

Running head: INVLOED OUDER-KINDRELATIE OP MEDIAGEBRUIK



De Invloed van de Ouder-kindrelatie op het Gebruik van Sociale Netwerk Sites en Games door Adolescenten

A.J. Venema

Masterthesis Orthopedagogiek
Faculteit Sociale Wetenschappen
Departement Educatie & Pedagogiek
Universiteit Utrecht
Juni 2016

De Invloed van de Ouder-kindrelatie op het Gebruik van Sociale Netwerk Sites en Games door Adolescenten

Auteur: Alte Junior Venema
Studentgegevens: 5597676
a.j.venema@students.uu.nl

Eerste beoordelaar: Dr. Helen Vossen
Tweede beoordelaar: Dr. Joyce Endendijk

Abstract

The aim of this study was to examine the role of the parent-child relationship in the use of social network sites and games. It was expected that adolescents, whose relationship with their parents is less positive, use these media as an escape more often. This study contributes to the research about the use of media, and how the parent-child-relationship contributes this. The participants were 440 adolescents between the age of twelve and eighteen years, of which 53% were boys and 47% were girls. Four constructs were measured: the use of social network sites, the use of games, the parent-child-relationship and the motivations to make use of these media. This study indicates that a less positive parent-child-relationship leads to escapism, which leads to an increased use of media by adolescents.

Keywords: parent-child relationship, adolescents, motivation, escapism, social network sites, games, mediation, moderated-mediation

Samenvatting

Met deze studie is onderzoek gedaan naar de rol van de ouder-kindrelatie in het gebruik van sociale netwerk sites en games. Verwacht werd dat adolescenten die een kwalitatief minder goede ouder-kindrelatie hebben, eerder hun toevlucht zoeken in deze media. Dit onderzoek draagt bij aan de kennis over het mediagebruik van adolescenten, en de rol die de ouder-kindrelatie in speelt. Het onderzoek omvatte 440 adolescenten van 12 tot 18 jaar, waarvan 53% jongen, en 47% meisje was. Deze studie onderzocht met behulp van een vragenlijst vier constructen: het gebruik van sociale netwerk sites, het gebruik van games, de ouder-kindrelatie en de motivatie om gebruik te maken van deze media. Deze studie indiceert dat een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie leidt tot escapisme, wat resulteert in een hoger mediagebruik door adolescenten.

Inleiding

Media is niet meer weg te denken uit het leven van adolescenten. Er wordt steeds meer ontwikkeld op het gebied van media, zoals interactieve televisieprogramma's, online computerspellen, sociale netwerken, et cetera. Men kan tegenwoordig wel spreken van een dagelijkse behoefte (Rideout, Foehr & Roberts, 2010; Strasburger, Jordan & Donnerstein, 2010). Deze snelle ontwikkeling van de media biedt adolescenten enorm veel kansen. Media brengen mensen in contact met elkaar door middel van sociale netwerken (e.g. Facebook, LinkedIn, et cetera), zorgen voor een snelle verspreiding van informatie over en vanuit de hele wereld (e.g. televisie, Google, e-mail, et cetera) of brengen entertainment en plezier (e.g. films, videogames, muziek, et cetera). Er zijn talloze toepassingen op te noemen en ongetwijfeld zal dit aantal blijven groeien in de toekomst. Echter, de media brengen naast deze kansen ook allerlei andere gevolgen met zich mee. Zo kan het spelen van games leiden tot agressie (Anderson et al., 2010), maar heeft het ook een positieve invloed op cognitieve vaardigheden (Green & Bavelier, 2012; Granic, Lobel & Engels, 2014). Het gebruik van sociale netwerksites (SNS) kan leiden tot depressies (O'Keeffe & Clarke-Pearson, 2011), maar blijkt ook samen te hangen met de aanwezigheid van sociale steun en participatie (Ellison, Vitak, Gray & Lampe, 2014). De risico's op verslaving (Song, LaRose, Eastin, & Lin, 2004; Khang, Kim, & Kim, 2013;), pestgedrag (e.g. Valkenburg, 2010) en zelfvertrouwen (e.g. Valkenburg, Peter, & Schouten, 2006) zijn eveneens onderzochte uitkomstmaten van mediagebruik.

Naast al het onderzoek naar de gevolgen van mediagebruik is het belangrijk te onderzoeken wat de factoren zijn die leiden tot mediagebruik. Uit onderzoek is naar voren gekomen dat ouders invloed hebben op het mediagebruik van hun kinderen (Chaffee, McLeod & Atkin, 1971). De ouder-kindrelatie is daarom een factor die van invloed kan zijn op het mediagebruik. Daar de ouder-kindrelatie een belangrijke rol speelt in de ontwikkeling van

jeugdigen (Branje, 2010; Morris, Silk, Steinberg, Myers & Robinson, 2007) is het interessant de invloed van ouders op het mediagebruik van hun kinderen te onderzoeken.

Het is gebleken dat er verschillende motivaties ten grondslag liggen aan het gebruik van media, zoals vluchtgedrag (i.e. escapisme), gewoonte, delen of opzoeken van informatie en ontspanning (Papacharissi & Mendelson, 2011). Dit maakt het interessant te kijken wat de invloed is van de ouder-kindrelatie op de motivatie van adolescenten om media te gebruiken.

Het doel van deze studie is om meer te weten te komen over de rol van de ouder-kindrelatie in het mediagebruik door adolescenten. De mate van gebruik van SNS en games onder adolescenten heeft gevolgen voor de ontwikkeling en kan leiden tot gedragsproblematiek, biedt aan de andere kant ook kansen. Onderzocht wordt of een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie leidt tot meer gebruik van SNS en games. Daarnaast wordt onderzocht of de relatie tussen de ouder-kindrelatie en dit mediagebruik wordt gemedieerd door escapisme als motivatie om gebruik te maken van deze media. Ten slotte wordt onderzocht of er verschillen zijn tussen jongens en meisjes in de relatie tussen de ouder-kindrelatie en het mediagebruik, wanneer deze gemedieerd wordt door escapisme als motivatie.

Mediagebruik van adolescenten

In de breedste zin van het woord zijn media alle vormen van informatieoverdracht. Dit zijn bijvoorbeeld tijdschriften, kranten, de telefoon, de radio, het internet, foto's, games, sociale netwerken, boeken en vandaag de dag ook alle soorten mobiele apparaten, zoals smartphones en tablets. Diverse studies hebben onderzoek gedaan naar het mediagebruik. Volgens Amerikaans onderzoek ligt het mediagebruik van jongeren, tussen de 13 en 18 jaar oud, rond de 540 minuten per dag. Hiervan wordt de helft op mobiele media besteed (Rideout, 2015). Nederlands onderzoek laat vergelijkbare resultaten zien. Het mediagebruik van jongeren, vanaf 13 jaar, ligt gemiddeld rond de 510 minuten per dag (Engels, Petric, De Vos & De Haan, 2014).

Volgens het Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS, 2013) beschikt 90% van alle Nederlanders over een mobiele telefoon en 95% over toegang tot het internet.

Dit onderzoek richt zich op het gebruik van media door adolescenten, en daarmee dus vooral op de “nieuwe” media: SNS en games op mediavoorzieningen als mobiele telefoons, tablets, laptops en desktoppen. Rideout (2015) liet zien dat adolescenten bijna 75% van de tijd die zij in totaal besteden aan media, besteden aan media op deze voorzieningen. Met het begrip ‘media’ wordt in dit onderzoek dus de “nieuwe” media bedoeld die veelvuldig terugkomen in bijvoorbeeld onderzoek naar mediarisico’s en mediagebruik. Media als boeken, nieuwskranten of de vaste telefoon worden buiten beschouwing gelaten.

De ouder-kindrelatie als factor voor mediagebruik

Maar welke factoren hebben nu invloed op het mediagebruik van adolescenten? Het *Differential Susceptibility to Media effects Model* (DSMM, Valkenburg & Peter, 2013) is een model dat zich richt op de vraag waarom de ene persoon meer vatbaar is voor media-effecten dan de andere, maar juist ook op de factoren die er toe leiden dat we media gebruiken. Het laat zien dat er verschillende factoren zijn die niet alleen tot die verschillen in vatbaarheid leiden, maar dat er ook voorspellende factoren zijn voor het gebruiken van media. Deze drie factoren zijn: 1) persoonskenmerken, zoals temperament en persoonlijkheid; 2) ontwikkelingskenmerken, zoals cognitieve- en sociaal-emotionele ontwikkeling; en 3) sociale-contextuele kenmerken (Valkenburg & Peter, 2013).

Er zijn dus verschillende factoren die tot mediagebruik kunnen leiden, en één daarvan is de ouder-kindrelatie. Dit is een voorbeeld van sociaal-contextuele factor (Belsky, 1984). De ouder-kindrelatie wordt, in het kort gezegd, gekenmerkt door de hoeveelheid affectie en het aantal conflicten tussen de ouder en het kind (Buhl, 2015). De relatie tussen ouder en kind is belangrijk voor de ontwikkeling van een kind. Zo houdt een kwalitatief betere relatie bijvoorbeeld verband met minder externaliserende problemen bij kinderen, dan bij kwalitatief

minder goede relaties het geval is (Eisenberg et al., 2001). Een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie kan leiden tot depressieve klachten bij adolescenten, doordat zij minder steun ervaren vanuit hun ouders (Branje, Hale III, Frijns & Meeus, 2010). De ouder-kindrelatie heeft eveneens invloed op de emotieregulatie van adolescenten (Morris, Silk, Steinberg, Myers & Robinson, 2007).

De ouder-kindrelatie kan een belangrijke invloed zijn op het gebruik van media door kinderen (Chaffee, McLeod & Atkin, 1971), en zou daarom een beschermende- of risicofactor kunnen zijn voor mediagebruik. Een verklaring voor de relatie tussen de ouder-kindrelatie en het mediagebruik door adolescenten, wordt gegeven door de stemmingsregulatie-theorie van Zillmann (1988). Deze stelt dat individuen onder bepaalde omstandigheden op zoek gaan naar positieve gevoelens, door gebruik te maken van media (Zillman, 1988; Knobloch & Zillmann, 2002). Dit helpt om negatieve gevoelens te ontlopen, en goede gevoelens op te zoeken. Er van uitgaande dat een slechte ouder-kindrelatie negatieve gevoelens opwekt bij jongeren (Branje et al., 2010; Morris et al., 2007, Eisenberg et al., 2001), is het volgens de theorie van Zillmann (1988) aannemelijk dat een negatieve ouder-kind relatie kan leiden tot meer gebruik van media door adolescenten.

Motivatie voor mediagebruik

Maar waarom zouden adolescenten dan meer gebruik maken van media wanneer zij een kwalitatief slechtere relatie hebben met hun ouders? Een veelgebruikt model binnen mediaonderzoek naar de motivatie om media te gebruiken, is het *Uses and Gratifications model* (UG-model, Katz, Blumler & Gurevitch, 1974). Het probeert antwoord te geven op de vraag hoe mensen media gebruiken om hun behoeften te vervullen, en wat zijn hun motivaties om bepaald mediagebruik te laten zien. Katz, Gurevitch en Haas (1973) stellen dat mensen media gebruiken om de cognitieve-, sociale- en affectieve behoeften te vervullen, om de eigenwaarde te verhogen, maar ook voor ontspanning. Papacharissi en Mendelson (2011) vullen hier op aan

met een totaal van negen typen motivaties om media te gebruiken: voor ontspanning/entertainment, om informatie te delen, om mee te doen aan de trend, uit kameraadschap, voor professionele doeleinden, voor sociale interactie, uit gewoonte, om nieuwe mensen te leren kennen, en als toevlucht.

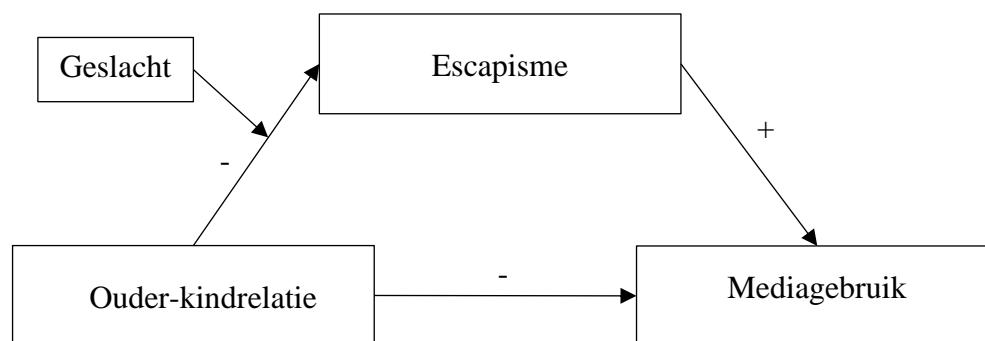
Mediagebruik als toevlucht, ook wel escapisme genoemd, zou een antwoord kunnen zijn in de vraag waarom adolescenten gebruik maken van media in relatie tot de relatie die zij hebben met hun ouders. Escapisme laat zich het beste omschrijven als: “de emotionele behoefte om de werkelijkheid te ontvluchten, doordat deze onbevredigende omstandigheden met zich meebrengt” (Vorderer, 1996). Een hogere hoeveelheid aan conflicten, verminderde affectie en aandacht tussen adolescenten en ouders kan dus leiden tot meer gebruik van media. Het wordt namelijk steeds makkelijker om een toevlucht te vinden in de media, wanneer er vanuit andere contexten geen opvang is. Er kan eigenlijk gesproken worden van een toevlucht in de media, wanneer adolescenten uit de situatie met hun ouders willen ontsnappen. Zo blijkt bijvoorbeeld ook dat adolescenten die minder tevreden zijn over hun levenssituatie, meer games spelen om de werkelijkheid te ontvluchten (Ko et al., 2005; Shapira et al., 2003).

In het geval van een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie, is het dus aannemelijk dat escapisme de motivatie is om gebruik te maken van media. Anders gezegd: escapisme zou een mediërende rol (zie figuur 1) kunnen spelen in de relatie tussen de ouder-kindrelatie en het mediagebruik van adolescenten.

Geslacht

In deze studie wordt ook gekeken naar de rol van het geslacht op het mediagebruik. Het is gebleken dat er verschillen zijn tussen jongens en meisjes, betreffende mediagebruik. Zo spelen jongens over het algemeen meer games (Ohannessian, 2009; Lenhart, Purcell, Smith & Zickuhr, 2010) dan meisjes. Meisjes maken meer gebruik van SNS (Lenhart et al., 2010; Van den Bighelaar & Akkermans, 2013), al is dit verschil niet groot.

Er wordt echter niet alleen gekeken naar de directe invloed van het geslacht op het mediagebruik, maar ook of er verschillen zijn tussen jongens en meisjes als we kijken naar de samenhang tussen de ouder-kindrelatie en escapisme. Zoals Eckenrode (1991) beschrijft, zijn er vele manieren waarop mensen omgaan met stressoren en de gevolgen daar van. Zo blijkt uit diverse studies dat het geslacht een rol speelt in het omgaan en uiten van die emoties (Fivush, Brotman, Buckner & Goodman, 2000; Hampel & Petermann, 2005; Pulad, 2004). Meisjes zoeken vaker dan jongens sociale steun en laten vaker emotie-gerelateerde coping strategieën zien, wanneer zij te maken hebben met stressoren (Hampel & Peterman, 2005). Uit ander onderzoek blijkt dat een hoger gebruik van games samenhangt met minder sociaal contact (Lo, Wang, & Fang, 2005; Roe & Muijs, 1998). Op basis hiervan wordt verwacht dat een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie – de stressor – samenhangt met een hoger mediagebruik door meisjes, doordat meisjes eerder dan jongens hun toevlucht zoeken in SNS om sociale steun te ontvangen. Aan de andere kant maken jongens minder gebruik van sociale steun, en wordt verwacht dat jongens hun toevlucht meer zoeken in sociaal minder gerelateerde media, zoals games.



Figuur 1. Gemodereerd mediatie-model.

Noot. + = positief verband, - = negatief verband

Doel en hypothesen

Het doel van dit onderzoek is de relatie tussen de ouder-kindrelatie en het gebruik van media door adolescenten te onderzoeken. Is het zo dat adolescenten meer gebruik maken van media wanneer er sprake is van een slechtere ouder-kindrelatie? En is het dan zo dat een slechtere ouder-kindrelatie er voor zorgt dat escapisme meer als motivatie wordt gebruikt om media te gebruiken? Ook wordt gekeken naar de rol van het geslacht in de relatie tussen de ouder-kindrelatie, escapisme en het mediagebruik. Dit leidt tot de volgende hypothesen voor het huidige onderzoek:

H1: De kwaliteit van de ouder-kindrelatie hangt negatief samen met het mediagebruik van adolescenten.

H2: De relatie tussen de kwaliteit van de ouder-kindrelatie en het mediagebruik van adolescenten wordt gemedieerd door escapisme als motivatie om media te gebruiken. Een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie leidt tot meer escapisme en resulteert in een hoger mediagebruik.

H3: De mediatie tussen de kwaliteit van de ouder-kindrelatie en het mediagebruik van adolescenten wordt gemodereerd door het geslacht (gemodereerde mediatie). Meisjes zullen meer escapisme laten zien dan jongens, wanneer SNS de afhankelijke variabele is. Jongens zullen meer escapisme laten zien dan meisjes, wanneer games de afhankelijke variabele is.

Methode

Onderzoeksprocedure

De participanten zijn geworven op X reguliere middelbare scholen (i.e. vmbo, havo en/of vwo) en op één mbo-school (i.e. middelbare beroepsopleiding). De scholen zijn mondeling benaderd voor het onderzoek, en hebben toestemming gegeven om een informatiebrief onder ouders te verspreiden. Er is sprake geweest van een passieve informed

consent, waarbij ouders op de hoogte zijn gebracht door middel van een informatiebrief. Ouders hebben de kans gekregen om binnen twee weken deelname van hun kind schriftelijk af te wijzen.

De participanten kregen een vragenlijst op papier, welke zij op school in konden vullen en aan het eind in konden leveren bij één van de studenten uit de onderzoeksgroep. De vragenlijst bestond uit een verzameling van X meetinstrumenten voor het uitvoeren van meerdere onderzoeken, uitgevoerd door de studenten uit de onderzoeksgroep. Voor dit onderzoek is gebruik gemaakt van vier meetinstrumenten (i.e. motivatie, ouder-kindrelatie, gebruik van sociale-media en gebruik van games), en zal de overige meetinstrumenten uit de vragenlijst niet behandelen.

Onderzoeksgroep

In totaal zijn er 440 leerlingen van twaalf tot en met achttien jaar oud ($M_{\text{leeftijd}} = 14.9$, $SD = 1.78$) geworven. Alle participanten moesten Nederlands kunnen spreken om de vragenlijst in te kunnen vullen. Het aantal jongens en meisjes in de steekproef was redelijk verdeeld, met respectievelijk 232 (53%) en 205 (47%). De leeftijden zijn gelijk verdeeld over de gehele steekproef.

Meetinstrumenten

Gebruik van SNS. Om het gebruik van SNS te meten, is gebruik gemaakt van een aangepaste vragenlijst gebaseerd op The Multidimensional Scale of Facebook Use (MSFU, Frison & Eggermont, 2014). De originele vragenlijst is gericht op het gebruik van Facebook, maar is in de huidige studie aangepast op het gebruik van SNS in het algemeen. De vragenlijst bestaat uit tien items, die volgen op gemeenschappelijke stelling “Kruis aan hoe vaak jij het volgende op sociale netwerk-sites doet”. Een item kan er als volgt uit zien: “Het profiel van een SNS-vriend bezoeken?”. De items worden beantwoord op basis van acht antwoordcategorieën, namelijk 1 = *nooit*, 2 = *minder dan 1 keer per maand*, 3 = *1 tot 3 keer per maand*, 4 = *1 keer*

per week, 5 = *meerdere keren per week*, 6 = *1 keer per dag*, 7 = *meerdere keren per dag* en 8 = *de hele dag door*. Van de scores op alle items werd één gemiddelde berekend om tot een totaalscore van SNS-gebruik te komen. Een hogere totaalscore betekent dat het gebruik van SNS hoger ligt dan bij een lagere score.

Gebruik van games. Om het gebruik van games te meten, is gebruik gemaakt van een zogenaamde *global time estimate* (Vandewater & Lee, 2009). Deze bestaat uit twee items, waarbij de participanten ten eerste het aantal dagen per week dat zij games per dag spelen invullen, aan de hand van negen antwoordopties, van 1 = *nooit* tot 9 = *7 dagen per week*. Vervolgens wordt het aantal uren en minuten dat zij gemiddeld per dag games spelen beantwoord. Scores van beide items werden met elkaar vermenigvuldigd om tot een totaalscore te komen van uren gamesgebruik per week. Een hogere totaalscore betekent dat het gebruik van games hoger ligt dan bij een lagere score.

Mediamotivatie (SNS en games). De mediamotivatie wordt gemeten met een ingekorte, en vanuit het Engels vertaalde, vragenlijst op basis van Smock et al. (2011). De vragenlijst kijkt naar verschillende motivaties die participanten hebben om gebruik te maken van media – in deze studie SNS en games: entertainment, informatief, escapisme, sociale interactie, gewoonte en kameraadschap. Iedere motivatie werd gemeten met twee items met een hoge interne consistentie, op escapisme na. Bij het verwijderen van één van de drie items die escapisme meten, zou de interne consistentie te laag worden. Om die reden zijn deze items, in totaal drie, behouden. De vragenlijst bestaat uit dertien items, voorafgaand door één gemeenschappelijke stelling, namelijk “Ik speel games..” [games] of “Ik maak gebruik van sociale netwerk-sites..” [SNS]. Een item kan er als volgt uit zien: “..om niet aan school, werk of andere zaken te denken (escapisme)”. De items worden beantwoord op basis van vijf antwoordopties, van 1 = *helemaal niet mee eens* tot 5 = *helemaal mee eens*. Er werd een gemiddelde genomen over de scores die bij iedere motivatie, om tot een totaalscore te komen

per motivatie. Een hogere score per motivatie betekent dat deze motivatie vaker van toepassing is dan een motivatie met een lagere score.

Een factoranalyse is uitgevoerd over alle items die motivatie meten. In Tabel X is de factoranalyse weergegeven voor SNS. In tabel X is de factoranalyse weergegeven voor games. Uit deze factoranalyses kwam een drietal factoren, in tegenstelling tot de zes oorspronkelijke typen motivatie. Deze drie factoren verklaren 49,9% van de totale variantie. Ondanks dat er een aantal verschillen waren tussen welke items in welke factor zaten, is er voor gekozen om voor zowel SNS als games, dezelfde factoren aan te houden. Er is daarom gekeken naar welke items inhoudelijk overeenkwamen en zijn betrouwbaarheidsanalyses uitgevoerd. De eerste factor ($\alpha = .64$ [SNS]; $\alpha = .68$ [games]) omvat het gebruik van media uit *gewoonte* en verklaart 27,5% van de variantie voor SNS en 29,1% voor games. De tweede factor ($\alpha = .66$ [SNS]; $\alpha = .82$ [games]) omvat het gebruik van media om *sociale* redenen en verklaart 12,0% van de variantie voor SNS en 15,0% voor games. De derde factor ($\alpha = .73$ [SNS]; $\alpha = .66$ [games]) omvat het gebruik vanuit *emotionele* redenen en verklaart 10,4% van de variantie voor SNS en 11,1% voor games.

De derde factor, welke het gebruik vanuit emotionele redenen meet, wordt in de huidige studie gebruikt als de mediatie-variabele escapisme. Deze factor omvat één item van de oorspronkelijke drie items die zich richtten op escapisme, namelijk *om mijn ouders of anderen te ontvluchten*. De twee andere items die oorspronkelijk escapisme meten (i.e. *om niet aan school, werk of andere zaken te denken* en *om geen andere dingen te hoeven doen*) werden niet gebruikt, omdat deze inhoudelijk minder betrekking hebben op de negatieve gevolgen van de ouder-kindrelatie. De twee items die wel gebruikt zijn om escapisme te meten (i.e. *zodat ik niet alleen hoeft te zijn* en *als er niemand anders is waarmee ik kan praten of samen zijn*), waren oorspronkelijk items die kameraadschap meten, maar richten zich inhoudelijk ook op de gevolgen van de ouder-kindrelatie, namelijk het gebrek aan affectie en aandacht (Buhl, 2015).

Ouder-kindrelatie. De ouder-kindrelatie wordt gemeten met behulp van een aangepaste, vanuit het Engels vertaalde, vragenlijst op basis van The Network Relationships Inventory - Relationship Qualities Version (NRI-RQV, Buhrmster & Furman, 2008). De vragenlijst kijkt naar zowel positieve als negatieve aspecten van de relatie tussen ouder (vader en moeder) en kind. Positieve aspecten zijn: tevredenheid, emotionele ondersteuning, openheid, goedkeuring en kameraadschap. Negatieve aspecten zijn: conflicten, kritiek en druk. De negatieve aspecten dominantie en exclusie zijn niet meegenomen om de vragenlijst in te kunnen korten. Deze aspecten lieten beiden een lage interne consistentie zien. De vragenlijst bestaat uit vierentwintig items welke bestaan uit stellingen. Een item ziet er als volgt uit: “Hoe tevreden ben jij over de relatie met deze persoon”. De items worden beantwoord op basis van vijf antwoordcategorieën, van 1 = *nooit of nauwelijks* tot 5 = *altijd of extreem vaak*. De vragenlijst wordt zowel voor de vader als voor de moeder ingevuld. Van de positieve items en van de negatieve items wordt ieder een gemiddelde score berekend – per ouder. Per ouder wordt het verschil tussen het gemiddelde van de positieve items en het gemiddelde van de negatieve items berekend. De totaalscore is hiervan het gemiddelde van beide ouders. Een hogere score betekent een betere ouder-kindrelatie dan een lagere score.

Statistische analyse

Alle ruwe data worden verzameld op papier en ingevoerd in SPSS 20. De ruwe scores worden omgezet in totaalscores, om vervolgens de statistische analyses uit te voeren. Omdat er een open vraag is gesteld naar het gebruik van games, konden de participanten zelf een antwoord opgeven. Dit heeft als risico dat dit extreme data op kan leveren. Deze data is gecontroleerd op extreme waarden en deze werden gedefinieerd als waarden die groter zijn dan drie maal de standaarddeviatie van het gemiddelde. Deze waarden (13) werden hercodeerd naar $M + 3SD$.

De hierop volgende analyses worden twee maal uitgevoerd, namelijk voor gebruik van SNS en gebruik van games als aparte uitkomstmaten. Voor H1 wordt gebruik gemaakt van een meervoudige regressieanalyse, met de ouder-kindrelatie als onafhankelijke variabele en het mediagebruik als afhankelijke variabele. Er wordt gecontroleerd voor geslacht. Voor H2 wordt een mediatie-analyse toegepast, met de ouder-kindrelatie de onafhankelijke variabele, de mediamotivatie de mediator en het mediagebruik de afhankelijke variabele. Tevens wordt gecontroleerd voor geslacht. Deze wordt uitgevoerd met behulp van PROCESS, model 4 (Hayes, 2012). Voor H3 wordt een gemodereerde mediatie-analyse toegepast, waarbij het geslacht als moderator wordt toegevoegd aan het mediatie-model uit H2. Ook deze wordt uitgevoerd met behulp van PROCESS, model 7 (Hayes, 2012).

Controle variabelen. De controle variabelen voor deze studie was het geslacht van de adolescenten. Het geslacht werd gescoord als 0 = *jongen* of 1 = *meisje*.

Resultaten

Correlaties

In Tabel 1 staan de bivariate correlaties weergegeven van de onderzochte variabelen. De ouder-kindrelatie laat een negatieve samenhang zien met het gebruik van games, maar geen samenhang met het gebruik van SNS. Dit betekent dat een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie leidt tot meer gebruik van games, maar niet met SNS. Daarentegen laat de ouder-kindrelatie zowel bij escapisme voor SNS als escapisme voor games een negatieve samenhang zien. Ook is er een samenhang te vinden tussen het geslacht en het gebruik van de twee verschillende typen media, waarbij jongens een hoger gebruik van games laten zien dan meisjes, en meisje een hoger gebruik van SNS dan jongens.

Tabel 1

Gemiddelden, Standaarddeviaties en Correlatiecoëfficiënten variabelen (N = 440)

	<i>M</i>	<i>SD</i>	1	2	3	4	5	6
1 Ouder-kindrelatie	1.49	0.82	-					
2 Emotionele motivatie (SNS)	2.11	0.78	-.14**	-				
3 Emotionele motivatie (games)	1.98	0.85	-.14**	.56**	-			
4 Mediagebruik (SNS)	3.92	1.40	-.07	.31**	.15**	-		
5 Mediagebruik (games)	6.18	7.55	-.10*	.026	.24**	-.11*	-	
6 Geslacht	0.47	0.50	.10*	.16**	-0.44	.27*	-.42**	-

Noot. * $p < .05$. ** $p < .01$.

Mediagebruik in relatie tot de ouder-kindrelatie

H1 veronderstelt dat de kwaliteit van de ouder-kindrelatie een negatieve samenhang vertoont met het gebruik van media. Dit is getoetst met behulp van een lineaire regressie, met de ouder-kindrelatie als onafhankelijke variabele en het mediagebruik als afhankelijke variabele. Er is gecontroleerd voor geslacht.

SNS. Het model met SNS als afhankelijke variabele is significant ($F(2, 425) = 19.13, p = .000$) en voorspelt 8% van de verklaarde variantie ($R^2 = .08$). De resultaten van het model laten zien dat de kwaliteit van de ouder-kindrelatie significant positief samenhangt met het geslacht ($\beta = -.28, t = 6.03, p = .000$). De ouder-kindrelatie hangt echter niet samen met het gebruik van SNS ($\beta = -.09, t = -1.70, p = .050$). Een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie hangt dus niet samen met meer gebruik van SNS, wanneer wordt gecontroleerd voor geslacht. We zien dat meisjes meer gebruik maken van SNS dan jongens.

Games. Het model met games als afhankelijke variabele is eveneens significant ($F(2, 424) = 55.50, p = .000$) en voorspelt 21% van de verklaarde variantie ($R^2 = .21$). De resultaten van het model laten zien dat de kwaliteit van de ouder-kindrelatie significant negatief samenhangt met het gebruik van games ($\beta = -.45, t = -10.29, p = .000$). De ouder-kindrelatie hangt echter niet samen met het gebruik van games ($\beta = -.05, t = -1.09, p = .279$). Een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie hangt dus eveneens niet samen met meer gebruik van games,

wanneer wordt gecontroleerd voor geslacht. We zien dat jongens meer gebruik maken van games dan meisjes.

Escapisme als mediator

H2 veronderstelt dat de samenhang tussen de kwaliteit van de ouder-kindrelatie en het gebruik van media wordt gemedieerd door escapisme om gebruik te maken van media. Dit is getoetst met behulp van een mediatie-analyse, met de ouder-kindrelatie als onafhankelijke variabele, het gebruik van media als afhankelijke variabele en de emotionele motivatie als mediator. Er werd gecontroleerd voor geslacht.

SNS. Het mediatie-model met SNS als afhankelijke variabele was significant ($F(3, 416) = 22.60, p = .000$) en voorspelt 14% van de verklaarde variantie ($R^2 = .02, F(3,416) = 22.60$). Er is sprake van een significante negatieve samenhang tussen de kwaliteit van de ouder-kindrelatie en de motivatie escapisme om gebruik te maken van SNS ($B = -.15, t = -3.27, p = .001$). Ook is er een significante, maar nu positieve samenhang te vinden tussen escapisme en het gebruik van SNS ($B = .46, t = 5.74, p = .000$). Ten slotte is een significant indirect effect te vinden tussen de ouder-kindrelatie en het gebruik van SNS via de motivatie escapisme om SNS te gebruiken ($B = -.07; 95\% \text{ BCI } [-0.13, -0.03]$). Controle voor geslacht laat een significant effect zien ($B = .57, t = 4.53, p = .000$). Een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie leidt tot escapisme als motivatie, welke vervolgens leidt tot een hoger gebruik van SNS. Deze samenhang is voor meisjes sterker dan voor jongens.

Games. Het mediatie-model met games als afhankelijke variabele was eveneens significant ($F(3, 356) = 31.78, p = .000$) en voorspelt 21% van de verklaarde variantie ($R^2 = .21, F(3,356) = 31.78$). Er is sprake van een significante negatieve samenhang tussen de kwaliteit van de ouder-kindrelatie en de motivatie escapisme om gebruik te maken van games ($B = -.14, t = -2.49, p = .013$). Ook is er een significante, maar nu positieve samenhang te vinden tussen de emotionele motivatie op het gebruik van games ($B = 2.18, t = 5.09, p = .000$). Escapisme als

motivatie om gebruik te maken van media, hangt dus samen met een hoger mediagebruik. Ten slotte is eveneens een significant indirect effect te vinden tussen de ouder-kindrelatie en het gebruik van games via de motivatie escapisme om games te gebruiken ($B = -.30$; 95% BCI [-0.69, -0.05]). Controle voor geslacht laat een significant effect zien ($B = -5.85$, $t = 0.75$, $p = .000$). Een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie leidt tot een grotere emotionele motivatie, welke vervolgens leidt tot een hoger gebruik van games. Deze samenhang is voor jongens sterker dan voor meisjes.

Geslacht als mediatie-moderator

H3 veronderstelt dat de mediatie, zoals getoetst met H2, gemodereerd wordt door het geslacht (zie figuur 1). Dit is getoetst met behulp van een gemodereerde-mediatie-analyse, met de ouder-kindrelatie als onafhankelijke variabele, het gebruik van media als afhankelijke variabelen, de emotionele motivatie als mediator en het geslacht als moderator.

SNS. Het gemodereerde-mediatie-model met SNS als afhankelijke variabele was significant ($F(3, 416) = 8.46$, $p = .000$), en voorspelt 10% van de verklaarde variantie ($R^2 = .10$, $F(2,417) = 22.59$). Wanneer gekeken wordt naar geslacht als moderator op de relatie tussen de ouder-kindrelatie en de motivatie escapisme, is er geen significant verschil te vinden ($B = -.09$; 95% BCI [-.21, .01]). Jongens en meisjes laten dus geen verschil zien in de relatie tussen de ouder-kindrelatie en de motivatie escapisme om gebruik te maken van SNS.

Games. Het gemodereerde-mediatie-model met games als afhankelijke variabele was eveneens significant ($F(2, 357) = 14.56$, $p = .058$), en voorspelt 8% van de verklaarde variantie ($R^2 = .08$, $F(2,357) = 14.56$). Wanneer gekeken wordt naar geslacht als moderator op de relatie tussen de ouder-kindrelatie en de motivatie escapisme, is er eveneens geen significant verschil te vinden ($B = .15$; 95% BCI [-.39, .73]). Jongens en meisjes laten dus ook geen verschil zien de relatie tussen de ouder-kindrelatie en de motivatie escapisme om gebruik te maken van games.

Discussie

Met de huidige studie is onderzocht wat de invloed van de ouder-kindrelatie op het gebruik van SNS en games is en wat de rol is van escapisme in deze relatie. Indicaties zijn gevonden voor een aanwezig verband tussen de ouder-kindrelatie en het gebruik van SNS en games. Specifiek gezegd speelt de ouder-kindrelatie een rol wanneer adolescenten deze media als toevlucht gebruiken in het geval van een relatief slechtere ouder-kindrelatie.

Mediagebruik in relatie tot de ouder-kindrelatie

H1 veronderstelde dat de kwaliteit van de ouder-kindrelatie een negatieve samenhang zou hebben met het mediagebruik door adolescenten. Echter, in tegenstelling tot die verwachting was voor zowel SNS als voor games geen directe samenhang te vinden met de ouder-kindrelatie wanneer gecontroleerd werd voor geslacht, en dus wordt H1 verworpen. Wellicht is het niet reëel om te stellen dat er een directe relatie bestaat tussen de ouder-kindrelatie en het mediagebruik. Zo ligt het gemiddelde mediagebruik van adolescenten tegenwoordig überhaupt erg hoog (Engels et al., 2014), en is de ouder-kindrelatie slechts één van de vele mogelijke factoren die leiden tot mediagebruik. Zo is deze studie naar voren gekomen dat het geslacht een aanzienlijk deel van de variantie verklaarde, en dus een belangrijke rol speelt in het mediagebruik. Specifieker, jongens maken meer gebruik van games dan meisjes, zoals overeen komt met resultaten uit andere studies (Ohannessian, 2009; Lenhart et al., 2010). Meisjes maken meer gebruik van SNS dan jongens, zoals eveneens overeen komt met andere studies (Lenhart et al., 2010; Van den Bighelaar & Akkermans, 2013). Daarnaast hebben stressoren – in deze studie werd aangenomen dat een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie een stressor is – wellicht niet zo zeer invloed op het mediagebruik zelf, maar op de manier waarop men media gebruikt. In dit geval dus door een toevlucht in de media te doen.

Escapisme als mediator

H2 veronderstelde dat de samenhang tussen de kwaliteit van de ouder-kindrelatie en het gebruik van media wordt gemedieerd door escapisme. Zoals verwacht werd een significante samenhang gevonden tussen de ouder-kindrelatie en het gebruik van zowel SNS als games, wanneer deze relatie wordt gemedieerd door escapisme als motivatie. Deze resultaten staan in lijn met studies die stellen dat mensen gebruik van media om negatieve situaties te ontvluchten (Knobloch & Zillmann, 2002; Yee, 2006). Hiermee

Geslacht als Moderator van de Mediatie

Ten slotte veronderstelde H3 dat de gemedieerde samenhang, zoals getoetst in H2 wordt gemodereerd door het geslacht. Specifieker, meisjes zoeken over het algemeen meer sociale steun dan jongens, wanneer zij worden blootgesteld aan stressoren (Hampel & Peterman, 2005). Daarnaast is gebleken dat mensen die veel gamen minder sociaal contact hebben (Lo, Wang, & Fang, 2005; Roe & Muijs, 1998). Dit gaf aanleiding om te onderzoeken of het mediatie-model gelijk is voor jongens en meisjes. Op basis van voorgaande studies, werd verwacht dat meisjes eerder hun toevlucht zoeken in sociale netwerk sites dan jongens, wanneer sprake is van een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie.

In tegenstelling tot deze verwachting, ondersteunen de resultaten van de huidige studie deze hypothese niet. Er is geen significant verschil te vinden tussen jongens en meisjes, zowel voor het gebruik van SNS als van games. Dit betekent dat meisjes niet meer dan jongens een toevlucht zoeken in SNS bij een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie, en jongens niet meer dan meisjes een toevlucht zoeken in games.

Een mogelijke verklaring zou kunnen zijn dat in deze studie gebruik is gemaakt van één totaalscore over verschillende aspecten van SNS, zoals het bekijken van een profiel en het sturen van een privébericht. Hier is een totaalscore over berekend, welke werd gebruikt als construct voor het gebruik van SNS. Echter, deze score houdt geen rekening met verschillen

tussen adolescenten die SNS bijvoorbeeld meer gebruiken om te chatten of een privébericht te sturen en adolescenten die SNS gebruiken om foto's te bekijken en het nieuwsoverzicht/startpagina te bekijken. Die eerste groep gebruikt SNS om sociale sociaal actief contact te hebben met anderen, en heeft daarom een meer sociaal karakter, in tegenstelling tot die tweede groep.

Daarnaast is in deze studie ook gekeken naar games, waarbij geen onderscheid werd gemaakt tussen sociale games, die je met anderen speelt (Boyd & Ellison, 2007), en "traditionele" games. Games op bijvoorbeeld Facebook maken volgens Hou (2011) deel uit van sociale media. Het is dus mogelijk dat meisjes hoger rapporteerden op het gebruik van games, doordat zij meer gebruik maken van SNS dan jongens.

Aanbevelingen voor toekomstig onderzoek

Deze studie omvatte een grote steekproef, welke een goede representatie is voor de algemene populatie, waarbij zowel het geslacht als de leeftijden goed waren verdeeld. Daarnaast is niet alleen onderzocht wat de relatie is tussen de ouder-kindrelatie en het mediagebruik, maar is er ook rekening gehouden met verschillen tussen jongens en meisjes in zowel hun mediagebruik als de manier waarop zij omgaan met de gevolgen van een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie, in relatie tot mediagebruik.

Deze studie kent echter een aantal beperkingen waar rekening mee gehouden moet worden. Zoals eerder vermeld heeft dit onderzoek bijvoorbeeld geen rekening gehouden met de inhoudelijke verschillen tussen SNS en games. Zo kan de ene persoon SNS gebruiken om actief contact te hebben voor het zoeken van sociale steun (Ellison, Vitak, Gray & Lampe, 2014) terwijl de ander passief contact heeft, bijvoorbeeld door middel van het bekijken van foto's of statusberichten. Dit zelfde geldt voor games. Er zijn sociale games, waarbij spelers hun eigen identiteit gebruiken, maar ook games waarbij spelers een fictief karakter spelen (role playing games, RPG). Deze laatste wordt niet gerekend tot de sociale games. Dit kan er toe

leiden dat een te algemeen beeld van SNS dan wel games ontstaat, terwijl er binnen beiden typen media zelf ook nog verschillen zijn.

Daarnaast is er voor gekozen te kijken naar escapisme als motivatie. Het is mogelijk dat jongens en meisjes verschillende motivaties hebben om gebruik te maken van verschillende typen media. Aangezien verschillende typen motivaties – zo ook de motivaties in deze studie – vaak veel overlap laten zien (Huo, 2011), is het mogelijk dat er niet alleen sprake is van escapisme in het geval van een slechtere ouder-kindrelatie, maar bijvoorbeeld ook de behoefte om contact te hebben, of om plezier te maken. Daar bovenop is het dan ook interessant te onderzoeken of de ene motivatie tot meer mediagebruik leidt dan de andere. De overlap tussen de verschillende typen motivaties maakt het moeilijk om gericht onderzoek te doen.

Ondanks dat de interne consistentie van de items die escapisme meten redelijk was ($\alpha = .67$), is op basis van de resultaten van deze studie is een factoranalyse uitgevoerd over de items met betrekking tot de motivatie. Dit heeft geresulteerd in een nieuwe factor escapisme, met een hogere interne consistentie ($\alpha = .77$), die afweek van het oorspronkelijke construct. Het nieuwe construct richtte zich in dit onderzoek meer op het emotionele aspect, namelijk het gebrek aan sociale interactie en affectie, welke kenmerkend is voor een kwalitatief slechtere ouder-kindrelatie (Buhl, 2015).

Ook keek deze studie naar twee typen media, namelijk SNS en games. Daarmee is er geen rekening gehouden met de mogelijkheid dat adolescenten naast deze twee typen media ook gebruik maken van andere typen media, zoals het kijken van televisie of het gebruik maken van instant messaging. Zo blijkt uit onderzoek dat SNS vooral gebruikt worden om contact te blijven behouden met vrienden, meer te weten te komen over personen en op de hoogte te blijven van sociale events (Lampe, Ellison & Steinfield, 2006; Ellison, Steinfield & Lampe, 2007; Raacke & Bonds-Raacke, 2008). Instant messaging is een vorm van directe één-op-één communicatie, en wordt vooral gebruikt voor het uiten van affectie en zorgen, en het aanbieden

van hulp aan de ander (Leung, 2001). Instant messaging heeft wellicht een meer passend karakter bij het zoeken van een toevlucht in de media, in het geval van zoeken naar actief sociaal contact, dan SNS dat heeft zoals gemeten met het huidige construct.

Met de huidige studie is aangetoond dat de ouder-kindrelatie samenhangt met het mediagebruik, doordat adolescenten hun toevlucht zoeken in media wanneer er sprake is van een slechtere ouder-kindrelatie. Hiermee bevestigt deze studie het DSMM (Valkenburg & Peter, 2013), die stelt dat er voorspellende factoren zijn voor het mediagebruik. Aanvullend op dit model, wordt de stemmingsregulatie theorie (Zillmann, 1988) bevestigd door de aanwezige mediërende rol van de motivatie escapisme. Verder onderzoek moet uitwijzen hoe deze samenhang zich verhoudt, wanneer meer rekening gehouden wordt met verschillende typen van mediagebruik als uitkomstmaat, met verschillende motivaties die leiden tot mediagebruik en met verschillende motivaties die het gevolg zijn van een kwalitatief slechte ouder-kindrelatie.

Conclusie

Uit deze studie komt naar voren dat de ouder-kindrelatie indirect samenhang vertoont met het mediagebruik door adolescenten. Ondanks dat er geen sprake is van een directe samenhang, wordt de relatie tussen de ouder-kindrelatie en het mediagebruik door adolescenten wel gemedieerd door escapisme als motivatie. Deze relatie is zowel voor jongens als voor meisjes gelijk. Met deze studie wordt het belang benadrukt van de ouder-kindrelatie in de motivatie om media te gebruiken. Vele studies hebben onderzoek gedaan naar de effecten van media, terwijl deze studie bijdraagt aan de kennis over waarom adolescenten gebruik maken van media.

Referenties

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. <http://doi.org/10.1037/a0018251>
- Belsky, J. (1984). The Determinants of Parenting: A Process Model. *Child Development*, 55(1), 83-96. <http://doi.org/10.2307/1129836>
- Buhrmester, D. & Furman, W. (2008). The Network of Relationships Inventory: Relationship Qualities Version. Unpublished measure, University of Texas at Dallas.
- Buhl, H. M. (2015). Child-Parent Relationship University to Work Life. *Journal of Adolescent Research*, 22(5), 550-571. <http://doi.org/10.1177/0743558407305415>
- Branje, S. J., Hale III, W. W., Frijns, T., & Meeus, W. H. (2010). Longitudinal associations between perceived parent-child relationship quality and depressive symptoms in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(6), 751-763. <http://doi.org/10.1007/s10802-010-9401-6>
- Eckenrode, J. (1991). Introduction and overview. In J. Eckenrode (Red.), *The social context of coping* (pp. 1-12). <http://doi.org/10.1007/978-1-4899-3740-7>
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends": Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer Mediated Communication*, 12(4). <http://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>
- Ellison, N. B., Vitak, J., Gray, R. & Lampe, C. (2014), Cultivating Social Resources on Social Network Sites: Facebook Relationship Maintenance Behaviors and Their Role in Social Capital Processes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19, 855-870. <http://doi.org/10.1111/jcc4.12078>
- Engels, N., Petric, I., De Vos, B., & De Haan, J. (2014). Media: Tijd 2014 [Brochure]. Geraadpleegd op http://www.mediatijd.nl/images/pdf/MediaTijd_Brochure_WEB_.pdf
- Fikkers, K.M., Piotrowski, J.T., & Valkenburg, P.M. (in press). Assessing the Reliability and Validity of Television and Game Violence Exposure Measures. *Communication Research*. <http://doi.org/10.1177/0093650215573863>
- Frison, E., & Eggermont, S. (2014). Exploring the relationships between different types of Facebook use, perceived online social support and adolescents' depressed mood. *Social Sciences Computer Review*. <http://doi.org/10.1177/0894439314567449>

- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, *69*, 66. Geraadpleegd op <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*, *22*, 197–206. <http://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
- Griffiths, M. (1997). Computer Game Playing in Early Adolescence. *Youth & Society*, *29*(2), 223–237. <http://doi.org/10.1177/0044118X97029002004>
- Hampel, P., & Petermann, F. (2005). Age and gender effects on coping in children and adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, *34*(2), 73–83. <http://doi.org/10.1007/s10964-005-3207-9>
- Hayes, A. F. (2012). PROCESS: A versatile computational tool for observed variable mediation, moderation, and conditional process modeling [Witboek]. Geraadpleegd op <http://www.afhayes.com/public/process2012.pdf>
- Henning, B., & Vorderer, P. (2001). Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition. *Journal of Communication*, *51*(1), 100–120. <http://doi.org/10.1093/joc/51.1.100>
- Hou, J. (2011). Uses and gratifications of social games: Blending social networking and game play. *First Monday*, *16*(7). Geraadpleegd op <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/3517/3020>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, *53*(1), 59–68. <http://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Kernis, M. H., Brown, A. C., & Brody, G. H. (2000). Fragile self-esteem in children and its associations with perceived patterns of parent-child communication. *Journal of Personality*, *68*(2), 225–252. <http://doi.org/http://dx.doi.org/10.1111/1467-6494.00096>
- Khang, H., Kim, J. K., & Kim, Y. (2013). Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: The Internet, mobile phones, and video games. *Computers in Human Behavior*, *29*(6), 2416–2424. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2013.05.027>
- Knobloch, S., & Zillmann, D. (2002). Mood management via the digital jukebox. *Journal of Communication*, *52*(2), 351–366. <http://doi.org/10.1093/joc/52.2.351>
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, *193*, 273–277. <http://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57>

- Korgaonkar, P. K., & Wolin, L. D. (1999). A Multivariate Analysis of Web Usage. *Journal of Advertising Research*, 39, 53–68. Geraadpleegd op http://makeit.co.kr/v7/files/200308/13/A_Multivariate_Analysis_of_Web_Usage.pdf
- Lampe, C., Ellison, N., Steinfield, C. (2006). A Face(book) in the crowd: Social searching vs. social browsing. *Proceedings of the 2006 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative Work*. <http://doi.org/10.1145/1180875.1180901>
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K. (2010). Social Media & Mobile Internet Use among Teens and Young Adults. Millennials. *Pew Internet & American Life Project*. Geraadpleegd op http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2010/PIP_Social_Media_and_Young_Adults_Report_Final_with_toplevels.pdf
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & behavior*, 8(1), 15-20. <http://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>
- Matud, M. P. (2004). Gender differences in stress and coping styles. *Personality and individual differences*, 37(7), 1401-1415. <http://doi.org/10.1016/j.paid.2004.01.010>
- Morris, A. S., Silk, J. S., Steinberg, L., Myers, S. S., & Robinson, L. R. (2007). The role of the family context in the development of emotion regulation. *Social development*, 16(2), 361-388. <http://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2007.00389.x>
- Ohannessian, C. M. (2009). Media use and adolescent psychological adjustment: An examination of gender differences. *Journal of Child and Family Studies*, 18(5), 582-593. <http://doi.org/10.1007/s10826-009-9261-2>
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, 127, 800-804. Geraadpleegd op <http://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/127/4/800.full.pdf>
- Papacharissi, Z., & Mendelson, A. (2011). Toward a new(er) sociability: Uses, gratifications and social capital on Facebook. In S. Papathanassopoulos (Ed.), *Media perspectives for the 21st century* (pp. 212–230). New York: Routledge.
- Raacke, J., & Bonds-Raacke, J. (2008). MySpace and Facebook: Applying the uses and gratifications theory to exploring friend-networking sites. *CyberPsychology & Behavior*, 169-174. <http://doi.org/10.1089/cpb.2007.0056>
- Rideout, V. (2015). The common sense census: media used by tweens and teens [rapport]. Geraadpleegd op http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/1083077/26645197/1446492628567/CSM_TeenTween_MediaCensus_FinalWebVersion_1.pdf?token=DyqCzLrJhC4AG9hClTczCD9uJyE%3D

- Rideout, V. J., Foehr, U. G., Roberts, D. R. (2010). Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds. *Kaiser Family Foundation*. Geraadpleegd op <https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/8010.pdf>
- Roe, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games a profile of the heavy user. *European Journal of communication*, 13(2), 181-200. <http://doi.org/10.1177/0267323198013002002>
- Shao, G. (2009). Understanding The Appeal Of User-Generated Media: A Uses And Gratification Perspective. *Internet Research*, 19(1), 7–25. <http://doi.org/10.1108/10662240910927795>
- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., & Gold, M. S. (2003). Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17, 207–216. <http://doi.org/10.1002/da.10094>
- Smock, A. D., Ellison, N. B., Lampe, C., & Wohn, D. Y. (2011). Facebook as a toolkit: A uses and gratification approach to unbundling feature use. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2322–2329. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2011.07.011>
- Song, I., LaRose, R., Eastin, M. S., & Lin, C. a. (2004). Internet gratifications and internet addiction: on the uses and abuses of new media. *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 7(4), 384–394. <http://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.384>
- Strasburger V. C., Jordan A. B., Donnerstein E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *Pediatrics*, 125, 756-767. <http://doi.org/10.1542/peds.2009-2563>
- Valkenburg, P. M., Peter, J., & Schouten, A. P. (2006). Friend Networking Sites and Their Relationship to Adolescents' Well-Being and Social Self-Esteem. *CyberPsychology & Behavior*, 9(5), 584–590. <http://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.584>
- Valkenburg, P. P. M. (2010). Schadelijke Media en Weerbare Jeugd : Een Beleidsvisie 2005-2010 (rapport). *Amsterdam School of Communications Research*. Geraadpleegd op http://downloads.kennisnet.nl/mediawijzer/Onderzoeken/Rapport_Jeugd_Geweld_Media_Juli_2005.pdf
- Vandewater, E.A.; Lee, S. Measuring children's media use in the digital age: Issues and challenges. *Am. Behav. Sci.* 2009, 52, 1152–1176. <http://doi.org/10.1177/000276420931539>
- Van den Bighelaar, S., Akkermans, M. (2013). Bevolkingstrends 2013. Gebruik en gebruikers van sociale media. CBS, Den Haag/Heerlen. Geraadpleegd op <https://www.cbs.nl/NR/rdonlyres/06A12225-495E-4620-80F6-F2A53E819957/0/20131>

001b15art.pdf

- Vorderer, P. (1996). Rezeptionsmotivation: Warum nutzen Rezipienten mediale Unterhaltungsangebote? *Publizistik*, 41(3), 310–326.
- Vossen, H. G. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2014). Media Use and Effects in Childhood. In Nussbaum, J. F. (Ed.). *The Handbook of Lifespan Communication* (pp. 93–112). Geraadpleegd op <http://hdl.handle.net/11245/1.401479>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(6), 772–775. <http://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <http://dx.doi.org/10.1162/pres.15.3.309>