

# Literatuur

Behorende bij het boek:

## **In 80 dagen de virtuele wereld rond**

*Weerslag van een lectoraat*

Alexander, G. M. & Hines, M. (2002). Sex differences in response to children's toys in nonhuman primates (cercopithecus aethiops sabaesus). *Evolution and Human Behavior*, 23, 467-479.

Antheunis, M. (2009). *Online communication, interpersonal attraction, and friendship formation* [dissertation]. Amsterdam: University of Amsterdam.

APA, American Psychological Association (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV. Text Revision*. Washington DC: APA.

APA (2005, August 17th). Resolution on violence in video games and interactive media. [www.apa.org/releases/resolutiononvideoviolence.pdf](http://www.apa.org/releases/resolutiononvideoviolence.pdf).

Arends, I. Greuliker, V., Leushuis, H. & Roesthuis, J. (2009). *Wat weten we van de invloed van games op de ontwikkeling van kinderen in de leeftijd van 4-12 jaar?* Retrieved from: [www.80dagenwereldrond.nl](http://www.80dagenwereldrond.nl)

Bandura, A. (1971). Vicarious and self-reinforcement processes. In R. Glaser (Ed.), *The nature of reinforcement* (pp. 228-278). New York: Academic Press.

Birdwhistell, R. L. (1955). Background to kinesics. *Etc.*, 13, 10-18.

Both, K. (2005). Kinderen in beweging. Motorische ontwikkeling en schoolnatuurtuinen. *De Wereld van het Jonge Kind*, december, 118-121.

Bower, G. H. (1981). Mood and memory. *American Psychologist*, 36, 129-148.

Burgoon, J. K. & Bacue, A. E. (2003). Nonverbal communication skills. In J. O. Greene, & B. R. Burlison (Eds.), *Handbook of communication and social interaction skills* (pp. 179-219). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

CBS (2010a). *Bevolking, geslacht en burgerlijke staat op 1 januari*. Retrieved at July 11th, 2011, at [www.statline.nl](http://www.statline.nl).

CBS (2010b). *ICT gebruik van personen naar persoonskenmerken*. Retrieved at July 2nd, 2011, from [www.statline.nl](http://www.statline.nl).

Dekkers, L. M. S., Hartmann, F. A. & Delfos, M. F. (2012). *Virtueel bewust*. Manuscript in preparation.

Delfos, M. F. (1991). De computer als hulpmiddel in de spelkamer. *Tijdschrift voor Opvoeding, Vorming en Onderwijs*, 8 (6), 388-394.

Delfos, M. F. (1994). Jij bent dood, daar krijg ik mooi 150 punten voor! *Tijdschrift voor Jeugdhulpverlening en Jeugdwerk, TJJ*, september, 9-13.

Delfos, M. F. (1996-2009, 7<sup>e</sup> druk). *Ontwikkelingspsychopathologie. Stoornissen en belemmeringen*. Amsterdam: Pearson.

- Delfos, M. F. (1997-2012, 9<sup>e</sup> druk). *Kinderen en gedragsproblemen. Aanleg, rijping of omgeving*. Amsterdam: Pearson.
- Delfos, M. F. (1999-2011, 5<sup>e</sup> druk). *Ontwikkeling in vogelvlucht. Ontwikkeling van kinderen en adolescenten*. Amsterdam: Pearson.
- Delfos, M. F. (2005-2011, 9<sup>e</sup> druk). *Een vreemde wereld. Over autismespectrumstoornissen (ASS). Voor ouders, partners, hulpverleners, wetenschappers en de mensen zelf*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2003). Seksuele oplichting. Je weg vinden in het seksuele oerwoud. In: M. Schaap & E. Skubisz (Red.). *Kinderen en seksualiteit. Een positieve bijdrage*. Janusz Korczak Stichting. Jaarboek 2003. Amsterdam: Naratio.
- Delfos, M. F. (2004-2010, 5<sup>e</sup> druk). *De schoonheid van het verschil. Waarom mannen en vrouwen verschillend zijn én hetzelfde*. Amsterdam: Pearson.
- Delfos M. F. (2005-2010, 7<sup>e</sup> druk). *Ik heb ook wat te vertellen! Communiceren met pubers en adolescenten*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2006-2010, 2<sup>e</sup> druk). *Het maakbare kind. Opvoeding als (ver)gissing*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2007, February 5th). Geef computerkinderen een eierwekker. *NRC Handelsblad*, p. 7.
- Delfos, M. F. (2008-2009). *De virtuele ontwikkeling van de jeugd. Lectorale rede*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2010a). *Let's game. Over gamers en gaming. Voor ouders en hun gamers*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2010b). *Fact finding mission on autism in Bosnia Herzegovina*. Utrecht: PICOWO, <http://www.mdelfos.nl/B&H.htm>
- Delfos, M. F. (2010c). *Universities autism expertise group. Autism in Bosnia Herzegovina*. Utrecht: PICOWO, <http://www.mdelfos.nl/B&H.htm>
- Delfos, M. F. (2011). De school en het virtuele milieu. In N. Broer, H. de Deckere, M. Meer, T. Notten & J. Stakenborg (red.), *Grenzeloze pedagogiek. Tussen wetenschap en praktijk* (pp. 147-158). Gouda: Driestar Educatief.
- Delfos, M. F. (2012, 1<sup>e</sup> druk). *Psychologie van de adolescentie. Biologisch, psychologisch en pedagogisch*. Amsterdam: Pearson.
- Delfos, M. F. & Meere, W. (2012). *Multimediatedrag van kinderen en jongeren. Praktijkgericht onderzoek naar hun beleving van multimedia en de behoefte aan interventies in het virtuele leven*. [www.80dagenwereldrond.nl](http://www.80dagenwereldrond.nl)
- Eijnden, R. J. J. M. van den, & Vermulst, A. A. (2006). *Compulsief internetgebruik ('internetverslaving') bij jongeren: Wat zijn de gevolgen en wat kunnen ouders doen om het te voorkómen?* [Factsheet]. Rotterdam: IVO.
- Eijnden, R. van den, Vermulst, A., Rooy, T. van & Meerkerk, G. J. (2006). *Monitor internet en jongeren: Pesten op internet en het psychosociale welbevinden van jongeren*. Rotterdam: IVO Factsheet.
- Erikson, E. H. (1974). *Identiteit, jeugd en crisis*. Utrecht: Spectrum.
- Erikson, E. H. (2008). *Kind en samenleving*. Utrecht/Antwerpen: Uitgeverij Het Spectrum (Origineel gepubliceerd in 1950).

- Funkhouser, G. R. (1973). The issue of the sixties: An exploratory study in the dynamics of public opinion. *The Public Opinion Quarterly*, 37 (1), 62-75.
- Gazzaniga, M. S. & Heatterthorn, T. F. (2006). *Psychological science* (2nd Ed.). New York/London: W.W. Norton & Company.
- Gould, M. S., Munfakh, J. L. H., Lubell, K., Kleinmann, M. & Parker, S. (2002). Seeking help from the internet during adolescence. *Journal of the American Academy of Child and Adolence Psychiatry*, 41 (10), 1182-1189.
- Graaf, H. de (2010). Psychoseksuele ontwikkeling. In W. Slot & M. van Aken (Red.), *Psychologie van de adolescentie. Basisboek* (pp. 146-160). Amersfoort: ThiemeMeulenhoff.
- Graaf, H. de, Meijer, S., Poelman, J. & Vanwesenbeeck, I. (2005). *Seks onder je 25<sup>e</sup>. Seksuele gezondheid van jongeren in Nederland anno 2005*. Delft: Eburon.
- Graaf, H. de & Vanwesenbeeck, I. (2006). *Seks is een game: Gewenste en ongewenste seksuele ervaringen van jongeren op internet*. Utrecht: Rutgers Nisso Groep.
- Greenfield, P. M. (2004). Developmental considerations for determining appropriate Internet use guidelines for children and adolescents. *Applied Developmental Psychology*, 25, 751-762.
- Greuliker, V., Roesthuis, J. & Veenendaal, J. (2010). *Onderzoek V-Maatschappij*. Retrieved from: [www.80dagenwereldrond.nl](http://www.80dagenwereldrond.nl)
- Gross, E. F. (2004). Adolescent Internet Use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology*, 25, 633-649.
- Herz, R. S. & Inzlicht, M. (2002). Sex differences in response to physical and social factors involved in human mate selection: The importance of smell for women. *Evolution and Human Behavior*, 23, 359-364.
- Huxley, A. (1966). *Brave new world*. London: Penguin Books. (Originally published in 1932).
- Jeong, H. & Hmelo-Silver, C. E. (2009). Productive use of learning resources in an online problem-based learning environment. *Computers and Human Behavior*, 26, 84-99.
- Jenkins, H. & Cassell, J. (2008). From *Quake Grrls* to *Desperate Housewives*: A decade of gender and computer games. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New perspectives on gender and gaming* (pp. 5-20). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jensen, S. (2011). *Echte vrienden*. Rotterdam: Uitgeverij Lemniscaat.
- Johnson, M. (2010, January 21). *Tetris atteint les 100 millions de téléchargements payants (et une petite histoire du jeu)*. Retrieved at July 7, 2011, from <http://www.maximejohnson.com/techno/2010/01/tetris-atteint-les-100-millions-de-telechargements-payants-et-une-petite-histoire-du-jeu/>.
- Ke, F. (2009). A qualitative meta-analysis of computer games as learning tools. In R. E. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education* (pp. 1-32). Hershey, PA: Information Science Reference.
- Kose, E. (2009). Assessment of the effectiveness of the educational environment supported by computer aided presentations at primary school level. *Computers & Education*, 53 (4), 1355-1362.
- Kuhl, P. K., Tsao, F. M. & Liu, H. M. (2003). Foreign language experience in infancy: Effects of short-term exposure and social interaction on phonetic learning. *Proceedings of the Natural Academy Of Sciences of the United States of America*, 100, 9096-9101.

- Lemmens, J. S. (2006). *Gameverslaving. Probleemgebruik herkennen, begrijpen en overwinnen*. Amsterdam: SWP.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40, 38-47.
- Lenhart, A., Madden, M. & Hitlin, P. (2005). *Teens and technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation*. Washington, D.C.: Pew Internet & American Life Project.
- Maczewski, M. (2002). Youth experiences online. *Child & Youth Care Forum*, 31 (2), 111-129.
- Madell, D. & Muncer, S. (2004). Gender differences in the use of the Internet by English secondary school children. *Social Psychology of Education*, 7, 229-251.
- Mataros, E. J., Dolan, R. J., Morris, J. S., Henson, R. M. A. & Rugg, M. D. (2001). Neural activity associated with episodic memory for emotional context. *Neuropsychologia*, 39, 910-920.
- Mathiak, K. & Weber, R. (2006). Toward brain correlates of natural behavior: fMRI during violent video games. *Human Brain Mapping*, 27 (12), 948-956.
- Meerkerk, G., Eijnden, R. J. J. M. van den & Van Rooij, T. (2006). *Monitor Internet en jongeren: Compulsief internetgebruik onder Nederlandse jongeren*. IVO Factsheet Rotterdam.
- Meldpunt Kinderporno (2010). *Meldpunt Kinderporno op internet. Hotline against child sexual abuse images on the internet. Annual Report 2009*. Amsterdam: Speed-o-Print.
- Meraz, S. (2008). Women and technology. How socialization created a gender gap. In P. Pointdexter, S. Meraz & A. M. Weiss (Eds.), *Women, men, and news. Divided and disconnected in the new media landscape* (pp. 110-129). New York: Routledge.
- Mitchell, K. J., Finkelhor, D., & Wolak, J. (2003). The exposure of youth to unwanted sexual material on the Internet: A national survey of risk, impact, and prevention. *Youth & Society*, 34 (3), 330-358.
- Nikken, P. (2007). *Mediageweld en kinderen*. Amsterdam: SWP.
- Nikken, P. (2011). Pubers, media en seks. In M. Clerckx, R. de Groot & F. Prins (Red.), *Grensoverschrijdend gedrag bij pubers* (pp. 85-100). Antwerpen/Apeldoorn: Garant.
- Nijkamp, I. (2007). *Van twee kanten bekeken: Seksuele voorlichting op Internet. Een onderzoek naar de wensen van jongeren en experts ten aanzien van websites over seksuele voorlichting* [scriptie]. Enschede: Twente University.
- Notten, N., Peter, J., Kraaykamp, G. & Valkenburg, P. M. (2009). Research note: Digital divide across borders - A cross national study of adolescents' use of digital technologies. *European Social Review*, 25 (5), 551-560.
- Noorlander, E., Rijnders, W. & Wijdeven, R. (1993). *De cirkels van Van Dijk* (volgens Detox Utrecht). Utrecht: Detox.
- Nouchi, R., Taki, Y., Takeuchi, H., Hashizume, H., Akitsuki, Y., Shigemune, Y. & Kawashima, R. (2012). Brain training game improves executive functions and processing speed in the elderly: A randomized controlled trial. *PlosOne*, 7 (1), e29676.
- Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2006a). Adolescents' exposure to sexually explicit material on the Internet. *Communication Research* 33 (2), 178-204.
- Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2006b). Adolescents' internet use: Testing the 'disappearing digital divide' versus

the 'emerging digital differentiation' approach. *Poetics*, 34, 293–305.

Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2010). Adolescents' use of sexually explicit Internet material and sexual uncertainty: The role of involvement and gender. *Communication Monographs*, 77 (3), 357-375.

Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2011a). The use of sexually explicit Internet material and its antecedents: A longitudinal comparison of adolescents and adults. *Archives of Sexual Behavior*, 40 (5), 1015-1025.

Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2011b). The influence of sexually explicit Internet material sexual risk behavior: A comparison of adolescents and adults. *Journal of Health Communication*, 16 (7), 750-765.

Petry, N. M. (2006). Should the scope of addictive behaviors be broadened to include pathological gambling? *Addiction*, 101 (suppl 1), 152-160.

Pol, P. J. van der (2005). *Kracht en macht van het spel en verbeelding. Een studie over spel en verbeelding bij kinderen met en zonder ontwikkelingsstoornis* [Dissertation]. Leiden: Leiden University.

Philipott, J. S. (1983). *The relative contribution to meaning of verbal and nonverbal channels of communication: A meta-analysis*. (Unpublished master thesis). Lincoln: University of Nebraska.

Postma, L. (2009). *Virtueel Leven 2009 Rapportage en interviews*. Gemeente Enschede.

Rooij, A. J. van, Schoenmakers, T. M., Meerkerk, G. J. & Mheen, D. van de (2009). Wat doen jongeren op internet en hoe verslavend is dit? *Monitor internet en jongeren 2006-2009. Factsheet*. Rotterdam: IVO.

Rooij, A. J. van (2011). *Online game addiction. Exploring a new phenomenon* [Dissertation]. Rotterdam: Erasmus University Rotterdam.

Rooij, A. J. van, Schoenmakers, T. M., Eijnden, R. J. J. M. van den, Vermulst, A. A. & Mheen, D. van de (2011). *Video game addiction and adolescent psychosocial well-being: the role of online and real-life friendship quality*. Manuscript submitted for publication.

Schank, R. C. & Abelson, R. P. (1977). *Scripts, plans, goals, and understanding*. Hilldale, NJ: Erlbaum.

Schouten, M. (1998). *Op zoek naar beweging 2. Een overzicht van onderzoek en beleid op het raakvlak van veiligheid, openbare ruimte, gezondheid en de bewegingsvrijheid van kinderen*. Amsterdam: Stichting Kinderen Voorrang!

Selman, R. (1981). The child as a friendship philosopher. In S. A. Asher & M. Gottman (Eds.), *The development of children's friendships* (pp. 242-272). Cambridge: Cambridge University Press.

Seo, M., Kang, H. S. & Chae, S. M. (2012). Emotional Competence and Online Game Use in adolescents. *Computers, Informativ and Nursing*. 2012 August 3rd [Epub ahead of print].

Sjöberg, U. (1999). The rise of the electronic individual: A study of how young Swedish teenagers use and perceive Internet. *Telematics and Informatics*, 16, 113-133.

Slot, N. W. & Spanjaard, H. J. M. (2008). *Competentievergroting in de residentiële jeugdzorg*. Utrecht: ThiemeMeulenhoff.

Spangenberg, F. & Lampert, M. (2009). *De grenzeloze generatie en de eeuwige jeugd van hun opvoeders*. Amsterdam: Nieuw Amsterdam.

Subrahmanyam, K., Greenfield, P. M. & Tynes, B. (2004). Constructing sexuality and identity in an online teen chat room. *Applied Developmental Psychology*, 25, 651–666.

The Sims franchise celebrates its fifth anniversary and continues to break records. (2005, February 7). Retrieved at June 20, 2011, from <http://www.mspnews.com/news/2005/feb/1114806.htm>

Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2008). Adolescents' identity experiments on the Internet: Consequences for social competence and self-concept unity. *Communication Research*, 35, 208-231.

Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48, 121-127.

Verne, J. (1872/1976). *De reis om de wereld in 80 dagen*. Origineel 1872. Amsterdam: Elsevier.

VIRK. (1990). Verdrag inzake de Rechten van het Kind (1990). Vertaling van het verdrag vastgesteld in New York, Algemene vergadering van de Verenigde Naties, 20 november 1989, gepubliceerd in *Tractatenblad* 1990, 170, 6-29.

Vosmeer, M. S. (2010). *Videogames en gender. Over spelende meiden, sexy avatars en huiselijkheid op het scherm* [Dissertation]. Amsterdam: University of Amsterdam. Retrieved from <http://dare.uva.nl/document/158835>

Vygotsky, L. S. (1993). *The collected works of L. S. Vygotsky. Volume 2. The fundamentals of Defectology (Abnormal Psychology and Learning Disabilities)* R. W. Rieber & A. S. (Carton Eds.). New York: Plenum Press.

Wolak, J., Mitchell, K. J. & Finkelhor, D. (2003). Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close online relationships. *Journal of Adolescence*, 26, 105-119.

Ybarra, M. L., Alexander, C. & Mitchell, K. J. (2005). Depressive symptomatology, youth Internet use, and online interactions: A national survey. *Journal of Adolescent Health*, 36, 9-18.

Ybarra, M. L. & Mitchell, K. J. (2004). Youth engaging in online harassment: Associations with caregiver-child relationships, Internet use, and personal characteristics. *Journal of adolescence*, 27, 319-336.

Ziebart, A. (2011, May 9th). World of Warcraft dips to a mere 11.4 million subscribers. *Wow insider*. Retrieved from <http://wow.joystiq.com/2011/05/09/world-of-warcraft-dips-to-a-mere-11-4-million-subscribers/>