e.g. winst, persoonlijke omstandigheden, sterke geloofsovertuigingen), het geslacht van het doelwit bekend is, er een gebrek is aan adequaat formeel en informeel toezicht, zij een competitief spel speelt en zich bevindt in dezelfde openbare omgeving als de dader (netwerk, type game).

Naast het verschil in intimidatie-ervaringen kan het verschil in de schade die de vrouwen ervaren op hun mentaal welzijn verklaard worden met behulp van de gelegenheidstheorieën. De bevindingen laten zien dat adequaat informeel toezicht (i.e. de sociale omgeving van de vrouwen) als factor uit de gelegenheidstheorieën een beschermende rol kan spelen. Adequaat informeel toezicht kan bij de meeste participanten de negatieve gevolgen van intimidatie op

het mentaal welzijn te minimaliseren. Verschillende factoren uit de gelegenheidstheorieën kunnen dus een verklarende of beschermende rol vervullen voor de intimidatie-ervaringen en het mentaal welzijn van de slachtoffers.

De impact van maatschappelijke trends is daarentegen weinig ter sprake gekomen. Slechts één maatschappelijk trend (rolmodellen) heeft bij enkele participanten een positieve impact op hun mentaal welzijn. Hierdoor lijken maatschappelijke trends een zeer beperkte rol te spelen in de intimidatie-ervaringen van de vrouwen uit het onderzoek.

4.4 Copingstrategieën van vrouwelijke gamers

In deze paragraaf worden copingstrategieën besproken die de participanten en vrouwen op internetfora hanteren tijdens het online gamen om de ervaringen van genderspecifieke intimidatie en de negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn te beperken. Hierbij worden de verschillende copingstijlen belicht en in context geplaatst. Verder komt de effectiviteit van de copingstijlen aan bod voor zover deze is besproken door de vrouwen in het onderzoek. Copingstijlen worden effectief geacht indien zij tot minimaal één van de volgende situaties leiden: (1) een afname van intimidatie-ervaringen en (2) een beperking van de schade aan het mentaal welzijn door de negatieve gevolgen van intimidatie te minimaliseren. Deze definitie van effectieve coping is tot stand gekomen uit de interviews met de participanten. De copingstrategieën worden indien van toepassing gekoppeld aan de bevindingen uit voorgaande paragrafen: intimidatie-ervaringen, mentaal welzijn en gelegenheidstheorieën.

4.4.1 Verschillende copingstrategieën en -stijlen

De vrouwen uit het onderzoek hanteren zowel emotie- als probleemgerichte coping. Overeenkomstig met voorgaande studies lijken de vrouwen uit het huidige onderzoek verreweg het vaakst terug te vallen op emotiegerichte coping ($n_v=400$) vergeleken met probleemgerichte coping ($n_v=44$) (Baker & Berenbaum, 2007; Matud, 2004). Een grote meerderheid van de emotiegerichte copingstrategieën is passief van aard ($n_v=275$). Deze bevinding kan mogelijk verklaard worden door de socialisatie hypothese die stelt dat vrouwen door hun omgeving gesocialiseerd worden om gedrag te vertonen die meer passief en emotiegericht is (Pearlin & Schooler, 1978; Ptacek et al., 1992).

Uit de data blijkt dat de vrouwen per copingstrategie verschillende stijlen van coping hanteren. Een overzicht van de copingstijlen die de vrouwen hanteren, is weergegeven in

Tabel 1. In totaal worden 11 verschillende copingstijlen gehanteerd door de vrouwen, waarvan vijf actief emotiegericht, vier passief emotiegericht en twee probleemgericht.

Tabel 1.

Copingstrategieën en -stijlen die vrouwelijke gamers hanteren

Copingstijlen (<i>n_v</i>)	Toelichting	Emotiegericht	Probleemgericht
Rapporteren (31)	Melding doen in de game, contact opnemen met ontwikkelaars.		X
Educatie aan ouders (13)	Bewustwording creëren bij zowel betrokkenen (daders, ontwikkelaars) als leken.		X
(Gender-)identiteit verbergen (104)	Stressoren ontlopen door het geslacht of andere persoonsinformatie verbergen die hen een aantrekkelijk doelwit maken voor daders (e.g. stemvormer, geen stem-chat gebruiken, geen vrouwelijke profielfoto, gebruikersnaam of personage kiezen in de game).	X (P)	
Negeren (42)	Geen aandacht besteden aan de intimidatie en niet ingrijpen (e.g. van je af laten glijden, op andere dingen focussen, afleiding zoeken buiten de game).	X (P)	
Vermijden (24)	Intimiderende situaties en potentiële daders vermijden door te kiezen in welke omgeving zij zich bevinden (e.g. type game kiezen, uit het team stappen, lid van vrouwelijke gemeenschappen).	X (P)	
Interactie vanuit daders beperken (105)	Communicatiemogelijkheden van de (potentiële) daders beperken zodat er vanuit hun kant geen interactie	X (P)	

	mogelijk is of zelf een alternatief communicatiemiddel gebruiken buiten de game (e.g. muten, blokkeren, dader uit het team verbannen, Discord gebruiken)	
Vijandige interactie (53)	De dader confronteren op een botte of agressieve manier om ontevredenheid te uit, stoom af te blazen, of bijdehand reageren om een reactie van de dader uit te lokken (e.g. liegen, dom voordoelen, sarcasme, kortaf doen, schelden).	X (A)
Vredig interactie (20)	De dader confronteren op een kalme manier, zonder vijandige intenties (e.g. negatieve gevoelens uitleggen, excuus aanbieden, meelachen).	X (A)
Steun zoeken in sociale omgeving (40)	Steun zoeken bij bekenden of vreemdelingen in de sociale omgeving (e.g. emoties uiten, hart luchten, om hulp vragen in de game, advies vragen, samen met vrienden gamen).	X (A)
Persoonlijke groei (9)	Zichzelf ontwikkelen op verschillende gebieden (e.g. zelfvertrouwen verhogen, niet persoonlijk opvatten, muur opzetten of afbouwen).	X (A)
Positieve draai (3)	Eigen voordeel halen uit stresssituatie (e.g. er een grap van maken met vrienden, een video ervan maken en op sociale media plaatsen).	X (A)

Noot. 'A' verwijst naar 'actief' en 'P' verwijst naar 'passief' met betrekking tot emotiegerichte coping.

4.4.2 *Probleemgerichte coping*

Probleemgerichte copingstijlen (i.e. rapporteren en educatie aan daders) worden in totaal door $n_v=44$ vrouwen uit het onderzoek gehanteerd. Een mogelijke verklaring voor dit relatief lage totale aantal vrouwen dat probleemgerichte coping hanteert, kan gezocht worden in het gebrek aan kennis en middelen om het probleem bloot te leggen, op te lossen of oplossingen te bedenken (Green et al., 2010). Zo zijn rapportsystemen niet binnen elke game aanwezig en hebben vrouwelijke gamers simpelweg niet het bereik om intimidatie op grote schaal te beperken middels educatie aan de daders. Desondanks geven een paar participanten aan dat zij hiertoe wel pogingen hebben gedaan: aan daders uitleggen wat de impact is van intimiderend gedrag in de hoop dat zij hiermee ophouden.

Een andere verklaring kan gezocht worden in de effectiviteit van copingstijlen. Bijna de helft van de participanten die wel probleemgerichte coping hanteren, geeft aan dat dergelijke coping geen, zelden of slechts tijdelijk effect heeft ($n_p=5$). Het rapporteren van een dader kan bijvoorbeeld leiden tot een verbanning van zijn account waardoor intimidatie vanuit hem wordt beperkt, maar deze verbanning is slechts tijdelijk. Nadat het account weer op actief is gezet, kan de dader zijn intimiderende gedrag voortzetten. Verder gaf een aantal vrouwen aan dat de toepassing van probleemgerichte coping door het slachtoffer de genderspecifieke intimidatie in de online gamewereld nooit volledig zal verhelpen: *'I think the problem of harassment for females specifically won't really change until you see the change on a more public scale'* (participant 7), *'There's nothing you can really do, because there's just people like that all the time'* (participant 8). Zij geloven dus niet dat probleemgerichte coping vanuit de slachtoffers effectief is.

Deze verklaringen omtrent effectiviteit komen overeen met de bevindingen van voorgaande literatuur die stellen dat individuen minder snel geneigd zijn om een copingstijl te kiezen die volgens hen weinig effect heeft en niet leidt tot het gewenste resultaat (Bandura, 1982; Folkman, Lazarus, Dunkel-Schetter, DeLongis, & Gruen, 1986). Overigens lijken individuen met een lage emotionele competentie weinig baat te hebben bij probleemgerichte coping (Baker & Berenbaum, 2007). Mogelijk beschikken de vrouwen uit het huidige onderzoek over een relatief lage emotionele competentie, waardoor zij probleemgerichte copingstijlen niet als ineffectief beschouwen. Gebrek aan kennis, middelen, effectiviteit en emotionele competentie zouden dus redenen kunnen zijn dat de vrouwen uit het onderzoek minder vaak kiezen voor probleemgerichte coping.

4.4.3 Passief emotiegerichte coping

4.4.3.1 Genderidentiteit verbergen en interactie beperken

De meest benoemde copingstijlen zijn (gender-)identiteit verbergen ($n_v=104$) en interactie vanuit daders beperken ($n_v=105$). Deze copingstijlen zijn beide passief emotiegericht. De meest gehanteerde manier van de vrouwen uit het onderzoek om hun genderidentiteit te verbergen is door zelf geen gebruik te maken van stem-chat. De meest gehanteerde manier om de interactie vanuit de daders te beperken is door daders te muten in de game.

Er zijn verschillende verklaringen mogelijk voor de populariteit van ‘genderidentiteit verbergen’. Een eerste verklaring is dat deze copingstijl passief emotiegericht is, wat volgens de eerder benoemde socialisatie hypothese een verklaring kan bieden voor het grote aantal vrouwen dat deze copingstijl hanteert (Pearlin & Schooler, 1978; Ptacek et al., 1992). Een tweede verklaring kan gezocht worden in een extra reden om het geslacht te willen verbergen, naast het doel om de intimidatie-ervaringen te beperken. De reden betreft het willen spelen en beleven van de game op reguliere wijze. De vrouwen uit het onderzoek merken namelijk op dat zij de game niet kunnen spelen zoals deze is bedoeld. Dit komt doordat mannelijke gamers de vrouwelijke gamers binnen het spel saboteren, dwarszitten, hun communicatie negeren en overdreven kritisch zijn op hun prestaties tijdens het spel ($n_f=22$, $n_p=8$). Deze ervaringen kunnen een extra reden vormen dat de vrouwen hun gender tijdens het gamen willen verbergen, wat het hoge aantal vrouwen zou verklaren dat ‘genderidentiteit verbergen’ als copingstijl hanteert. Een derde verklaring is wellicht de bevinding dat de meeste vrouwen in het onderzoek deze copingstijl als effectief beschouwen. Door hun gender te verbergen maken de vrouwen zichzelf minder zichtbaar voor potentiële daders, waardoor zij geen geschikt doelwit vormen (Cohen & Felson, 1979). Volgens de routine-activiteitentheorie is het ontstaan van slachtofferschap minder aannemelijk bij de afwezigheid van een geschikt doelwit.

De effectiviteit van een copingstijl kan tevens een mogelijke verklaring bieden voor het grote aantal vrouwen dat de copingstijl ‘interactie vanuit daders beperken’ hanteert. Het beperken van deze interactie is volgens de vrouwen effectief omdat het alle verbale communicatie vanuit de dader richting het doelwit tegenhoudt en volgens enkele vrouwen zelfs een positieve impact heeft op hun mentaal welzijn (i.e. kalm worden, stress verminderen) ($n_v=2$). Daarnaast is deze copingstijl vrij toegankelijk: de mute-optie is aanwezig in vrijwel elke game die stem-chat aanbiedt en alternatieve communicatieplatformen zoals Discord zijn gratis. De gebruikers van Discord hebben meer controle over met welke individuen zij communiceren. Echter, ‘interactie vanuit daders

beperken' is niet effectief voor het tegenhouden van de non-verbale intimidatie waar de daders zich schuldig aan kunnen maken.

4.4.3.2 Negeren en vermijden

Twee passief emotiegerichte copingstijlen die minder vaak werden benoemd door de vrouwen betreffen: negeren ($n_v=42$) en vermijden ($n_v=24$). De vrouwen die besluiten de intimidatie te negeren, hanteren deze copingstijl om verschillende redenen. Zo gunnen zij de daders geen reactie en zijn zij van mening dat confrontatie met de dader het probleem van online intimidatie niet zal oplossen, waardoor hun voorkeur uitgaat naar het negeren van de intimidatie die zij ontvangen. Het negeren lijkt volgens de vrouwen in enige mate effectief. Het kan volgens hen tot verveling leiden bij de daders, die hierdoor uiteindelijk stoppen met intimideren. Deze copingstijl kan de gemotiveerde dader dus demotiveren. Door de afwezigheid van een gemotiveerde dader is het ontstaan van slachtofferschap minder aannemelijk (Cohen & Felson, 1979).

De minst besproken passief emotiegerichte copingstijl betreft het vermijden van intimiderende situaties en (potentiële) daders. Door bepaalde situaties te vermijden, ontlopen zij de confrontatie met een gemotiveerde dader, waardoor het minder aannemelijk is dat slachtofferschap ontstaat (Cohen & Felson, 1979). De vrouwen uit het onderzoek benoemen verschillende manieren waarop zij intimiderende situaties en potentiële daders vermijden. Zij kunnen bepaalde type games vermijden (paragraaf 4.3) waarin ze de kans groot achten dat intimidatie daar plaats zal vinden. Sommige vrouwen vermijden intimiderende situaties door niet de gehele game, maar enkel de match, het team of het gezelschap te verlaten waarin zij zijn geplaatst ('Ik verlaat het potje en zoek een betere groep', Reddit). Ook worden sommige vrouwen lid van vrouwengemeenschappen binnen de gamewereld, waarin enkel vrouwelijk leden zijn toegestaan en met elkaar kunnen gamen en communiceren ($n_v=4$). Uit de data blijkt dus dat deze copingstijl ertoe kan leiden dat de vrouwen zich genoodzaakt voelen een onderdeel van hun dagelijkse routines en activiteiten aan te passen om online intimidatie te vermijden.

Aangezien de meeste vrouwen uit het onderzoek geen toelichting gaven bij het hanteren van deze copingstijlen kan uit de data geen gegronde verklaringen worden gegeven voor het relatief lage aantal vrouwen dat 'negeren' of 'vermijden' als copingstijl hanteert. Uitgaande van de zojuist besproken bevindingen kan enkel gespeculeerd worden dat vrouwen deze twee copingstijlen minder vaak toepassen omdat zij hierbij een deel van hun keuzevrijheid

beperken: bepaalde games niet kunnen spelen door kans op intimidatie. Om hier verder uitspraak over te doen, is nader onderzoek noodzakelijk.

4.4.4 Actief emotiegerichte coping

4.4.4.1 Interactie aangaan

Bij twee van de vijf actief emotiegerichte copingstijlen gaan de slachtoffers een interactie aan met de dader. De interactie vanuit het slachtoffer kan vijandig ($n_v=53$) of vredig ($n_v=20$) zijn (Tabel 1). De vijandige reacties kunnen inhoudsloos zijn (e.g. scheldenwoorden of non-verbale geluiden), maar ze kunnen ook wel inhoud bevatten, waarbij het slachtoffer haar gevoel uitdrukt en duidelijk maakt waarom zij de intimidatie niet accepteert. Slechts een beperkt aantal vrouwen sprak zich uit over de effectiviteit van deze copingstijl. Negen vrouwen spraken positief over de effectiviteit van vijandige reacties en beweren dat deze copingstijl ertoe leidt dat de daders stoppen met intimideren. Een kleiner aantal vrouwen sprak negatief over de effectiviteit en ervaart dat hun vijandige reacties de intimidatie niet verminderen, maar bij sommige pogingen juist verergeren doordat het meer agressiviteit uitlokt bij de dader. Agressief gedrag lokt een agressieve reactie uit (Salter & Blodgett, 2012).

In tegenstelling tot een vijandige interactie kunnen de vrouwen ook kiezen voor een vredig interactie op de intimidatie die zij ontvangen. De vrouwen geven hun grenzen aan, komen voor zichzelf op, stellen vragen aan de daders en spreken de daders aan op hun gedrag. Slechts een enkeling ervaart deze copingstijl als effectief ($n_v=3$), mits gecombineerd met een passief emotiegerichte copingstijl: de interactie vanuit de daders beperken door hen te muten.

Een vredige interactie van het slachtoffer wordt volgens de data relatief weinig gehanteerd. De vrouwen uit het onderzoek lijken de voorkeur te geven aan vijandige reacties. Dit kan mogelijk een evolutionaire oorzaak hebben. Individuen gebruiken agressief gedrag om zichzelf te verdedigen tegen aanvallen (Buss & Shackelford, 1997). Daarnaast is agressief gedrag volgens Darwin (1998) een overlevingsinstinct wat de mens tot op heden niet is verleerd. Andere wetenschappers zoeken de verklaring eerder in de frustratie-agressie theorie. Dit betreft een gedragstheorieën die stelt dat agressief gedrag het gevolg is van innerlijke frustratie (Breuer, Elson, & Sturmey, 2017). Agressieve reacties dienen als uitlaatklep om emotionele spanning vrij te laten. Het is dus mogelijk dat de slachtoffers uit het onderzoek frustratie ervaren na het ontvangen van intimidatie, waarna zij deze gevoelens uiten in agressieve reacties. Daarnaast is het mogelijk dat een vijandige aanpak de voorkeur krijgt omdat de data suggereert dat een vijandige aanpak ($n_v=9$) vaker het gewenste resultaat

oplevert dan een vredige aanpak ($n_v=3$). Wanneer individuen denken dat een vijandige aanpak tot gewenst resultaat leidt, zullen ze geneigd zijn deze toe te passen (Felson, 2002).

4.4.4.2 Steun zoeken in de sociale omgeving

Een andere actief emotiegerichte copingstijl betreft het steun zoeken in de sociale omgeving van het slachtoffers. Uit Tabel 1 blijkt dat een aanzienlijk aantal vrouwelijke gamers steun haalt uit hun sociale omgeving ($n_v=40$). Deze copingstijl kan tevens het gebruik van andere copingstijlen faciliteren. De vrouwen geven bijvoorbeeld aan dat het makkelijker is om intimidatie te negeren wanneer zij met vrienden gamen, omdat zij zich dan automatisch focussen op het plezier maken met hun vrienden. Verder is meer dan de helft van de participanten van mening dat ‘steun zoeken in de sociale omgeving’ een effectieve copingstijl is, omdat het positieve gevolgen heeft op hun mentaal welzijn ($n_v=8$). Het leidde bij hen tot minder negatieve gevoelens, een hoger zelfvertrouwen, een gevoel van validatie en minder eenzaamheid. Ook beweert één participant dat de negatieve gevoelens ten gevolge van intimidatie sneller verdwijnen nadat zij haar emoties deelt met haar naasten. De bevinding dat bijna alle participanten deze copingstijl als effectief beschouwen komt overeen met voorgaande literatuurstudies. Zo blijkt het sociale netwerk van een individu positief geassocieerd te zijn met diens mentaal welzijn (Kogstad, Mönness, & Sörensen, 2013). Daarnaast beweren een aantal studies dat sociale steun essentieel is voor een goede mentale gezondheid en een beschermende rol speelt in een gezond mentaal welzijn (Andrea, Siegel, & Teo, 2016; Bjørlykhaug, Karlsson, Hesook, & Kleppe, 2022; Langeland & Wahl 2009; Topor, Borg, Di Girolamo, & Davidson, 2011; Wang, Mann, Lloyd-Evans, Ma, & Johnson, 2018).

Ondanks het bewijs voor de effectiviteit van deze copingstijl wordt hij niet als vaakst gebruikt in vergelijking met de andere copingstijlen. Een mogelijke verklaring kan zijn dat niet alle vrouwen in het onderzoek beschikken over een adequaat sociaal netwerk waar zij steun bij kunnen zoeken. Terwijl andere copingstijlen die vaker gehanteerd worden (i.e. identiteit verbergen, interactie vanuit daders beperken, vijandige interactie aangaan) geen sociaal netwerk vereisen.

4.4.4.3 Persoonlijke groei en positieve draai

Twee actief emotiegerichte copingstijlen die van alle stijlen het minst vaak werden benoemd in de data zijn ‘persoonlijke groei’ en ‘positieve draai’ (Tabel 1). Persoonlijke groei ($n_v=9$) kan door de vrouwen zowel bewust als onbewust worden ingezet. Vrouwen die deze

copingstijl bewust inzetten, hebben hun blik op online intimidatie aangepast waardoor intimidatie-ervaren tot op heden weinig indruk op hen maken ('I changed my view of it and I just started to get affected less', participant 3). Vrouwen die deze copingstijl onbewust inzetten, hebben door de tijd heen een persoonlijke ontwikkeling meegemaakt, waardoor intimidatie-ervaringen minder indruk op hen maken. Voorbeelden van dergelijke ontwikkelingen betreffen: gewenning, minder gevoelig geworden voor intimidatie en een hoger zelfvertrouwen gekregen. Doordat vrouwen deze copingstijl onbewust kunnen inzetten, kan wellicht het beperkte aantal vrouwen verklaren dat aangeeft deze copingstijl te hanteren. Zij zijn zich er wellicht niet van bewust dat dit een manier van coping is, waardoor zij het niet hebben benoemd tijdens het interview. Daarnaast is aan de participanten niet expliciet gevraagd naar hun persoonlijke groei, zij brachten dit onderwerp zelf ter sprake.

De copingstijl 'positieve draai' ($n_v=3$) werd enkel door vrouwen gehanteerd die zichzelf blootgeven aan een groter openbaar publiek (streamers, YouTubers) en is dus afhankelijk van de leefstijl van de vrouwen. De steekproef van dit onderzoek bevat weinig participanten met deze leefstijl, waardoor 'positieve draai' relatief weinig wordt gehanteerd. De vrouwen die deze coping wel toepassen, zijn van mening dat het effectief is voor hun mentaal welzijn. Eén participant gaf bijvoorbeeld aan dat zij zich gevalideerd voelt door de mensen die haar YouTube-video's bekijken.

4.4.5 Conclusie: Gehanteerde copingstrategieën en copingstijlen

De vrouwen uit het onderzoek hanteren dus verschillende copingstijlen, waarvan de grote meerderheid onder emotiegerichte coping valt en de minderheid onder probleemgerichte coping. Probleemgerichte coping lijkt voor de participanten slechts weinig of tijdelijk effect te hebben, terwijl sommige emotiegerichte copingstijlen bij de vrouwen kunnen leiden tot een afname van de intimidatie en minimalisering van de negatieve gevolgen op hun mentaal welzijn. Bovendien is het gebruik van emotiegerichte coping laagdrempeliger voor de vrouwen. Zij hebben weinig extra kennis of middelen nodig om deze coping toe te passen.

4.5 Verantwoordelijkheid en verbeteringen

In voorgaande paragrafen zijn de ervaringen van genderspecifieke intimidatie van vrouwelijke gamers besproken en de gevolgen hiervan op hun mentaal welzijn. Evenals de rol van verschillende factoren uit de gelegenheidstheorieën en copingstrategieën die vrouwelijke gamers hanteren. In deze laatste paragraaf van de resultaten wordt gezocht naar

verbeterpunten binnen de online gamewereld om de intimidatie-ervaringen en de negatieve gevolgen hiervan op het mentaal welzijn te beperken. Om dit te bereiken worden de behoeftes en suggesties van de participanten uit het onderzoek geanalyseerd met in achtneming van voorgaande paragrafen. Uit de data komen verschillende onderwerpen naar voren voor verbetering: toezicht, standpunt en normstelling, kennis en bewustwording, en veilige sfeer. Verder wordt besproken welke partijen volgens de vrouwen verantwoordelijkheid dragen om de verbeterpunten te bewerkstelligen, waarbij zowel formele als informele partijen worden aangewezen.

4.5.1 Verantwoordelijkheid van formele partijen

Het merendeel van de participanten is van mening dat formele partijen verantwoordelijkheid moeten dragen voor het beperken van genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld ($n_p=9$). De formele partijen die de participanten benoemen, zijn: gameontwikkelaars en verschillende bedrijven binnen de gamewereld (i.e. uitgevers, streamingplatformen, e-sportorganisaties). De gameontwikkelaars en bedrijven zijn locatiebeheerders (paragraaf 2.3.2) wat hen verantwoordelijk stelt voor de activiteiten en het gedrag binnen de games of game-gerelateerde omgevingen die zij beheren (e.g. e-sporttoernooi) (Vakhitova et al., 2016). Bovendien hebben formele partijen volgens een aantal participanten een grotere invloed op de gamewereld dan alledaagse gamers. Daarnaast zijn de participanten van mening dat formele partijen verantwoordelijk zijn voor de tevredenheid van de consumenten in de online omgeving die zij zelf hebben gecreëerd: *'It's like well this is your place this is your place of work this is your business you have to make sure that the people that are walking into your business are going to feel comfortable enough to want to stay'* (participant 6). Het is volgens de participanten de verantwoordelijkheid van formele partijen om hiertoe minstens een poging te doen. Aan de participanten is gevraagd hoe formele partijen hun verantwoordelijkheid kunnen bewerkstelligen in de praktijk. Hierop gaven zij verschillende suggesties die in de volgende paragraaf worden besproken.

4.5.2 Verbetersuggesties voor formele partijen

Formeel toezicht. Allereerst hebben de participanten behoefte aan verbetering van formeel toezicht in de games die zij spelen. Meer dan de helft van de participanten is namelijk van mening dat er te weinig effectief toezicht aanwezig is vanuit ontwikkelaars en -bedrijven ($n_p=6$). Slechts enkele games beschikken volgens hen over een effectief rapporteersysteem

(paragraaf 2.4.2). In de meeste games die de participanten spelen, ontbreekt dit systeem. Daarnaast zijn de rapporteursystemen gevoelig voor valse meldingen die gamers voor de grap maken of om elkaar dwars te zitten. De participanten komen met een aantal suggesties om formeel toezicht te verbeteren:

- Huidige tactieken op grotere schaal toepassen (e.g. rapporteursystemen en scheldwoordenfilter in meerdere games implementeren);
- Technische steun verbeteren (e.g. specifieker kunnen rapporteren);
- Meer betrokkenheid van game-ontwikkelaars en bedrijven (e.g. persoonlijke afhandeling van rapportages en meldingen);
- Afschrikking door hogere straffen (e.g. accounts langere tijd verbannen uit de game);
- Uitschakeling van daders;
- Grondige emailcontrole bij het aanmaken van nieuwe accounts zodat het moeilijker wordt voor daders om een nieuw account aan te maken wanneer hun huidige account geblokkeerd is wegens wangedrag.

Het verbeteren en verspreiden van effectief toezicht kan leiden tot meer aanwezigheid van adequaat toezicht, wat het ontstaan van slachtofferschap bemoeilijkt (Cohen & Felson, 1979). Het idee van uitschakeling is dat de dader tijdelijk uit de maatschappij wordt gezet of fysiek wordt beperkt om misdaad te voorkomen (Sharkey, 1996). Een participant suggereert om de stem-chat van daders te blokkeren zodat zij niet deel kunnen nemen aan de online communicatie tijdens het spel. Daarnaast wordt tijdens de interviews gesuggereerd dat hogere straffen moeten leiden tot het afschrikken van (potentiële) daders. Deze suggestie wordt ondersteund door de moderne afschrikkingstheorie die stelt dat wetgeving en strafdreiging effectief werken om misdaad te voorkomen (Wikström, Tseloni, & Karlis, 2011).

Standpunt innemen en normstelling. Ten tweede merken de participanten een gebrek aan betrokkenheid vanuit formele partijen omtrent het probleem van online intimidatie. Een paar participanten ($n_p=2$) suggereren dat gameontwikkelaars en -bedrijven een duidelijk standpunt moeten innemen tegen online genderspecifieke intimidatie (*taking a stance*). Zij moeten zich hierover uitspreken en grenzen aangeven over welk gedrag zij wel en niet tolereren binnen hun games. Formele partijen dienen dus duidelijke gedragsnormen te stellen binnen de gamewereld. Dit betreft zowel het gedrag van de gamers als van de gameontwikkelaars zelf. Met het gedrag van gameontwikkelaars wordt verwezen naar de seksuele manier waarop vrouwelijke personages in games worden afgebeeld (objectificatie in paragraaf 4.1). Als reactie hierop suggereren de participanten dat formele partijen meer aandacht moeten besteden aan het representeren en promoten van vrouwen binnen de online

gamewereld, om de diversiteit en aanwezigheid van vrouwelijke gamers te normaliseren. De participanten hebben behoefte aan meer diversiteit en minder objectificatie omtrent vrouwelijke personages in de games. Met diversiteit verwijzen zij naar het ontwerpen van verschillende lichaamsbouwen (e.g. rondingen, slank, gespierd) voor vrouwelijke personages en meer kledingopties om hun personage in de game aan te kleden en te bedekken. Zij willen dus dat vrouwen gerepresenteerd worden op een manier die beter overeenkomt met het brede scala aan alledaagse vrouwen in de maatschappij, waarbij de focus niet ligt op enkel de seksuele aspecten van de vrouw. Daarnaast wordt door een aantal participanten ($n_p=4$) een gebrek aan promotie ervaren van vrouwelijke rolmodellen vergeleken met mannelijke rolmodellen. Met vrouwelijke rolmodellen refereren zij naar vrouwen met een beroep in de gamewereld zoals e-sporters en streamers. Een manier om rolmodellen te promoten is door evenementen of toernooien te organiseren die vrouwen erbij betrekken. Ook kunnen sociale mediaplatformen (e.g. YouTube) en gamebedrijven vrouwelijke streamers onder de aandacht brengen: *'YouTube could just highlight female female creators and yeah I and I think that that Riot and other other platforms [...] could as well do something like that just highlight the women in the gaming industry'* (participant 5). De participanten hopen dat de aanwezigheid van vrouwen binnen de gamewereld genormaliseerd wordt na meer promotie van vrouwelijke rolmodellen.

Kennis en bewustwording vergroten. Ten derde suggereert een aantal participanten ($n_p=6$) dat gameontwikkelaars en -bedrijven meer kennis en bewustwording moeten opdoen en vergaren omtrent online genderspecifieke intimidatie, sociale kringen, gedrag van jongeren en de invloed van leeftijdsgenoten. Dit kunnen zij doen door zich te verdiepen in wetenschappelijke onderzoeken naar dergelijke onderwerpen. Door hun kennis te vergroten zijn zij beter in staat om online intimidatie te bestrijden en preventieve maatregelen te treffen (Back & Guerette, 2021). Gameontwikkelaars en -bedrijven kunnen met hun grote invloed en bereik tevens helpen om de vergaarde kennis en bewustwording te verspreiden onder de gamegemeenschap ($n_p=2$), om bewustwording bij de gamegemeenschap te creëren en zodat verschillende actoren uit de gamegemeenschap betere toezichthouders kunnen worden (Reynald, 2010).

Veilige sfeer creëren: genders scheiden. Ten vierde beweren de participanten dat gameontwikkelaars verantwoordelijk zijn voor het creëren van een veilige sfeer voor vrouwelijke gamers. Een veilige sfeer ontstaat in een omgeving met afwezigheid van dreigingen, (verbaal) seksueel geweld, seksisme, objectificatie, etc. (Lewis et al., 2015). Veilige omgevingen kunnen leiden tot vermindering van de intimidatie en minimalisering van

negatieve gevolgen op het welzijn van de vrouwen (Lewis et al., 2015). Uit het kwalitatieve onderzoek van Lewis et al. (2015) met 30 vrouwen blijkt dat een veilige omgeving de algemene ontwikkeling, cognitieve en emotionele vrijheid van de vrouwen kan bevorderen. Daarnaast stelt het vrouwen in staat om zich emotioneel uit te drukken, te ontwikkelen en te ontplooien als mens.

Een aantal participanten ($n_p=5$) denkt dat een veilige sfeer bereikt kan worden door het scheiden van mannelijke en vrouwelijke gamers. Zij suggereren dat gameontwikkelaars dit moeten faciliteren door bijvoorbeeld vrouwengemeenschappen te creëren waarin mannen niet welkom zijn (*women only communities*). Daarbij stelt één participant voor dat gameontwikkelaars een optie in het spel implementeren waarmee vrouwelijke gamers niet met mannelijke gamers hoeven te spelen. Bijvoorbeeld een wachtrij in de game waarin enkel vrouwen welkom zijn, zodat het gehele team bestaat uit vrouwen. Echter, mannelijke gamers kunnen zich online voordoen als vrouwen door hun genderidentiteit anoniem te houden, waardoor deze verbetersuggestie niet waterdicht is. Er zou dan extra controle moeten komen op de accountgebruikers die lid willen worden van de vrouwengemeenschappen.

Kortom, volgens de participanten moeten formele partijen verantwoordelijkheid nemen voor het beperken van genderspecifieke intimidatie in de online gamewereld en de games die zij creëren. Het is hun taak als locatiebeheerders om de gamers tevreden te houden en actie te ondernemen. Formele partijen kunnen hun verantwoordelijkheid op verschillende gebieden bewerkstelligen in de praktijk. Echter, de verantwoordelijkheid van formele partijen heeft volgens de participanten haar limiet. Formele partijen hebben in de praktijk geen controle over de interacties die plaatsvinden tussen individuen tijdens het online gamen. Ook zijn zij niet altijd direct aanwezig wanneer intimidatie optreedt. Daarom leggen participanten de verantwoordelijkheid deels bij informele partijen. In de volgende paragraaf wordt de verantwoordelijkheid van informele partijen toegelicht.

4.5.3 Verantwoordelijkheid van informele partijen

Bijna de helft van de participanten ($n_p=5$) bespreekt de verantwoordelijkheid van informele partijen, waarmee zij refereren naar verschillende actoren uit de gamegemeenschap (i.e. daders, slachtoffers en omstanders) en het sociale netwerk van de daders. Een enkeling is zelfs van mening dat informele actoren een grotere verantwoordelijkheid moeten dragen dan formele partijen ($n_p=2$), terwijl de meerderheid vindt dat zowel informele als formele partijen verantwoordelijk moeten zijn.

De informele actoren zijn volgens de participanten verantwoordelijk om verschillende redenen. Daders van online genderspecifieke intimidatie zijn verantwoordelijk voor hun eigen gedrag en wat zij het slachtoffer aan doen. Daarnaast denken de participanten dat het intimiderende gedrag van de daders vergelijkbaar gedrag kan uitlokken bij andere mannelijke gamers. Idealiter willen de participanten dat de daders stoppen met intimiderend gedrag richting vrouwelijke gamers. Echter, de vrouwen uit het onderzoek zien dit niet als een realistische verandering die op korte termijn tot stand komt. De participanten keren voor verbeterpunten dus naar andere actoren binnen de gamewereld zoals slachtoffers en omstanders. Hoewel slachtoffers niet verantwoordelijk zijn voor hun eigen slachtofferschap, maken zij wel onderdeel uit van de online gamegemeenschap. Hierdoor kunnen de slachtoffers voornamelijk impact hebben op het gedrag van andere gamers en de aanwezigheid van online intimidatie tijdens het gamen (zie suggestie verderop). Verder zijn omstanders (i.e. gamers die geen slachtoffer, noch dader zijn) aanwezig in de game op het moment van intimidatie, waardoor zij de mogelijkheid hebben om direct in te grijpen. Ook het sociale netwerk van de daders (i.e. vrienden, familie) werd benoemd door de participanten. Dit sociale netwerk is verantwoordelijk omdat zij een directe invloed kunnen uitoefenen op het gedrag van de dader. De participanten bespreken twee onderwerpen van verbeteringsuggesties voor informele partijen, die overeenkomen met de reeds besproken onderwerpen voor formele partijen: (1) toezicht en (2) kennis en bewustwording.

4.5.4 Verbetersuggesties voor informele partijen

Informeel toezicht. Binnen de gamegemeenschap zijn twee soorten toezichthouders aanwezig: behandelaars en beschermers (Back & Guerette, 2021; Reynald, 2010; Tillyer & Eck, 2011). De aanwezigheid van het huidige informele toezicht dat de vrouwen uit het onderzoek ervaren is echter beperkt (paragraaf 4.3). De participanten suggereren dat naast formeel toezicht ook behoefte is aan meer informeel toezicht vanuit verschillende actoren in de gamegemeenschap (m.u.v. daders). Aanwezigheid van informeel toezicht kan wangedrag voorkomen, mits de toezichthouders effectief zijn (Hollis-Peel, Reynald, & Welsh, 2011). Dit zou betekenen dat zij bereid moeten zijn om in te grijpen en daders te weerhouden van wangedrag (Hollis-Peel, Reynald, & Welsh, 2011). Voor behandelaars is het gunstig dat zij een sterke band hebben met de potentiële dader. Voor mannelijke gamers betreft dit voornamelijk vrienden waarmee zij samen gamen. Een enkele participant suggereerde dat de ouders van de daders een rol kunnen spelen in de opvoeding, wanneer daders nog thuis wonen. De beschermers die volgens de vrouwen uit het onderzoek aanwezig zijn binnen de

online gamewereld bestaan uit vrienden waarmee de slachtoffers gamen en omstanders die voor hen opkomen. Beschermers zijn daarnaast het meest effectief wanneer zij potentiële daders kunnen detecteren (Hollis-Peel, Reynald, & Welsh, 2011). Hiervoor is voldoende kennis nodig over de situatie (Back & Guerette, 2021; Tillyer & Eck, 2011).

Kennis en bewustwording middels socialisatie. Een aantal vrouwen op de online internetfora ($n_f=3$) en een aantal participanten ($n_p=4$) zijn van mening dat meer kennis en bewustwording binnen de gamegemeenschap omtrent genderspecifieke intimidatie een positief effect kan hebben op het reduceren van online intimidatie en de negatieve gevolgen op het mentaal welzijn. Verschillende actoren uit de gamegemeenschap (e.g. daders, slachtoffers, omstanders) zouden dus beter geïnformeerd moeten zijn over de aanwezigheid van online intimidatie. De vrouwen uit het onderzoek hebben dus behoefte aan meer educatie binnen de gamegemeenschap. Zo suggereren zij dat daders geïnformeerd moeten worden over de gevolgen van intimidatie bij de slachtoffers, zodat zij zich realiseren wat de impact van hun gedrag is. Daarnaast suggereert één participant dat mannelijke omstanders in de game geïnformeerd moeten worden over wat wel en wat niet gepast gedrag is jegens vrouwelijke gamers. Verder kunnen de slachtoffers geïnformeerd worden over hulpmiddelen en copingstrategieën voor het omgaan met intimiderende situaties. De educatie kan overgebracht worden middels socialisatie vanuit de gamegemeenschap zelf (e.g. slachtoffers, lotgenoten, rolmodellen en streamers met een groot platform) en vanuit de sociale omgeving van de gamers (e.g. vrienden buiten de gamewereld en ouders van de daders). Socialisatie betreft een effectieve manier om kennis en gedrag bij te brengen (Reio, 2012). Het verwijst naar het bewust of onbewust aanleren van normen en waarden die gepast zijn binnen een bepaalde context of cultuur (Reio, 2012).

Kortom, informele partijen lijken volgens een aantal participanten medeverantwoordelijk voor het beperken van online genderspecifieke intimidatie en de negatieve gevolgen daarvan op het mentaal welzijn van de slachtoffers. De verantwoordelijkheid van informele partijen overlapt met de gebieden waarvoor formele partijen verantwoordelijk worden gehouden: toezicht en kennis en bewustwording. Een overzicht van deze onderwerpen staat weergegeven in tabel 2.

Tabel 2.

Een beknopt overzicht van de verbeter suggesties per onderwerp en partij

Onderwerp	Toelichting formele partijen	Toelichting informele partijen
Toezicht	Huidig toezicht verbeteren (middels afschrikken en uitschakelen) en verspreiden.	Behoeftte aan meer actief en effectief toezicht vanuit de gamegemeenschap.
Standpunt en normstelling	Standpunt uitspreken. Normalisatie en representatie van vrouwelijke gamers en promotie van rolmodellen.	-
Kennis en bewustwording	Middels bestaande wetenschappelijke studies.	Middels socialisatie.
Veilige sfeer	Middels het scheiden van mannelijke en vrouwelijke gamers, middels vrouwengemeenschappen.	-

4.5.5 Conclusie: Verantwoordelijkheid en verbeter suggesties

De bevindingen uit deze paragraaf duiden erop dat de participanten zowel formele als informele partijen verantwoordelijk stellen om genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld te beperken. Hoewel de verantwoordelijk volgens de data bij beide partijen ligt en informeel toezicht (i.e. gamen met vrienden) de intimidatie beperken, lijken de participanten meer nadruk te leggen op de verantwoordelijkheid van formele partijen voor het minimaliseren van genderspecifieke intimidatie. Echter, voor minimalisering van de negatieve gevolgen op het mentaal welzijn lijkt verbetering vanuit informele partijen gunstiger: de aanwezigheid van adequaat informeel toezicht heeft een positieve impact op het mentaal welzijn (paragraaf 4.3). Dus om intimidatie en de negatieve gevolgen op het mentaal welzijn te beperken is een samenwerking van zowel formele als informele partijen het meest gewenst.

Hoofdstuk 5: Discussie

5.1 Interpretaties en conclusie

In de huidige studie is onderzoek gedaan naar de vraag: ‘*Welke ervaringen hebben meerderjarige vrouwelijke gamers met online genderspecifieke intimidatie, welke gevolgen ervaren zij op hun mentaal welzijn en in hoeverre spelen factoren uit gelegenheidstheorieën en copingstrategieën hier een rol in?*’. Hiervoor zijn twee onderzoeksmethoden (netnografie en interviews) toegepast om meer inzicht te krijgen in het slachtofferperspectief van vrouwelijke gamers tussen de 20 en 34 jaar die online genderspecifieke intimidatie ervaren. Het slachtofferperspectief omvat de ervaringen van intimidatie, het mentaal welzijn en de copingstrategieën die slachtoffers hanteren. Daarnaast zijn criminologische gelegenheidstheorieën toegepast binnen de online gamewereld om te onderzoeken of factoren uit deze theorieën een rol spelen in de intimidatie-ervaringen van de slachtoffers. De onderzoeksvraag is beantwoord aan de hand van vijf deelvragen. In de discussie worden de bevindingen van de deelvragen besproken en in context geplaatst. Tevens worden de uitkomsten vergeleken met seksuele straatintimidatie in de offline wereld.

In de eerste paragraaf van de resultaten (paragraaf 4.1) wordt de vraag gesteld welke ervaringen de slachtoffers hebben met genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld. De resultaten schetsen een beeld van de variatie aan ervaringen, onder te verdelen in drie thema’s: seksuele, seksistische en persoonlijke intimidatie. De thema’s seksuele en seksistische intimidatie komen het vaakst voor en blijken elkaar volgens de literatuur te versterken. Objectificatie van vrouwelijke personages (seksueel) leidt volgens de literatuur tot een grotere kans op het overnemen van seksistisch genderstereotypes door mannelijker gamers (Behm-Morawitz, & Mastro, 2009; Yao, Mahood, & Linz, 2010). Overigens leidt objectificatie van vrouwelijke personages tot een toenemende acceptatie van seksuele intimidatie richting vrouwen (Dill, Brown, & Collins, 2008). Verder lieten de data zien dat een aanzienlijk deel van de vrouwen werden uitgescholden met seksistische scheldwoorden. In tegenstelling tot straatintimidatie waar ‘schelden’ relatief weinig voorkomt: slechts 5% ontvangt dergelijke intimidatie in de offline wereld (Fischer & Sprado, 2017). Mogelijk hangt dit samen met de context waarin vrouwen zich bevinden, de straat of de online gamewereld. Zo lijkt schelden een gewoonte binnen de gamewereld waar het veelal wordt gebruikt om frustratie te uiten (Natrop, 2013). Het thema persoonlijke intimidatie kwam niet expliciet naar voren uit voorgaande literatuurstudies. Toch maken bijna alle participanten uit het huidige onderzoek het mee, waardoor hier een apart thema van is

gemaakt. Welke impact de ervaringen hebben op het mentaal welzijn van de slachtoffers kan verschillen per individu.

In de tweede paragraaf van de resultaten (paragraaf 4.2) wordt onderzocht welke gevolgen de intimidatie-ervaringen hebben voor het mentaal welzijn van de vrouwen. Bijna alle participanten hebben wel eens negatieve emoties en gevoelens ervaren naar aanleiding van intimidatie. De vrouwen uit het onderzoek ervaren een verscheidenheid aan negatieve emoties en gevoelens. Bij meer dan de helft van de participanten houden de negatieve gevolgen op het mentaal welzijn langdurig aan. De negatieve gevolgen benadrukken de ernst en de problematiek van online genderspecifieke intimidatie die vrouwelijke gamers ervaren. Echter, niet elke participant ervaart negatieve gevolgen. Deze variatie kan wellicht verklaard worden door individuele verschillen. Zo geven sommige vrouwen aan dat zij minder last hebben van negatieve gevolgen doordat zij zich al jaren in de gamewereld bevinden en gewend zijn geraakt aan de intimidatie die zij ervaren. Het gevoel van gewenning komt tevens voor onder slachtoffers van straatintimidatie (Fischer & Sprado, 2017). Gewenning en ervaring binnen de gamewereld stellen de vrouwen in staat om te anticiperen op toekomstige intimidatie en effectieve copingstrategieën toe te passen (Fischer & Sprado, 2017). De bevindingen over copingstrategieën worden verderop toegelicht. Een ander individueel verschil is de het soort intimidatie dat de vrouwen ervaren. Niet elke vrouw ervaart dezelfde intimidatie. De ene intimidatie-ervaring kan volgens de vrouwen schadelijker zijn voor het welzijn dan de ander.

In de derde paragraaf van de resultaten (paragraaf 4.3) is ingegaan op de rol van verschillende factoren uit de gelegenheidstheorieën. Deze factoren lijken volgens de data een verklarende rol te vervullen voor slachtofferschap van genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld. De data suggereren dat het ontstaan van slachtofferschap van genderspecifieke intimidatie in de online gamewereld afhankelijk is van; (1) gemotiveerde daders die hun status hoog willen houden, seksistische geloofsovertuigingen hebben of bezwijken onder het groepseffect, (2) een zichtbaar en toegankelijk doelwit en (3) de afwezigheid van adequaat toezicht of de aanwezigheid van inadequaat toezicht. De dagelijkse leefstijl, activiteiten en routines van de vrouwen wijzen erop dat slachtofferschap het meest aannemelijk is op Noord-Amerikaanse, Zuid-Amerikaanse en Europese netwerken en bij vrouwen die competitieve games spelen, waarbij stem-chat wordt gebruikt en het geslacht van de vrouw bekend is bij de mannelijke medespelers. Daarnaast lijkt het hebben van een baan voor de meeste participanten bepalend voor de mate van blootstelling aan potentiële daders en dus bepalend voor het ontstaan van slachtofferschap. Maatschappelijke trends zijn echter

weinig ter sprake gekomen in de interviews. Slechts twee participanten ervaren positieve gevolgen op hun mentaal welzijn (hoger zelfvertrouwen) door vrouwelijke rolmodellen. De reden dat dit door slechts twee participanten werd benoemd, is wellicht de beperkte promotie van vrouwelijk rolmodellen en de ondervertegenwoordiging van vrouwelijke e-sporters (Intenta Digital, 2021). De bevindingen uit deze paragraaf kunnen een verklaring bieden voor het verschil in slachtofferschap. Ook kan deze informatie worden gebruikt om te bepalen op welke factoren de focus moet liggen voor vermindering van genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld en de negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn.

De vierde paragraaf van de resultaten (paragraaf 4.4) geeft inzicht in effectieve en minder effectieve copingstrategieën die de vrouwen hanteren om online genderspecifieke intimidatie en de negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn te beperken. De resultaten laten zien dat de vrouwen uit het huidige onderzoek over het algemeen meer emotiegerichte dan probleemgerichte copingstijlen hanteren. Vermoedelijk door de effectiviteit en laagdrempeligheid van emotiegerichte copingstijlen. Uit de bevindingen blijkt dat effectieve copingstijlen een beschermende werking kunnen hebben door de intimidatie te beperken en de negatieve gevolgen op het mentaal welzijn te minimaliseren. Echter, een hoge effectiviteit wil niet zeggen dat deze copingstijl veel door de slachtoffers wordt gehanteerd. Bijvoorbeeld, 'lid worden van vrouwengemeenschappen' wordt door de participanten als zeer effectief beoordeeld, maar zelden toegepast als copingstijl. Een mogelijke reden kan zijn dat veel vrouwen niet weten dat dergelijke gemeenschappen bestaan. Daarentegen wordt passief emotiegerichte coping verreweg het vaakst gehanteerd. Hoewel de passieve variant slechts effectief lijkt op kort termijn, terwijl de slachtoffers op langere termijn kwetsbaar blijft voor intimidatie (Lodge & Frydenberg, 2007; Vollink et al., 2013; Wilton et al., 2000).

Wanneer de online copingstijlen uit het onderzoek worden vergeleken met offline copingstijlen van slachtoffers van straatintimidatie, valt op dat online niet dezelfde copingstijlen gehanteerd worden als offline. Ten eerste beschikken online slachtoffers over copingstijlen die offline niet mogelijk of niet laagdrempelig zijn, zoals de twee meest gehanteerde online copingstijlen: 'gender verbergen' en 'interactie vanuit daders beperken'. Ten tweede zijn 'negeren' en 'vermijden' twee populaire offline copingstijlen (Fischer & Sprado, 2017). Terwijl slechts een middelmatige hoeveelheid vrouwen uit het huidige onderzoek deze stijlen hanteert binnen de online gamewereld. Vermoedelijk doordat offline slachtoffers makkelijker kunnen 'weglopen' van de intimidatie zonder consequenties. Terwijl dit bij online slachtoffers (gamers) consequenties heeft, zoals het automatisch verliezen van de wedstrijd. Ten tweede wijst de data erop dat online slachtoffers relatief vaak een

confrontatie aangegaan met de dader, terwijl offline slachtoffers dit zelden doen (Fairchild & Rudman, 2008; Fischer & Sprado, 2017). Een mogelijke verklaring voor dit verschil kan zijn dat de online vrouwen zich veilig voelen vanachter hun beeldscherm, door anonimiteit en afstand tot de dader (Chui, 2014).

Uit de data blijkt tevens dat veel vrouwen uit het onderzoek hun eigen routines en activiteiten aanpassen voor het hanteren van bepaalde copingstijlen. Hoewel deze aanpak effectief kan zijn voor het minimaliseren van intimidatie en de negatieve gevolgen op het welzijn, is dit geen ideale aanpak. De slachtoffers geven hierbij een deel van hun keuzevrijheid op, zoals bepaalde type games en netwerken vermijden of het geslacht verbergen (i.e. gebruikersnaam, profielfoto, stem-chat vermijden) (Fairchild & Rudman, 2008). Er moet dus een manier gevonden worden om intimidatie te beperken die niet ten nadelen is van de slachtoffers. In paragraaf 4.5 is hier onderzoek naar gedaan.

De laatste paragraaf van de resultaten (paragraaf 4.5) is gericht op behoeftes en suggesties voor nodige verbeteringen binnen de online gamewereld, zodat vrouwelijke gamers minder last ervaren van online genderspecifieke intimidatie. De bevindingen uit deze paragraaf wijzen erop dat de participanten zowel formele als informele partijen verantwoordelijk stellen voor verbetering. De participanten hebben behoefte aan verbetering op verschillende gebieden, die zijn onderverdeeld over vier gebieden: toezicht, standpunt en normstelling, kennis en bewustwording, en een veilige sfeer. Hoewel formele partijen volgens de data verbetering op meerdere gebieden kunnen brengen, zijn informele partijen niet onmisbaar. Formele partijen lijken volgens de participanten voornamelijk verantwoordelijk voor het minimaliseren van online intimidatie, terwijl informele partijen van belang lijken voor het minimaliseren van de negatieve gevolgen op het mentaal welzijn. Daarnaast zijn informele actoren direct aanwezig op het moment van intimidatie, terwijl formele partijen niet alles in de gaten kunnen houden (Fischer & Sprado, 2017).

Aan de hand van de data worden een aantal verbeteringsuggesties voorgesteld. Ten eerste geven de participanten aan dat zij behoefte hebben aan verbetering van de huidige toezichthouders: locatiebeheerders (formeel), beschermers (informeel) en behandelaars (informeel). De participanten suggereren zelf dat formele partijen voor afschrikking moeten zorgen door bijvoorbeeld hoger straffen te geven aan daders. Ook offline hebben vrouwen behoefte aan afschrikking (e.g. boetes, straffen) (Fischer & Sprado, 2017). Daarnaast benoemen offline slachtoffers uit het onderzoek van Fischer en Sprado (2017) dat formele partijen niet op elk moment aanwezig kunnen zijn, maar wel aanwezig zouden moeten zijn op 'hotspots' waar de kans op wangedrag het grootst is. In de online gamewereld zijn deze

'hotspots' ook aanwezig. In het kader van het huidige onderzoek zou dit betekenen dat formele partijen zich moeten richten op competitieve games met stem-chat evenals netwerken in Noord-Amerika, Zuid-Amerika en Europa. Ten tweede zouden formele partijen duidelijkere normen moeten stellen omtrent gedrag dat wel en niet wordt geaccepteerd binnen de game. Formele partijen dienen deze normstelling tevens te verspreiden onder de gemeenschap. Gebrek aan een duidelijke normstelling is iets dat offline slachtoffers van straatintimidatie ook herkennen (Fischer & Sprado, 2017). Ten derde suggereren de participanten dat formele partijen meer moeten focussen op het promoten van vrouwelijke rolmodellen. Ondanks dat slechts twee participanten uit het huidige onderzoek hier baat bij hebben, blijkt uit een voorgaande studie dat rolmodellen verschillende positieve effecten hebben voor vrouwelijke gamers, die uiteindelijk kunnen leiden tot bevordering van hun mentaal welzijn (The Great British Businesswoman Series, 2022). Ten vierde is educatie gewenst bij zowel formele als informele partijen, zodat zij als toezichthouders effectiever te werk kunnen gaan. Formele partijen moeten hun doelgroep beter begrijpen, zodat zij deze kennis kunnen toepassen in de praktijk op de bestaande games, maar ook op nieuwe games die zij in de toekomst ontwikkelen. Informele partijen die educatie behoeven, zijn onder andere de ouders. Bewustwording van de impact van hun intimiderende gedrag kan bij ouders een rol spelen in de vermindering van seksuele intimidatie (Verweel, 2022). Volgens de data hebben ouders stereotype geloofsovertuigingen omtrent vrouwen en vrouwelijke gamers, die hen ertoe motiveren om vrouwelijke gamers te intimideren. Educatie is nodig om deze geloofsovertuigingen te veranderen. Verder hebben omstanders educatie nodig om intimidatie te herkennen en signaleren, zodat zij effectieve toezichthouders (beschermers en behandelaars) worden. Ook moeten zowel ouders als omstanders educatie krijgen over de gedragsnormen die gelden binnen de games die zij spelen (Fischer & Sprado, 2017).

Kortom, uit de deelvragen kan geconcludeerd worden dat meerderjarige vrouwelijke gamers van 20 tot 34 jaar een variatie aan genderspecifieke intimidatie ervaren binnen de online gamewereld. De intimidatie-ervaringen en de gevolgen voor het mentaal welzijn kunnen per individu verschillen. Het verschil in slachtofferschap (i.e. kans op intimidatie en mate van bescherming voor het mentaal welzijn) kan verklaard worden door diverse factoren uit de gelegenheidstheorieën. De slachtoffers hanteren zelf verschillende copingstijlen waarvan de een effectiever lijkt dan de ander. Effectieve coping kan het slachtoffer beschermen door intimidatie-ervaringen en negatieve gevolgen op het welzijn te minimaliseren. Echter, sommige copingstijlen leiden ertoe dat vrouwelijke gamers hun dagelijkse routines en activiteiten moeten aanpassen. Daarnaast kunnen de slachtoffers er niet

op zichzelf voor zorgen dat intimidatie binnen de gehele online gamewereld afneemt. Er is dus behoefte aan ingreep vanuit andere partijen. Vrouwelijke gamers wijzen zowel formele als informele partijen aan om verantwoordelijkheid te dragen voor het minimaliseren van genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld en de negatieve gevolgen hiervan op het mentaal welzijn van de slachtoffers. Uit de data kunnen verbeteruggesties worden afgeleid voor beide partijen.

Over het algemeen lijken de ervaringen van online slachtoffers deels overeen te komen met de ervaringen van offline slachtoffers. Zo ontvangen beide groepen seksuele en seksistische intimidatie, kunnen zij gewend raken aan intimidatie en hebben zij vergelijkbare behoeftes voor verbetering van de huidige situatie omtrent intimidatie (e.g. meer inzet van formele partijen, harde straffen hanteren, duidelijkere gedragsnormen, etc.). Daarentegen bestaan er ook verschillen tussen het online en offline slachtofferperspectief, met betrekking tot de copingstijlen die de groepen hanteren. Online slachtoffers hebben beschikking tot andere copingstijlen dan offline slachtoffers (i.e. gender verbergen en interactie vanuit daders beperken). Bovendien worden twee vaak gehanteerde copingstijlen in de offline wereld (i.e. negeren en vermijden) een stuk minder vaak gehanteerd binnen de online gamewereld.

5.2 Implicaties

Dit onderzoek is een aanvulling op bestaande literatuur omtrent genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld. Een onderwerp dat relatief weinig aandacht krijgt binnen de wetenschap, ondanks de snelgroeiende populariteit van online videogames (Clement, 2021; Gilbert, 2020). Het onderzoek brengt het probleem rondom intimidatie onder de aandacht bij wetenschappers en kan bewustwording creëren onder leken. De bevindingen geven nieuwe inzichten omtrent intimidatie binnen een online, digitale context en laten zien dat gelegenheidstheorieën toepasbaar zijn binnen de online gamewereld. Verder kunnen de bevindingen van het huidige onderzoek gebruikt worden als opzet voor vervolgonderzoek. Suggesties voor vervolgonderzoek worden in paragraaf 5.5 besproken.

Het huidige onderzoek is tevens van maatschappelijk belang. Het voorziet de algemene lezer (e.g. slachtoffers, daders, leken) van informatie over online genderspecifieke intimidatie en de impact op het mentaal welzijn van de slachtoffers, waardoor wellicht bewustwording en begrip kan ontstaan omtrent dit onderwerp. Slachtoffers kunnen profiteren van deze informatie door houvast te vinden in de copingstrategieën die worden besproken. Daarnaast kunnen zij ervaringen van lotgenoten inzien, waardoor zij zich wellicht beter begrepen voelen. Bij daders kan mogelijk bewustwording ontstaan over de gevolgen van hun acties en

de impact van intimidatie op het slachtoffer. Tevens kunnen de bevindingen van het onderzoek handvatten bieden voor verbeteringen en interventies om genderspecifieke intimidatie en de negatieve gevolgen voor het mentaal welzijn te minimaliseren binnen de online gamewereld.

5.3 Beperkingen

Ondanks de wetenschappelijke en maatschappelijke relevantie kent het huidige onderzoek een aantal beperkingen. Allereerst bestaat de steekproef voor de interviews slechts uit 11 participanten, die allen uit Noord-Amerika of Europa komen. Daarnaast is weinig tot geen achtergrond informatie bekend van de vrouwen op de internetfora, waardoor niet bekend is binnen welke leeftijdscategorie zij vallen of in welke regio zij wonen. De beperkte steekproef en het gemis van achtergrondinformatie van de vrouwen op de internetfora gaan ten koste van de externe validiteit van het onderzoek (Evers, 2015, p.138-145). Een meer gevarieerde steekproef zou een grotere externe validiteit kunnen opleveren, waarmee een breder beeld geschetst wordt van het slachtofferperspectief van vrouwelijke gamers omtrent intimidatie-ervaringen, factoren uit de gelegenheidstheorieën (e.g. netwerk) die hierbij een rol spelen en de copingstrategieën die zij hanteren.

Ten tweede is aan het begin van de interviews aan elke participanten gevraagd wat hun definitie is van genderspecifieke intimidatie binnen de online gamewereld. Vervolgens is tijdens de interviews waargenomen dat sommige participanten gewend zijn geraakt aan de intimidatie die zij ervaren binnen de online gamewereld (paragraaf 4.2.3). Het is mogelijk dat de participanten ervaringen hebben met genderspecifieke intimidatie die zij zelf niet als 'genderspecifieke intimidatie' bestempelen en dus niet tijdens het interview hebben benoemd. Hierdoor zou waardevolle informatie over het hoofd worden gezien. Dit kan de interne validiteit van het onderzoek schaden (Evers, 2015, p.138-145).

Ten derde kan de achtergrond van de onderzoeker invloed hebben gehad op de uitvoering van het onderzoek. In de volgende paragraaf wordt besproken hoe de subjectieve invloed van de onderzoeker is onderdrukt. Ook wordt in die paragraaf gereflecteerd op de positionaliteit van de onderzoeker.

5.4 Positionaliteit van de onderzoeker

Mijn achtergrond als vrouwelijke gamer is op verschillende manieren teruggekomen tijdens het onderzoek. Enerzijds heeft mijn voorkennis ertoe geleid dat ik vaktermen tijdens

de interviews begreep, waardoor het gesprek niet stil werd gelegd om bepaalde begrippen toe te lichten. Daarnaast kon ik mijzelf goed uitdrukken in vaktermen die de participant ook begreep. Hierdoor kon ik het gesprek vloeiend laten verlopen zonder de participant uit het ritme te brengen. Verder stelde mijn ervaring in de online gamewereld mij in staat om het interview te openen met achtergrondinformatie over mijn eigen ervaring met genderspecifieke intimidatie tijdens het online gamen. Ik heb mijzelf aan het begin van het interview bewust kwetsbaar opgesteld om de participant op haar gemak te laten voelen, zodat zij zich sneller kon openstellen (Bruneau, 2020). Ik heb hierbij details en specifieke voorbeelden vanuit mijn ervaringen verzwegen, zodat deze geen impact hebben op de antwoorden die de participanten nog moesten geven. Een ander voordeel van mijn ervaringen binnen de online gamewereld is dat mijn voorkennis heeft geholpen bij de dataverzameling van het onderzoek, reeds besproken in hoofdstuk 3 (methodiek). Mijn voorkennis over communicatieplatformen die populair zijn onder gamers (Discord, YouTube, Reddit) en mijn eigen sociale netwerk hebben ertoe geleid dat vrouwelijke gamers benaderd werden voor de interviews en online data werden verzameld voor het netnografisch onderzoek. Pogingen om participanten te werven middels meer algemene sociale media (e.g. Facebook), hebben tot geen enkele participant geleid. Een connectie met de gamewereld was voor de werving van de participanten en online data van dit onderzoek dus zeer gunstig.

Anderzijds heeft mijn voorkennis een valkuil met zich meegebracht. Met enige voorkennis bestaat de kans dat de onderzoeker te snel haar eigen conclusies en aannames maakt van de data die geobserveerd wordt. In hoofdstuk 3 (methodiek) is benoemd dat ik de data zo objectief mogelijk wil observeren en analyseren. Hier is tijdens het onderzoek rekening mee gehouden door ten eerste regelmatig door te vragen op de antwoorden die de participanten tijdens de interviews gaven, wat de mogelijkheid tot het maken van aannames verkleinde. Ten tweede zijn suggestieve vragen zoveel mogelijk vermeden in de interviews. Ten derde is tijdens het analyseren en interpreteren van de resultaten regelmatig teruggaan naar de ruwe data in ATLAS.ti om zoveel mogelijk onjuiste conclusies of aannames te voorkomen. Door deze handelingen toe te passen is ernaar gestreefd om de invloed van de onderzoeker zo goed mogelijk te minimaliseren.

Dus, zoals voorafgaand aan het onderzoek (paragraaf 3.4) is het mij gelukt om mijn eigen subjectieve perspectief zo veel mogelijk te onderdrukken en om een objectieve blik te behouden tijdens de data-analyse en interpretatie. Daarnaast is het gelukt om mijn voorkennis op een voordelige manier te benutten voor de dataverzameling van het onderzoek.

5.5 Aanbevelingen voor vervolgonderzoek

Naar aanleiding van de beperkingen wordt allereerst aanbevolen om in het vervolg een grotere en meer diverse steekproef te gebruiken om de externe validiteit van het onderzoek te verhogen (Evers, 2015, p.138-145). Suggesties voor een meer diverse steekproef zijn onder andere: participanten uit meerdere werelddelen (verschillende netwerken), participanten uit zowel westerse als niet-westerse culturen en een bredere leeftijdscategorie met zowel tieners als 35-plussers. Het is daarbij interessant om onderzoek te doen naar het perspectief van de lokale bevolking. Hiermee wordt verwezen naar vrouwen met een nationaliteit die overeenkomt met het online netwerk waar zij op gamen en dus veel ervaring hebben op deze netwerken. In paragraaf 4.3 is namelijk benoemd dat de intimidatie-ervaringen van lokale gamers kan verschillen van de ervaringen van gamers die voor een enkele keer als gast spelen op een bepaald netwerk. Een vergelijking tussen de twee groepen kan wellicht interessante resultaten opleveren. Ten tweede is het in vervolgonderzoek nodig om bewust in te spelen op de normalisatie van intimiderend gedrag binnen de online gamewereld. Het is gewenst om aan het begin van elk interview een definitie van online genderspecifieke intimidatie vast te stellen en voor te leggen aan de participanten, indien zij verschillende definities hanteren of indien sommige participanten het gedrag binnen deze definitie zelf niet als intimiderend beschouwen wegens normaliseren van dergelijk gedrag. Hierdoor kan voorkomen worden dat bepaalde intimidatie-ervaringen verzwegen worden omdat een participant deze niet als ‘intimiderend’ of ‘genderspecifiek’ beschouwd. Door hier rekening mee te houden verhoogt de interne validiteit van het onderzoek (Evers, 2015, p.138-145).

Bovendien kan toekomstig onderzoek voortbouwen op een aantal bevindingen die in dit onderzoek naar voren zijn gekomen. In paragraaf 4.3 werd gesuggereerd dat cultuurverschillen een mogelijke verklaring kunnen bieden voor de verschillen in online intimidatie-ervaringen van de vrouwen uit dit onderzoek. Het soort intimidatie kan volgens de data per netwerk (land) verschillen. Meer onderzoek naar de rol van cultuur op de ervaringen van online intimidatie kan interessante inzichten bieden. Het zou eventueel een verklaring kunnen geven waarom bepaalde intimidatie vaker voor lijkt te komen in sommige netwerken, maar niet in andere. Daarnaast blijkt uit de data dat de copingstijlen ‘negeren’ en ‘vermijden’ relatief weinig worden gebruikt binnen de online gamewereld, terwijl deze copingstijlen wel door een grote meerderheid worden gehanteerd onder slachtoffers van offline straatintimidatie (Fairchild & Rudman, 2008; Fischer & Sprado, 2017). Als verklaring wordt door de onderzoeker gespeculeerd dat het verlies van ‘keuzevrijheid’ tijdens het gamen een rol speelt (paragraaf 4.4.3.2). Nader onderzoek is interessant om te achterhalen of dit daadwerkelijk de

reden is dat deze twee stijlen online relatief weinig worden gekozen. Verder vergeleken de participanten zichzelf met mannelijke slachtoffers. Zij beweerden dat mannen ook intimidatie ervaren tijdens het gamen, maar deze intimidatie zou volgens hen niet seksueel of seksistisch zijn. Vervolgonderzoek zou zich kunnen richten op het vergelijken van online intimidatie-ervaringen, het mentaal welzijn en de copingstijlen van mannelijke gamers tegenover vrouwelijk gamers.

Kortom, de bevindingen van het onderzoek hebben de intimidatie-ervaringen van vrouwelijke gamers onder de aandacht gebracht en nieuwe inzichten gegeven in de copingstrategieën die zij hanteren. Ook heeft dit onderzoek twee gelegenheidstheorieën toegepast binnen de online context van de gamewereld. Dit alles heeft niet alleen geleid tot meer behoefte aan verdieping in het slachtofferschap van intimidatie binnen de online gamewereld, maar ook tot een aantal interessante vraagstukken en suggesties voor vervolgonderzoek. Deze vraagstukken en suggesties bieden de mogelijkheid tot uitbreiding van de wetenschappelijke kennis omtrent online slachtofferschap van intimidatie binnen de gamewereld, waarmee uiteindelijk handvatten aangereikt kunnen worden voor het minimaliseren van online genderspecifieke intimidatie.

Literatuurlijst

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27–51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Andrea, S. B., Siegel, S. A. R., & Teo, A. R. (2016). Social support and health service use in depressed adults: Findings from the national health and nutrition examination survey. *General Hospital Psychiatry*, 39, 73–79. <https://doi.org/10.1016/j.genhosppsych.2015.11.009>
- Assunção, C. (2016). 'No girls on the internet': The experience of female gamers in the masculine space of violent gaming. *Negotiating Gamer Identities*, 3(1), 46-65.
- Back, S., & Guerette, R. T. (2021). Cyber place management and crime prevention: The effectiveness of cybersecurity awareness training against phishing attacks. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, 37(3). 427-452 <https://doi.org/10.1177/10439862211001628>
- Baker, J. P., & Berenbaum, H. (2007). Emotional approach and problem-focused coping: A comparison of potentially adaptive strategies. *Cognition & Emotion*, 21(1), 95–118. <https://doi.org/10.1080/02699930600562276>
- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2017). Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG play. *Games and Culture*, 12(5), 466–491. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>
- Baltrusaitis, J. (2020, 11 augustus). Gaming consoles sales spike by 36% with 22 million units sold amid pandemic. *Focus on Business*. Geraadpleegd op 15 december 2022, van <https://focusonbusiness.eu/en/news/gaming-consoles-sales-spike-by-36-with-22-million-units-sold-amid-pandemic/3830>
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37(2), 122–147. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.2.122>
- Barak, A. (2005). Sexual harassment on the internet. *Social Science Computer Review*, 23(1), 77–92. <https://doi.org/10.1177/0894439304271540>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61(11-12), 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Biggs, A., Brough, P., & Drummond, S. (2017). Lazarus and Folkman's psychological stress and coping theory. In C. L. Cooper, & J. C. Quick. (Eds.), *The Handbook of Stress and Health: A Guide to Research and Practice* (1ste editie) (pp. 349–364). John Wiley & Sons.

- Bjørlykhaug, K. I., Karlsson, B., Hesook, S. K., & Kleppe, L. C. (2022). Social support and recovery from mental health problems: A scoping review. *Nordic Social Work Research, 12*(5), 666–697. <https://doi.org/10.1080/2156857X.2020.1868553>
- Blackwell, L., Dimond, J., Schoenebeck, S., & Lampe, C. (2017). Classification and its consequences for online harassment: Design insights from heartmob. *Proceedings of the Acm on Human-Computer Interaction, 1*(24), 1–19. <https://doi.org/10.1145/3134659>
- Bowler Jr, G. M. (2010). Netnography: A method specifically designed to study cultures and communities online. *The Qualitative Report, 15*(5), 1270-1275. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2010.1341>
- Brehm, A. L. (2013). Navigating the feminine in massively multiplayer online games: Gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology, 4*(903), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00903>
- Breuer, J., Elson, M., & Sturmey, P. (2017). *Frustration-aggression theory*. Wiley Blackwell. Geraadpleegd op 28 januari 2023, van <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/61070>
- Bruneau, M. A. (2020, 27 april). 7 ways to get a closed-off person to open up to you. *mbgrelationships*. Geraadpleegd op 14 februari 2023, van <https://www.mindbodygreen.com/articles/how-to-get-someone-to-open-up>
- Bryter. (2020). *Female Gamer Survey 2020*. Geraadpleegd op 3 Maart 2022, van <https://www.womeningames.org/wp-content/uploads/2021/03/Bryter-Female-Gamers-Survey-2020-12.11.20-SHORT-no-quotes.pdf>
- Buss, D. M., & Shackelford, T. K. (1997). Human aggression in evolutionary psychological perspective. *Clinical Psychology Review, 17*(6), 605–619. [https://doi.org/10.1016/S0272-7358\(97\)00037-8](https://doi.org/10.1016/S0272-7358(97)00037-8)
- Center for Technology & Society. (2020). *Free to play? Hate, harassment and positive social experiences in online games 2020* (Nr. 15349). Anti-Defamation League. Geraadpleegd op 3 Maart 2022, van <https://www.adl.org/media/15349/download>
- Chan, H. C. O., & Wong, D. S. W. (2017). Coping with cyberbullying victimization: An exploratory study of Chinese adolescents in Hong Kong. *International Journal of Law, Crime and Justice, 50*, 71–82. <https://doi.org/10.1016/j.ijlcj.2017.04.003>
- Chui, R. (2014). A multi-faceted approach to anonymity online: Examining the relations between anonymity and antisocial behaviour. *Assembled, 7*(2), 1-13. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v7i2.7073>

- Clement, J. (2021, 20 Augustus). U.S. video gaming audiences 2006-2021, by gender. *Statista*. Geraadpleegd op 4 Maart 2022, van <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Cohen, L. E. & Felson, M. (1979). Social change and crime rate trends. A routine activity approach. *American Sociological Review*, *44*(4), 588-608. <https://doi.org/10.2307/2094589>
- Combat Arms Wiki. (z.d.). *Whisper*. Combat Arms Fandom. Geraadpleegd op 27 juni 2022, van <https://combatarms.fandom.com/wiki/Whisper>
- Cote, A. C. (2017) 'I can defend myself': Women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games and Culture*, *12*(2). 136-155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- Coyne, J., Aldwin, C., & Lazarus, R. S. (1981). Depression and coping in stressful episodes. *Journal of Abnormal Psychology*, *90*(5), 439-447. <https://doi.org/10.1037/0021-843X.90.5.439>
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mix Methods Approaches* (2de editie). Sage Publishing.
- Cross, E. J., Overall, N. C., Hammond, M. D., & Fletcher, G. J. O. (2016). When does men's hostile sexism predict relationship aggression? The moderating role of partner commitment. *Social Psychological and Personality Science*, *8*(3), 331-340. <https://doi.org/10.1177/1948550616672000>
- Custers, B. H. M. & Ursic, H. (2016). Big data and data reuse: A taxonomy of data reuse for balancing big data benefits and personal data protection. *International Data Privacy Law*, *6*(1), 4-15. <https://doi.org/10.1093/idpl/ipv028>
- Darwin, C. (1998). *On the origin of species by means of natural selection, or the preservation of favored races in the struggle for life* (1ste editie). Project Gutenberg.
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, *44*(5), 1402-1408. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>
- Dodge, M. & Kitchin, R. (2001). *Mapping cyberspace* (1ste editie). Routledge.
- Döring, N. (2000). Feminist views of cybersex: victimization, liberation and empowerment. *CyberPsychology and Behavior*, *3*(5), 863-884. <http://doi.org/10.1089/1094931005019184>

- Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles, 62*, 721–733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Eck, J. E., & Weisburd, D. (1997). Crime and places: Crime prevention studies. *Criminal Justice Review, 22*(2), 227.
- Espelage, D. L., Rao, M., & Craven, R. (2013). Relevant theories for cyberbullying research. In S. Bauman, J. Walker, & D. Cross (Eds.), *Principles of cyberbullying research: Definition, methods, and measures* (pp. 49–67). Routledge.
- Evers, J. (2015). *Kwalitatieve analyse: kunst én kunde*. Amsterdam: Boom.
- Fairchild, K., & Rudman, L. A. (2008). Everyday stranger harassment and Women's objectification. *Social Justice Research, 21*(3), 338–357. <https://doi.org/10.1007/s11211-008-0073-0>
- Felson, M. (1986). Linking criminal choices, routine activities, informal control, and criminal outcomes. In D. Cornish, & R. Clarke (eds) *The reasoning criminal: Rational choice perspectives on offending* (pp. 119–128). Springer-Verlag. https://doi.org/10.1007/978-1-4613-8625-4_8
- Felson, M. (1998). *Crime and everyday life* (2de editie). Pine Forge Press.
- Felson, R. B. (2002). A theory of instrumental aggression. In R. B. Felson (Ed.), *Violence and gender reexamined* (1ste editie). (pp. 11–28). American Psychological Association.
- Ferwerda, H., Van Ham, T., & Tjihof, K. (2010). *Problematische jeugdgroepen in Nederland: Omvang, aard en politieproces beschreven* (1ste editie). Bureau Beke.
- Fischer, T. F. C. & Sprado, N. N. (2017). *Seksuele straatintimidatie in Rotterdam*. Rotterdam: Erasmus Universiteit Rotterdam.
- Fitzgerald, L., Gelfand, M., & Drasgow, F. (1995). Measuring sexual harassment: theoretical and psychometric advances. *Basic and Applied Social Psychology, 17*(4), 425–445. https://doi.org/10.1207/s15324834basp1704_2
- Folkman, S. (1997). Using bereavement narratives to predict well-being in gay men whose partners died of AIDS: Four theoretical perspectives. *Journal of Personality and Social Psychology, 72*(4), 851–854. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.72.4.851>
- Folkman, S., Lazarus, R. S., Dunkel-Schetter, C., DeLongis, A., & Gruen, R. J. (1986). Dynamics of a stressful encounter: Cognitive appraisal, coping, and encounter outcomes. *Journal of Personality and Social Psychology, 50*(5), 992–1003. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.50.5.992>

- Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, *19*(8), 1290–1307.
<https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Furnell, S. (2002). *Cybercrime: Vandalizing the information society* (1ste editie). Addison Wesley.
- Gilbert, N. (2020, z.d.). *Number of gamers worldwide 2022/2023: Demographics, statistics, and predictions* [Dataset]. Geraadpleegd van <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, *70*(3), 491–512.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>
- Grabosky, P. (2001). Virtual criminality: Old wine in new bottles? *Social & Legal Studies*, *10*(2), 243–249. <https://doi-org.eur.idm.oclc.org/10.1177/a017405>
- Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in xbox live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, *18*(4), 261–276. <https://doi.org/10.1080/13614568.2012.746740>
- Green, D., Choi, J. J., & Kane, M. (2010). Coping strategies for victims of crime: Effects of the use of emotion-focused, problem-focused, and avoidance-oriented coping. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, *20*(6), 732–743. <https://doi-org.eur.idm.oclc.org/10.1080/10911351003749128>
- Hakkert, A., & Smulders, A. (1998). Groepsriminaliteit: *Een terreinverkenning op basis van literatuuronderzoek en een analyse van bestaand onderzoeksmateriaal, aangevuld met enkele interviews met sleutelinformanten en jongeren die tot groepen behoren*. Den Haag: Stafbureau Informatie, Voorlichting en Publiciteit, Directie Preventie, Jeugd en Sanctiebeleid & Ministerie van Justitie.
- Henry, H. M. (2017). Sexual harassment in the Egyptian streets: Feminist theory revisited. *Sexuality & Culture: An Interdisciplinary Quarterly*, *21*(1), 270–286.
<https://doi.org/10.1007/s12119-016-9393-7>
- Hindelang, M. J., Gottfredson, M. R. & Garofalo, J. (1978). *Victims of personal crime. An empirical foundation for a theory of personal victimization*. Cambridge: Ballinger.
- Hollis-Peel, M. E., Reynald, D. M., & Welsh, B. C. (2011). Guardianship for crime prevention: A critical review of the literature. *Crime, Law and Social Change*, *56*(1), 53–70. <https://doi.org/10.1007/s10611-011-9309-2>

- Holmes, M. R., & St. Lawrence, J. S. (1983). Treatment of rape-induced trauma: Proposed behavioral conceptualization and review of the literature. *Clinical Psychology Review*, 3(4), 417–433. [https://doi.org/10.1016/0272-7358\(83\)90022-3](https://doi.org/10.1016/0272-7358(83)90022-3)
- Holt, T. J. & Bossler, A. M. (2009). Examining the applicability of lifestyle-routine activities theory for cybercrime victimization. *Deviant Behavior*, 30(1), 1-25. <https://doi.org/10.1080/01639620701876577>
- Intenta Digital. (2021, z.d.). *The problem with women in esports*. Geraadpleegd op 16 februari 2023, van <https://intenta.digital/esports/women-in-esports/#:~:text=Why%20are%20women%20underrepresented%20in,money%20is%20going%20to%20women>
- Juul, J. (2009). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Kaarakainen, M. T., & Hutri, H. (2016). Participating with a real name, a nickname or by being anonymous? Anonymous and identifiable users' skills and internet usage habits. In J. Viteli, & A. Östman (Reds.), *Interaktiivinen tekniikka koulutuksessa 2015-konferenssin tutkijatapaamisen artikkelit* (1ste editie) (pp. 40-48). TRIM Research Reports 22.
- Karatsalos, C. & Panagiotakis, Y. (2020). Attention-based method for categorizing different types of online harassment language. In Cellier, P., & Driessens, K. (Reds.), *Machine Learning and Knowledge Discovery in Databases* (1ste editie) (pp. 321-330). Springer.
- Kasumovic, M. M., & Kuznekoff, J. H. (2015). Insights into sexism: Male status and performance moderates female-directed hostile and amicable behaviour. *Plos One*, 10(7), 1-14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0131613>
- Kogstad, R. E., Mönness, E., & Sörensen, T. (2013). Social networks for mental health clients: Resources and solution. *Community Mental Health Journal*, 49(1), 95–100. <https://doi.org/10.1007/s10597-012-9491-4>
- Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research*, 39(1), 61–72. <https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935>
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography; doing ethnographic research online*. Sage Publications.
- Kricheli-Katz, T. (2019). Us versus them: The responses of managers to the feminization of high-status occupations. *Socius*, 5.1-15. <https://doi.org/10.1177/2378023119878301>

- Langeland, E., & Wahl, A. K. (2009). The impact of social support on mental health service users' sense of coherence: A longitudinal panel survey. *International Journal of Nursing Studies*, 46(6), 830–837. <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2008.12.017>
- Latané, B., & Darley, J. M. (1970). *The unresponsive bystander: Why doesn't he help?* Appleton–Century–Crofts.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping* (1ste editie). Springer.
- Lerner, M. J. (1980). *The Belief in a Just World*. Plenum Press.
- Lerner, M. J., & Simmons, C. H. (1966). Observer's reaction to the "innocent victim": Compassion or rejection? *Journal of Personality and Social Psychology*, 4(2), 203–210. <https://doi.org/10.1037/h0023562>
- Lewis, R., Sharp, E., Remnant, J., & Redpath, R. (2015). 'Safe spaces': Experiences of feminist women-only space. *Sociological Research Online*, 20(4), 105–118. <https://doi.org/10.5153/sro.3781>
- Lindsay, J. (2020, 4 januari). Titel artikel. *Metro*. Geraadpleegd op 11 januari 2023, van <https://metro.co.uk/2020/01/04/what-is-simping-and-what-is-a-simp-12001620/>
- Lodge, J., & Frydenberg, E. (2007). Cyberbullying in Australian schools: Profiles of adolescent coping and insights. *Australian Educational and Developmental Psychologist*, 24(1), 45–58. <https://doi.org/10.1017/S0816512200029096>
- Long, K. (2021, 20 Mei). *A new survey confirms that most women gamers have faced discrimination*. Geraadpleegd op 3 Maart 2022, van <https://www.pastemagazine.com/games/a-new-survey-confirms-that-most-women-gamers-have/>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 454–454. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Matud, M. P. (2004). Gender differences in stress and coping styles. *Personality and Individual Differences*, 37(7), 1401–1415. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2004.01.010>
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>

- Mesoudi, A. (2009). How cultural evolutionary theory can inform social psychology and vice versa. *Psychological Review*, *116*(4), 929–952. <https://doi.org/10.1037/a0017062>
- Miller, D. T., & Porter, C. A. (1983). Self-blame in victims of violence, *Journal of Social Issues*, *39*(2), 139-152. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1983.tb00145.x>
- Monks, C. P., Smith, P. K., Naylor, P., Barter, C., Ireland, J. L., & Coyne, I. (2009). Bullying in different contexts: Commonalities, differences and the role of theory. *Aggression and Violent Behavior*, *14*(2), 146–156. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.01.004>
- Natrop, M. (2013). *Schieten & schelden: Hoeveel en waarom schelden spelers van first-person shooters?* (Publicatienr. 2116488) [Masterscriptie, Utrecht University]. Utrecht University Student Theses Repository.
- North Miami Beach Police. (z.d.). *Routine Activity Theory (RAT)*. City NMB. Geraadpleegd op 21 december 2022, van <https://www.citynmb.com/194/Routine-Activity-Theory-RAT>
- NOS. (2022, 15 januari). *RTL legt The Voice stil na beschuldigingen seksueel grensoverschrijdend gedrag*. NOS Nieuws. Geraadpleegd op 19 maart 2022, van <https://nos.nl/collectie/13887/artikel/2413158-rtl-legt-the-voice-stil-na-beschuldigingen-seksueel-grensoverschrijdend-gedrag>
- NSW Department of Education. (z.d.). *What do I need to know about in-game chat?* Digital Citizenship. Geraadpleegd op 27 juni 2022, van <https://www.digitalcitizenship.nsw.edu.au/articles/what-do-i-need-to-know-about-in-game-chat>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles: A Journal of Research*, *76*(7-8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Pearlin, L. I., & Schooler, C. (1978). The structure of coping. *Journal of Health and Social Behavior*, *19*(1), 2–21. <https://doi.org/10.2307/2136319>
- Pels, T. (2003). *Respect van twee kanten: Een studie over last van Marokkaanse jongeren*. Assen: Koninklijke Van Gorcum.
- Peterson, T. (2021, 26 december). What Is Mental Wellbeing? Definition and Examples. *HealthyPlace*. Geraadpleegd op 10 januari 2023, van <https://www.healthyplace.com/self-help/self-help-information/what-mental-wellbeing-definition-and-examples>

- Pratt, T. C., & Turanovic, J. J. (2016). Lifestyle and routine activity theories revisited: The importance of “risk” to the study of victimization. *Victims & Offenders, 11*(3), 335–354. <https://doi.org/10.1080/15564886.2015.1057351>
- Ptacek, J. T., Smith, R. E., & Zanas, J. (1992). Gender, appraisal, and coping: A longitudinal analysis. *Journal of Personality, 60*(4), 747–770. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1992.tb00272.x>
- Read, G. L., Lynch, T., & Matthews, N. L. (2018). Increased cognitive load during video game play reduces rape myth acceptance and hostile sexism after exposure to sexualized female avatars. *Sex Roles: A Journal of Research, 79*(11-12), 683–698. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0905-9>
- Reddit. (2011, 5 januari). In *Wikipedia*. Geraadpleegd op 20 juni 2022, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Reddit>
- Reio, T. G. (2012). Socialization-Related Learning. In N. M. Seel (Red.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (1ste editie) (pp. 3126–3128). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_333
- Reisig, M. D., Pratt, T. C., & Holtfreter, K. (2009). Perceived risk of internet theft victimization: Examining the effects of social vulnerability and financial impulsivity. *Criminal Justice and Behavior, 36*(4), 369–384. doi:10.1177/0093854808329405
- Reynald, D. M. (2010). Guardians on guardianship: Factors affecting the willingness to supervise, the ability to detect potential offenders, and the willingness to intervene. *Journal of Research in Crime and Delinquency, 47*(3), 358–390. <https://doi.org/10.1177/0022427810365904>
- Reyns, B. W. (2015). A routine activity perspective on online victimisation. *Journal of Financial Crime, 22*(4), 396–411. <https://doi.org/10.1108/JFC-06-2014-0030>
- Reyns, B. W., Henson, B., & Fisher, B. S. (2011). Being pursued online: Applying cyberlifestyle–routine activities theory to cyberstalking victimization. *Criminal Justice and Behavior, 38*(11), 1149–1169. <https://doi.org/10.1177/0093854811421448>
- Roy, N., Gretzel, U., Yanamandram, V. K., & Waitt, G. R. (2015). *Reflecting on ethics in netnographic research*. 2015 ANZMAC Conference: Innovation and Growth Strategies in Marketing (pp. 347-353). Sydney, Australia: University of New South Wales.
- Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: Technologies of the gendered self. *New Media & Society, 9*(4): 555-576. <https://doi.org/10.1177/1461444807080322>

- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: the contentious role of women in the new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401–416. <https://doi-org.eur.idm.oclc.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Scarduzio, J. A., Sheff, S. E., & Smith, M. (2018). Coping and sexual harassment: how victims cope across multiple settings. *Archives of Sexual Behavior: The Official Publication of the International Academy of Sex Research*, 47(2), 327–340. <https://doi.org/10.1007/s10508-017-1065-7>
- Sharkey, C. M. (1996). Incapacitation: Penal confinement and the restraint of crime. *Yale Law Journal*, 105(5), 1433–1438.
- Shaw, A., & Chess, S. (2016). Reflections on the casual games market in a post-GamerGate world. In M. Willson & T. Leaver (Eds.), *Social, casual and mobile games: The changing gaming landscape* (p. 277). New York: Bloomsbury.
- Sidanius, J., & Pratto, F. (1999). *Social dominance: An intergroup theory of social hierarchy and oppression*. Cambridge University Press.
- Skowronski, M., Busching, R., & Krahé, B. (2020). Predicting adolescents' self-objectification from sexualized video game and Instagram use: A longitudinal study. *Sex Roles*, 84, 584–598, <https://doi.org/10.1007/s11199-020-01187-1>
- Stol. (2011). *Basisboek integrale veiligheid* (2de editie). Boom Lemma Uitgevers.
- Swier, C., & Wijkman, M. D. S. (2011). Seks op afstand. Leefstijl, routine-internetactiviteiten en slachtofferschap onder meisjes van seksueel hinderlijk gedrag en seksuele dwang op internet. *Tijdschrift Voor Criminologie*, 53(3), 214–226.
- Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127–135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- The Great British Businesswoman Series. (2022, 18 juli). The importance of female role models - we need them now more than ever. Geraadpleegd op 16 februari 2023, van <https://www.freshbusinessthinking.com/news-and-insights/the-importance-of-female-role-models-we-need-them-now-more-than-ever/50291>. article#:~:text=Research%20shows%20that%20role%20models,behaviour s%20on%20how%20to%20grow

- Tillyer, M. S., & Eck, J. E. (2011). Getting a handle on crime: A further extension of routine activities theory. *Security Journal*, 24(2), 179–193. <https://doi.org/10.1057/sj.2010.2>
- Topor, A., Borg, M., Di Girolamo, S., & Davidson, L. (2011). Not just an individual journey: Social aspects of recovery. *International Journal of Social Psychiatry*, 57(1), 90–99. <https://doi.org/10.1177/0020764009345062>
- Tseloni, A., Wittebrood, K., Farrell, G. & Pease, K. (2004). Burglary victimization in England and Wales, the United States and The Netherlands: A crossnational comparative test of routine activities and lifestyle theories. *British Journal of Criminology*, 44(1), 66–91. <https://doi.org/10.1093/bjc/44.1.66>
- Tuikka, A. M., Nguyen, C., & Kimppa, K. K. (2017). Ethical questions related to using netnography as research method. *The Orbit Journal*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/10.29297/orbit.v1i2.50>
- Twitch. (z.d.). *Guide to Building a Moderation Team*. Geraadpleegd op 12 februari 2023, van [https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=en_US#:~:text=Moderators%20\(also%20known%20as%20mods,appears%20next%20to%20their%20name](https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=en_US#:~:text=Moderators%20(also%20known%20as%20mods,appears%20next%20to%20their%20name).
- UCSD Center on Gender Equity and Health. (2019). *Measuring #MeToo: A national study on sexual harassment and assault*. Promundo. Geraadpleegd op 3 Maart 2022, van <https://gehweb.ucsd.edu/wp-content/uploads/2019/05/2019-metoo-national-sexual-harassment-and-assault-report.pdf>
- Vakhitova, Z. I., Reynald, D. M., & Townsley, M. (2016). Toward the adaptation of routine activity and lifestyle exposure theories to account for cyber abuse victimization. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, 32(2), 169–188. <https://doi.org/10.1177/1043986215621379>
- Vanderhoef, J. (2013). Casual threats: The feminization of casual video games. *A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2013(2). <http://dx.doi.org/10.7264/N3V40S4D>
- Van Wilsem, J. (2011). Worlds tied together? Online and non-domestic routine activities and their impact on digital and traditional threat victimization. *European Journal of Criminology*, 8(2), 115–127. doi:10.1177/1477370810393156
- Verdonck, E., Cops, D., Pleysier, S., & Put, J. (2011). *Jongeren en geweld: Dader- en slachtofferschap gemeten en beleefd* (1ste editie). Acco.
- Vermeulen, L., Nunez Castellar, E., Janssen, D., Calvi, L., & Van Looy, J. (2016). Playing under threat: Examining stereotype threat in female game players. *Computers in Human Behavior*, 57, 377–387. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.042>

- Verweel, P. (2022). *Een intiem(iderend) gesprek: Hoe mannen bij kunnen dragen aan vermindering van seksuele intimidatie aan de hand van bewustwording in uitgaansgelegenheden in Nijmegen* [Bachelorscriptie, Radboud Universiteit]. Radboud Educational Repository.
- Vollink, T., Bolman, C. A. W., Dehue, F., & Jacobs, N. C. L. (2013). Coping with cyberbullying: Differences between victims, bullyvictims, and children not involved in bullying. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, *23*(1), 7–24. <https://doi.org/10.3390/soc5010043>
- Walton, K. A., & Pedersen, C. L. (2022). Motivations behind catcalling: Exploring men's engagement in street harassment behaviour. *Psychology & Sexuality*, *13*(3), 689–703. <https://doi.org/10.1080/19419899.2021.1909648>
- Wang, J., Mann, F., Lloyd-Evans, B., Ma, R., & Johnson, S. (2018). Associations between loneliness and perceived social support and outcomes of mental health problems: A systematic review. *BMC Psychiatry*, *18*(1), 1-16. <https://doi.org/10.1186/s12888-018-1736-5>
- Weerman, F. (2019). Criminaliteit, digitalisering en de online sociale wereld: Dezelfde processen in een nieuwe sociale context? *Tijdschrift voor Criminologie*, *61*(4), 395-404. <https://doi.org/10.5553/TvC/0165182X2019061004008>
- Wesselmann, E. D., & Kelly, J. R. (2010). Cat-calls and culpability: Investigating the frequency and functions of stranger harassment. *Sex Roles*, *63*(7-8), 451–462. <https://doi.org/10.1007/s11199-010-9830-2>
- Wijermans, F. E. H. (2011). *Understanding crowd behaviour simulating situated individuals*. Doctoraat, University of Groningen.
- Wikström, P. H., Tseloni, A., & Karlis, D. (2011). Do people comply with the law because they fear getting caught? *European Journal of Criminology*, *8*(5), 401–420. <https://doi.org/10.1177/1477370811416415>
- Wilton, M. M. M., Craig, W. M., & Pepler, D. J. (2000). Emotional regulation and display in classroom victims of bullying: Characteristic expressions of affect, coping styles and relevant contextual factors. *Social Development*, *9*(2), 226–245. <https://doi.org/10.1111/1467-9507.00121>
- Wittebrood, K. (2006). *Slachtoffers van criminaliteit. Feiten en achtergronden*. Sociaal en Cultureel Planbureau.
- Yao, M. Z., Mahood, C., & Linz, D. (2010). Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: Examining the cognitive effects of playing a sexually-

- explicit video game. *Sex Roles: A Journal of Research*, 62(1-2), 77–88.
<https://doi.org/10.1007/s11199-009-9695-4>
- Yar, M. (2005). The novelty of ‘cybercrime’: An assessment in light of routine activity theory. *European Journal of Criminology* 2(4), 407-427.
doi:10.1177/147737080556056
- Yee, N. (2017, 19 januari). Beyond 50/50: Breaking down the percentage of female gamers by genre. *Quantic Foundry*. Geraadpleegd op 5 Maart 2022, van <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>
- YouTube. (2006, 4 mei). In *Wikipedia*. Geraadpleegd op 20 juni 2022, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/YouTube>
- Zimmer, M. (2010). ‘But the data is already public’: On the ethics of research in Facebook. *Ethics and information technology*, 12(4), 313-325. <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9227-5>
- Zook, M., Barocas, S., Crawford, K., Keller, E., Gangadharan, S.P., Goodman, A., Hollander, R., Koenig, B. A., Metcalf, J., Narayanan, A., Nelson, A., & Pasquale, F. (2017). Ten simple rules for responsible big data research. *PLoS Computational Biology*, 13(3), 1-10. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1005399>

Bijlagen 1. Topiclijst

Bijlage 1. Topiclijst voor de semigestructureerde interviews.

Thema	Opmerkingen
Achtergrondinformatie	Leeftijd, land (locatie), frequentie gamen, type games, dagelijkse tijdsbesteding.
Ervaringen	Ervaringen met online genderspecifieke intimidatie. <ul style="list-style-type: none"> - Definitie aan de participanten vragen. - Intimidatie die zij ontvangen: als open vraag stellen, vraag naar verbaal/non-verbaal, stem-chat/tekst-chat. - Mening over de ervaringen.
Mentaal welzijn	Effect van de ervaringen op het mentaal welzijn van de participanten en hun emoties/gevoelens. <ul style="list-style-type: none"> - Uit literatuur: angst, stress, eenzaamheid, zelfvertrouwen, eigenwaarde.
Coping	Welke coping de participanten hanteren. <ul style="list-style-type: none"> - Reden voor deze coping. - Effectiviteit.
Gamecontext	Contextuele factoren die verband kunnen houden met de intimidatie-ervaringen. <ul style="list-style-type: none"> - Vragen naar factoren uit de RAT en LT: dader, doelwit, toezicht, dagelijks leven: activiteiten, routines. - Welke micro- en macrofactoren hebben volgens de participant invloed? - In welke omstandigheden ervaren zij intimidatie? - Wanneer is de kans groot om intimidatie te ervaren?
Mening	Hoe kijken participanten aan tegen dit probleem? <ul style="list-style-type: none"> - Normaal, slecht, onverschillig. - Waar ligt hun grens?
Verbeteringen	Welke verbeteringen willen de participanten zien? (Suggesties) Bij wie ligt de verantwoordelijkheid? <ul style="list-style-type: none"> - De rol van gameontwikkelaars (formeel). - De rol van de gamegemeenschap en het sociale netwerk (informeel).

Bijlagen 2. Codeerschema's

Bijlage 2a. Codeerschema van de vooropgestelde attributiecode

Attributiecodes	Definitie
ATT_Blootstelling-Groter-Publiek	Deze code verwijst naar individuen die zichzelf vrijwillig al eens of regelmatig blootstellen aan een groter openbaar publiek (bv. streamers, <i>content creators</i>) of individuen die hun ervaringen hebben gedeeld aan een groter publiek (bv. op sociale media).
ATT_Blootstelling-Kleiner-Publiek	Deze code verwijst naar individuen die zich niet blootstellen aan een groter openbaar publiek (geen streamers of context creators) of individuen die hun ervaringen niet delen aan een groter publiek (bv. op sociale media). Deze individuen delen hun ervaringen enkel in privésferen (bv. familie, vrienden, vertrouwenspersonen, etc.).
ATT_Leeftijd (jong)	Participanten van 20 tot 25 jaar.
ATT_Leeftijd (oud)	Participanten van 26 tot 35 jaar.
ATT_Locatie-Azië	Deze code verwijst naar individuen die zich begeven op Aziatische netwerken (India en Oost-Azië) wanneer zijn online gamen. Ook kan het verwijzen naar intimidatie die specifiek in deze netwerken zijn ervaren.
ATT_Locatie-EU	Deze code verwijst naar individuen die zich begeven op Europese netwerken wanneer zijn online gamen. Ook kan het verwijzen naar intimidatie die specifiek in deze netwerken zijn ervaren.
ATT_Locatie-NA	Deze code verwijst naar individuen die zich begeven op Noord-Amerikaanse netwerken wanneer zijn online gamen. Ook kan het verwijzen naar intimidatie die specifiek in deze netwerken zijn ervaren.
ATT_Locatie-ZA	Deze code verwijst naar individuen die zich begeven op Zuid-Amerikaanse netwerken wanneer zijn online gamen. Ook kan het verwijzen naar intimidatie die specifiek in deze netwerken zijn ervaren.
ATT_Meer-Ervaring	Participanten die veel ervaring hebben in de online gamecultuur, die dus al vele jaren bekend zijn binnen deze context.

ATT_Minder- Ervaring	Participanten die minder ervaring hebben in de online gamecultuur, die enkel sinds een aantal jaren bekend zijn binnen deze context. Afhankelijk van het aantal jaar dat iemand al online actief is in het gamen en het gemiddelde aantal uur per week (frequentie) dat iemand online gamet.
ATT_Niveau- Amateur	Individuen die niet op professioneel (competitief) niveau hebben gespeeld, in toernooien. Deze individuen spelen in privésferen. Hoewel zij wel competitief in game kunnen spelen, hebben zij nooit op professioneel niveau meegedaan aan georganiseerde toernooien. Zij gamen ook voor het plezier, uitdaging, zelfverbetering, rank verbeteren in privésferen, etc.
ATT_Niveau- Professioneel	Individuen die op professioneel (competitief) niveau hebben gespeeld, in toernooien. Deze individuen kunnen het gamen, ranken en verbeteren van skills wat serieuzer nemen dan een amateur-gamer. Betreft ook individuen die niet professioneel gamen in toernooien maar wel een hoge rank (vanaf <i>Diamond</i>) behalen tijdens het privé-gamen. Verwijst ook naar ervaringen die specifiek zijn meegemaakt wanneer het individu op professioneel/hoog niveaus speelde.

Bijlage 2b. Codeerschema van de vooropgestelde thematische codes

Thematische codes	Definitie
T_DV1_Actief	Actieve intimidatie is meer aanvallend en gericht op een specifiek slachtoffer (Barak, 2005).
T_DV1_Passief	Passieve intimidatie is gericht op een algemeen publiek ongeacht de bevestiging of er überhaupt vrouwen aanwezig zijn in het spel.
T_DV1_Beledigingen-Uiterlijk	Beledigende opmerkingen gericht op het uiterlijk van de vrouwelijke gamer.
T_DV1_Genderstereotype-female-gamers	Opmerkingen gebaseerd op stereotypes omtrent vrouwelijke gamers.
T_DV1_Genderstereotype-vrouwen	Opmerkingen gebaseerd op stereotypes omtrent vrouwen in de algemeen samenleving. Denk aan genderrollen (e.g. vrouwen in de keuken).
T_DV1_Ongewilde-(Seksuele)-Aandacht	Hierbij wordt het slachtoffer benaderd op een manier die de seksuele verlangens van de dader blootlegt, zoals seksueel getinte opmerkingen maken die moeten aansporen tot seksuele handelingen (Fitzgerald et al., 1995; Barak, 2005). Daarnaast betreft dit aandacht die ongewenst is en verband houdt met het geslacht van de vrouw: flirten, vragen om persoonlijke gegevens, etc.
T_DV1_Seksuele-Dwang	Hierbij legt de dader fysieke of psychologisch druk op het slachtoffer om seksuele interactie te bewerkstelligen (e.g. stalken of chanteren) (Fitzgerald et al., 1995).
T_DV1_Seksuele-Objectificatie	Data die verwijst naar ervaringen met seksuele objectificatie van vrouwen in de game (e.g. geseksualiseerde vrouwelijke personages) en van de vrouwelijke gamers zelf.
T_DV1_Verbaal (tekst-chat)	Bij deze variant van verbale intimidatie wordt gebruikgemaakt van de algemene chatbox in het spel. De chatbox is bedoeld als communicatiemiddel waarmee spelers zowel met teamgenoten als met tegenstanders kunnen communiceren.

T_DV1_Verbaal (stem-chat)	Bij deze variant van verbale intimidatie wordt door de dader gebruikgemaakt van stem-chat om medespelers te confronteren met intimiderende opmerkingen (Kasumovic & Kuznekoff, 2015).
T_DV2_LT_Sociale-positie	Deze data verwijzen naar de sociale positie van het individu t.o.v. de online/offline maatschappij. De sociale positie in het dagelijkse online/offline leven van het individu. Dus hoe vrouwen worden gezien in de maatschappij, wat er van hen wordt verwacht, in welke sociale categorie zij worden geplaatst, etc.
T_DV2_RAT_Type-game	Deze data verwijzen naar een bepaald soort spel, dus de categorie waartoe de game behoort: schietspel, MMO, etc. Ook verwijst deze data naar eigenschappen die een spel wel of niet bezit: stem-chat optie, competitieve aard, etc.
T_DV3_Angst	Data die verwijst naar gevoelens van angst in verband met online genderspecifieke intimidatie in game.
T_DV3_Eenzaamheid	Data die verwijst naar gevoelens van eenzaamheid in verband met online genderspecifieke intimidatie in game.
T_DV3_Stress	Data die verwijst naar gevoelens van stress in verband met online genderspecifieke intimidatie in game.
T_DV3_Zelfvertrouwen-Onzekerheid-Skills	Data die verwijst naar gevoelens van een laag zelfvertrouwen of onzekerheid in verband met online genderspecifieke intimidatie in game. Omvat data die verwijst naar onzekerheid over eigen vaardigheden/skills.
T_DV4_Gender-verbergen	Data die verwijst naar de copingstijl waarbij het individu haar geslacht online verbergt.
T_DV4_Emotiegericht	Betreft data over emotiegerichte copingstrategieën.
T_DV4_Probleemgericht	Betreft data over probleemgerichte copingstrategieën.

Noot. DV=deelvraag. DV1=deelvraag 1, etc.

Bijlage 2c. Codeerschema van de open codes

Open codes	Definitie
O_DV1_Aggressie	Data die verwijst naar agressief gedrag vanuit de dader.
O_DV1_Bedreigingen-algemeen	Bedreigingen die terugslaan op het gender van vrouwen. Dus ook seksuele bedreigingen. Verwijst ook naar interacties die bedreigend kunnen overkomen op het slachtoffer.
O_DV1_Bedreigingen-dood	Bedreigingen met de dood als onderwerp, maar ook bedreigingen waarbij de zender de ontvanger schade toewenst (e.g. uitspraken zoals <i>kill yourself</i>).
O_DV1_Bedreigingen-seksueel	Bedreigingen die seksueel getint zijn.
O_DV1_Bodyblocken	Betreft een variant van non-verbale intimidatie.
O_DV1_Denigrerend	Denigrerend gedrag met ten grondslag het geslacht van de ontvanger. Betreft ook: iemand uitlachen of belachelijk maken.
O_DV1_Meedoen_Intimidatie	Wanneer de dader andere aanwezigen aanspoort om mee te doen met de intimidatie tegen het slachtoffer: <i>ganging up on you</i> , etc. Of wanneer meerdere mensen meedoen met intimidatie omdat één persoon begint.
O_DV1_Persoonlijke-Informatie	Wanneer het gaat om persoonlijke informatie van het slachtoffer of wanneer daders te dicht in de persoonlijke bubbel komen. Wanneer het persoonlijk wordt gemaakt. Betreft niet het uitlekken of verspreiden van persoonlijke informatie (<i>doxing</i>).
O_DV1_Scheldwoorden, uitschelden	Betreft scheldwoorden zoals 'bitch', 'whore', etc. die betrekking hebben op het vrouwelijke geslacht.
O_DV1_Seksistische-Opmerkingen	Opmerkingen die seksistisch zijn van aard. Ook gekoppeld wanneer het slachtoffer geen toelichting geeft over de seksistische opmerking, e.g. ' <i>I get sexist comments</i> '.
O_DV1_Seksuele-Geluiden	Betreft een variant van non-verbale intimidatie.

O_DV1_Seksuele-Grappen	Betreft een variant van verbale intimidatie. Omvat het maken van seksueel getinte grappen, het vernederen van het slachtoffer op seksueel gebied, etc.
O_DV1_Seksuele-Handeling	Dader pleegt seksuele handeling tijdens het gamen, in de game, in privésfeer terwijl hij online in de game zit (bv. aftrekken op de stem van een vrouwelijke gamers tijdens de game).
O_DV1_Seksuele-Intimidatie (Algemeen)	Overkoepelde code voor data die verwijst naar allerlei vormen van seksuele intimidatie. Al dan niet gespecificeerd door het slachtoffer.
O_DV1_Stalken	Betreft een variant van non-verbale intimidatie.
O_DV1_Verrast/verbaasd	Verwijst naar data waaruit blijkt dat de dader verbaasd of verrast is om een vrouw tegen te komen in een online game.
O_DV1_Vrouw-Aanbidden	Verwijst naar data waaruit blijkt dat de dader de vrouw aanbidt, met haar flirt, ongevraagd en overdreven aardig tegen haar doet, ect.
O_DV2_Context-Culturele-Verschillen	Verwijst naar data waarin culturele verschillen als bepalende factoren worden aangewezen voor verschil in slachtofferschap.
O_DV2_Context-Gender-Verhouding	Verwijst naar data waarin de mannen-vrouwen-ratio als bepalende factoren worden aangewezen voor verschil in slachtofferschap.
O_DV2_Context-LT-Maatschappelijk	Verwijst naar data waarin maatschappelijke factoren worden aangewezen voor verschil in slachtofferschap.
O_DV2_Context-Alleen-spelen	Verwijst naar data waarin het individu beweert alleen te spelen met vreemdelingen (niet vrienden), als mogelijke verklaring voor verschil in slachtofferschap.
O_DV2_Context-Stem-laten-horen	Verwijst naar data waarin het individu denkt dat het laten horen van haar stem een reden kan zijn voor mannelijke gamers om haar lastig te vallen.

O_DV2_Context-Vrienden-spelen	Verwijst naar data waarin het individu beweert met vrienden te spelen, als mogelijke verklaring voor verschil in slachtofferschap.
O_DV2_Context-Vrouwelijk-personage	Verwijst naar data waarin het individu beweert dat het kiezen van een vrouwelijke personage in de game een bepalende factor kan zijn voor slachtofferschap va intimidatie.
O_DV2_Context-Vrouwelijke-profielfoto/gebruikersnaam	Verwijst naar factoren die het geslacht van de vrouw blootgeven aan andere gamers, via een profielfoto of gebruikersnaam.
O_DV2_Formeel-Toezicht	Betreft data die verwijst naar formeel toezicht in de huidige situatie. Dus in welke mate er momenteel toezicht is op het voorkomen van intimidatie.
O_DV2_LT-Tijdsbesteding-buiten-game	Betreft data die verwijst naar tijdsbestedingen van de participanten buiten de game om: school, werk, hobby's, vrije tijd, etc.
O_DV2_RAT-Gemotiveerde-dader	Betreft data die verwijst naar motieven van de dader om intimiderend gedrag te vertonen.
O_DV2_RAT-Geslacht-doelwit	Betreft data die verwijst naar factoren die een doelwit geschikt of aantrekkelijk maakt.
O_DV3_Bewijsdrang	Datafragmenten die aangeven dat het individu een bewijsdrang voelt ten gevolge van intimidatie.
O_DV3_Druk-presteren	Datafragmenten die aangeven dat het individu een prestatiedruk ervaart ten gevolge van intimidatie.
O_DV3_Gewenning (welzijn neutraal)	Datafragmenten die aangeven dat het individu gewend is geraakt aan de online intimidatie die zij ontvangt, waardoor zij weinig negatieve gevolgen ervaart op haar mentaal welzijn.
O_DV3_Geen-effect-welzijn	Datafragmenten waaruit blijkt dat het individu geen tot weinig negatieve gevolgen ervaart van de intimidatie.
Indicatoren voor het welzijn: O_DV3_Boosheid	Codes die verwijzen naar negatieve emoties of gevoelens ten gevolge van intimidatie.

O_DV3_Depressief	
O_DV3_Teleurgesteld-geïrriteerd	
O_DV3_Frustratie	
O_DV3_Lachwekkend	
O_DV3_Nerveus-Ongemakkelijk	
O_DV3_Onrecht(oneerlijk)	
O_DV3_Pijnlijk	
O_DV3_Plezier-bederven	
O_DV3_Schaamte-gender	
O_DV3_Verdrietig	
O_DV3_Vermoeiend	
O_DV3_Verrast/verbaasd- (slachtoffer)	
O_DV3_Lager-zelfvertrouwen (onzekerheid)	
O_DV3_Hoger-zelfvertrouwen	
O_DV4_Afleiding-zoeken	Afleiding zoeken als copingstijl, om zich niet te concentreren op de intimidatie of de negatieve gevoelens.
O_DV4_Character-keuze	Verwijst naar data waarin de vrouwen aangeven dat zij bewust een niet-vrouwelijk personage kies om in de game te spelen, in de hoop dat zij hierdoor minder intimidatie ervaart.
O_DV4_Communicatie- alternatieven	Wanneer het slachtoffer aangeeft dat zij gebruikmaakt van andere manieren om met vrienden te communiceren (bv. Discord), buiten de stem-chat om die de game aanbiedt.
O_DV4_Communicatie-met- ontwikkelaars	Wanneer de slachtoffers contact opnemen met de ontwikkelaars van de game of met de beheerder van een online server.
O_DV4_Educatie-aan-dader	Verwijst naar data waaruit blijkt dat het slachtoffer educatie geeft aan de dader: uitleggen wat de impact

	is van zijn intimidatie of uitleggen wat zijn intimidatie met haar doet.
O_DV4_Emotie-uiten	Verwijst naar het uiten van emoties als een vorm van emotiegerichte coping.
O_DV4_Grap-maken/lachen	Wanneer het slachtoffer grappen maakt over de intimidatie met een vriend(in) in privésferen. De situatie luchtig benaderen om het niet al te zwaar op te nemen.
O_DV4_Geen-stem-chat-gebruiken	‘Geen stem-chat gebruiken’ als copingstijl hanteren.
O_DV4_Emotiegericht-actief	Data die verwijst naar actief emotiegerichte copingstijlen.
O_DV4_Emotiegericht-passief	Data die verwijst naar passief emotiegerichte copingstijlen.
O_DV4_Technische-hulpmiddelen	Omvat: O_DV4_Technisch-Blokkeren O_DV4_Technisch-Muten O_DV4_Technisch-Reporten O_DV4_Stemvervormer
O_DV5_Verantwoordelijkheid (formeel)	Datafragmenten over de verantwoordelijkheid van formele instanties.
O_DV5_Verantwoordelijkheid (informeel)	Datafragmenten over de verantwoordelijkheid van informele instanties.
O_DV5_Formele-partijen (standpunt innemen)	Verwijst naar data waaruit blijkt dat de vrouwen willen dat formele partijen duidelijker hun mening en standpunt uiten tegenover online intimidatie (<i>taking a stance</i>).
O_DV5_Educate-informeren	Verwijst naar data waaruit blijkt dat de vrouwen meer educatie willen omtrent online genderspecifieke intimidatie. Educatie aan formele en informele partijen.
O_DV5_Empowerment-women	Verwijst naar data omtrent ‘empowerment’ van vrouwelijke gamers.

O_DV5_Verbetering-Formeel-toezicht	Betreft data die verwijst naar de behoefte of suggesties voor formeel toezicht.
O_DV5_Harder-straffen	Verwijst naar data waaruit blijkt dat participanten behoefte hebben aan hardere straffen voor daders.
O_DV5_Vrouwen-promoten-representatie	Verwijst naar data omtrent het promoten en van vrouwelijke rolmodellen en het adequaat representeren van vrouwen binnen de online gamewereld (e.g. digitale personages), als verbeteruggestie.
O_DV5_Vrouwengemeenschappen	Verwijst naar data omtrent vrouwengemeenschappen als verbeteruggestie.
O_DV5-Meer-erkenning, bewustzijn	Verwijst naar data omtrent het zorgen voor meer erkenning en bewustwording van online intimidatie binnen de gamewereld, als verbeteruggestie.

Noot. DV=deelvraag. DV1=deelvraag 1, etc.