

# **Spelenderwijs leren: Online gamen heeft een sterker effect op het zelfvertrouwen en schoolprestaties voor mannen dan vrouwen?**

*Een kwantitatief onderzoek naar de effecten van online gamen, zelfvertrouwen en leesprestaties.*

**Abstract:** Binnen dit onderzoek worden de verschillende effecten van online gamen onderzocht. Allereerst, wordt de directe positieve relatie tussen online gamen en leesprestaties van scholieren bekeken. Daarnaast wordt onderzocht of online gamen een positieve invloed heeft op de leesprestaties van scholieren, omdat online gamen het zelfvertrouwen van scholieren verbetert. Ten derde wordt gemeten of de indirecte positieve relatie tussen online gamen en leesprestaties via het zelfvertrouwen sterker is voor mannen dan voor vrouwen. Tot slot wordt onderzocht of de directe relatie tussen online gamen en het zelfvertrouwen beïnvloed worden door sekse en of dit effect sterker is voor mannen dan voor vrouwen. Op basis van de PISA 2018 dataset kunnen de resultaten van online gamen op de leesprestaties voor 51 landen afzonderlijk worden weergegeven. Doordat de resultaten per land variëren kunnen er geen eenduidige conclusie over de hypothesen worden getrokken. Het aannemen of verwerpen van de hypothesen is alleen mogelijk door de resultaten per land afzonderlijk te bekijken.

**Keywords:** Leesprestaties, online gamen, sekse, self-efficacy, zelfvertrouwen

**Auteur:** Gillroy Fraser 376766

**Begeleider:** Sjaak Braster

**Tweede corrector:** Jack Burgers

## Introductie

‘Is gamen schadelijk?’ (NRC, 2016). Al enige jaren wordt deze vraag gesteld en zijn er diverse onderzoeken uitgevoerd om de gevolgen van gamen te meten. De laatste paar jaren hebben de media positieve artikelen over het verschijnsel van gamen geschreven. Zo schijnen gamers vaardigheden te leren of ontwikkelen en daarbij ook verbeteringen van de mentale en fysieke gezondheid te ervaren (AD, 2019; NRC, 2016; 2017; Trouw, 2015; 2019). Gamen wordt gezien als het nieuwe leren en staat met name jongeren in staat om de schoolprestaties te stimuleren en positief te verbeteren (NRC, 2016; 2017). Of jongeren om deze redenen besluiten om te gamen is niet bekend.

Scholieren kunnen verschillende redenen hebben om online met elkaar te gamen. Maar een bepalende factor is het zelfvertrouwen van scholieren (Kaczmarek & Drazkowski, 2014; Smyth, 2015). Afhankelijk van hoe de scholieren zich voelen, kunnen zij verschillende motieven hebben om online te gamen. Enerzijds zijn er onderzoeken die aantonen waarom scholieren gamen als zij een hoge mate van zelfvertrouwen hebben. In dit geval is het mogelijk dat scholieren online gamen om hun sociale relaties, de sociale interactie en hun tijdsbesteding te onderhouden of te verbeteren. Anderzijds zijn er onderzoeken die aantonen, waarom scholieren gamen als zij een lage mate van zelfvertrouwen hebben (Kaczmarek & Drazkowski, 2014; Smyth, 2015). Bij een laag zelfbeeld gebruiken scholieren games om sociale problemen te vermijden.

Het onderzoek van Mubaslat en Moayad (2012) bouwt voort op dit sociale fenomeen en biedt een verklaring voor het ontduiken van problemen door scholieren. Zij beweren dat scholieren in de klaslokalen een hoge mate van stress ervaren. De stress wordt veroorzaakt door het leren van kennis die als nieuw en onbekend wordt ervaren. Scholieren kunnen zich om die reden oncomfortabel en onzeker in de klas voelen, waardoor dit een negatief effect zal hebben op hun leervermogen. De bewering van Mubaslat en Moayad (2012) sluit aan bij andere onderzoeken (Diaz-Cueto, Hernandez-Alvarez & Castejon, 2010; Mubaslat & Moayad, 2012; Smyth, 2015). Scholieren ontsnappen naar de wereld van online gamen als gevolg van stress, angst en onzekerheid verkregen in het klaslokaal. Maar wat het gevolg precies is van online gamen voor de schoolprestaties van de scholieren, is onbekend. Wel duiden wetenschappelijke artikelen erop dat gamen in het algemeen een sterker positief effect heeft op de geletterdheid van mannelijke scholieren (Terlecki, Brown, Harner-Steciw, Irvin-Hannum, Marchetto-Ryan, Ruhl & Wiggins, 2011; Brevik, 2016). Vandaar dat de volgende onderzoeksvraag wordt gesteld: *In hoeverre wordt de positieve relatie tussen online gamen en*

*leesprestaties verklaard door een hoger zelfvertrouwen, en is dit verband sterker voor mannen dan voor vrouwen?*

Ondanks het feit dat de diverse onderzoeken tot een eenduidig antwoord komen wat betreft de relaties tussen online gamen en zelfvertrouwen, benoemen zij niet specifiek wat het effect van online gamen is op de schoolprestaties, en of dit de gevoelens van onzekerheid vermindert (Ibid.). Na het verrichten van een literatuuronderzoek zijn er geen eenduidige antwoorden gevonden op de bovenstaande onderzoeksvraag. De onderzoeken zijn vooral gericht op de wijze waarop educatieve spellen de leerprestaties beïnvloeden. Daar komt bij dat deze educatieve spellen niet online te spelen zijn, maar bedoeld zijn voor een enkele speler (Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis & Carras, 2014; Mubaslat & Moayad, 2012). Kortom, er is een gebrek aan wetenschappelijke kennis over de gestelde onderzoeksvraag binnen de huidige literatuur. Om die reden is de huidige studie wetenschappelijk relevant. De resultaten van de studie zouden de literatuur over dit verschijnsel kunnen aanvullen.

Naast de wetenschappelijke relevantie bevat de studie ook maatschappelijke toegevoegde waarde. Het sociaal verschijnsel van gamen heeft een negatief stigma verkregen door de media en bepaalde wetenschappelijke bronnen (Childress & Braswell, 2006; Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis, & Carras, 2014; Kaczmarek & Drazkowski, 2014). In de samenleving wordt gamen vooral gepercipieerd als een negatieve bezigheid, waarbij men causale relaties legt tussen gamen en allerlei gevaarlijke incidenten. Zo werd in 2007 een klasgenoot in brand gestoken, omdat de dader beweerde nog in het spel te zitten (Olsthoorn, 2007). In deze situatie werd niet de dader maar het spel bekritiseerd. Ten tweede zijn er ook discrepanties te vinden in de wetenschappelijke literatuur over de effecten van gamen op de schoolprestaties. Door deze discrepanties ontstaat er twijfel over de positieve gevolgen van gamen voor de maatschappij. Het onderzoek kan negatieve stigma's over online gamen verminderen, door de mogelijke positieve gevolgen van online gamen voor de samenleving te verduidelijken.

In de komende paragrafen zal er stapsgewijs worden gezocht naar een antwoord op de geformuleerde onderzoeksvraag. Allereest zal in het theoretische kader een omschrijving worden verstrekt van diverse theoretische begrippen. Daarna wordt er in een paragraaf over de data en de methoden dieper ingegaan op de gehanteerde methodologie van de huidige studie. Een bespreking van de resultaten vindt plaats in de vierde paragraaf van het onderzoek. Vervolgens zullen in de vijfde paragraaf de getrokken conclusies worden toegelicht. Tot slot worden de mogelijke discussiepunten van het onderzoek benoemd in de laatste paragraaf.

## 2. Theoretisch kader

In het theoretische kader worden de theoretische begrippen die noodzakelijk zijn voor de beantwoording van de onderzoeksvraag uiteengezet. Daarbij wordt de nadruk binnen dit onderzoek op de volgende theoretische begrippen gelegd: online gamen, zelfvertrouwen, leesprestaties en de sekse van de scholieren. De toelichting op de diverse theoretische begrippen bevat ook relevante vragen of onduidelijkheden die door onderzoekers in de literatuur worden aangehaald. Deze vragen of onduidelijkheden zullen uitmonden in hypothesen die naderhand getoetst worden. In de eerstvolgende drie sub paragrafen worden de theoretische begrippen besproken, waarna het geheel samen wordt gevat door het conceptueel model in de vierde sub paragraaf.

### 2.1 Online gamen & Leesprestaties

In diverse wetenschappelijke bronnen komt de term online gamen naar voren (Childress & Brasswell, 2006). Uit deze bronnen kan worden opgemaakt dat online gamen een breed begrip is, waarbij er diverse definities van online gamen te vinden zijn (Childress & Brasswell, 2006; Scholes, Johnson, Katsikitis, & Carras, 2014; Kaczmarek & Drazkowski, 2014). Toch zijn er ook overeenkomsten te vinden, waardoor een algemene definitie van online gamen verstrekt kan worden. Het onderzoek van Childress en Brasswell (2006) geeft in principe drie voorwaarden waaraan voldaan moet worden om te spreken over online gamen.

Ten eerste moeten er digitale middelen gebruikt worden voor het bespelen van deze games (Ibid.). Voorbeelden van digitale middelen zijn: pc's, spelcomputers en smartphones. Ten tweede is het belangrijk dat meerdere spelers tegelijkertijd het spel kunnen samenspelen (Ibid.). De derde voorwaarde waaraan voldaan moet zijn om te spreken over online gamen is het 'online' element. Daarbij is het de bedoeling dat de spelers door middel van een internetverbinding gezamenlijke het spel met elkaar kunnen spelen.

Naast het beschrijven van het theoretische begrip online gamen, beweren Childress en Brasswell (2006) dat online gamen gebruikt kan worden als een soort leermethode. De spelers worden gedwongen om in deze spellen met elkaar samen te werken om verkregen taken en missies te volbrengen. Door samen te werken interacteren spelers met elkaar, waardoor zij onbewust hun communicatieve vaardigheden trainen. Daarnaast ontwikkelen of verbeteren de *'high-order thinking'* vaardigheden van de spelers. Dit zijn vaardigheden zoals het evaluatievermogen, kritisch denken, kritisch lezen enzovoort. Niet alleen in het artikel van Childress en Brasswell (2006) maar ook in andere wetenschappelijke artikelen worden er verbeteringen op het gebied van leren en schoolprestaties geconstateerd als gevolg van het

online gamen door scholieren (Childress & Brasswell, 2006; Gee, 2003; Selfe, Mareck & Gardiner, 2007; Mubaslat, 2012). Zo kunnen bepaalde online games leermachines vormen voor de spelers, waarbij de spelers getraind worden op diverse leervaardigheden en hun geletterdheid (Ibid.).

Voor welke groep spelers dit specifiek geldt, wordt niet altijd even duidelijk in de artikelen vermeld. Daarnaast benoemen deze wetenschappelijk artikelen ook niet wie de grootste groep online gamers zijn. In de wetenschappelijk artikelen van Teng (2008) en Williams, Yee & Caplan (2008) wordt dit wel benoemd. De onderzoekers beweren dat de populatie van gamers grotendeels bestaat uit scholieren. Het is om die reden interessant om te onderzoeken of de leesprestaties van scholieren kunnen verbeteren als zij online gaan gamen (Gee, 2003; Selfe, Mareck & Gardiner, 2007; Mubaslat, 2012). Op basis van deze veronderstelling kan de eerste hypothesen worden geformuleerd. *Hypothese 1: Online gamen heeft een positief effect op de leesprestaties van scholieren.*

## **2.2 Zelfvertrouwen & Leesprestaties**

'*Self-efficacy*' kan omschreven worden als het zelfvertrouwen van een individu in zijn of haar capaciteiten om taken succesvol af te ronden (Bandura, 1986; 1997; 2010). '*Self-efficacy*' zal voortaan als het zelfvertrouwen worden omschreven binnen dit onderzoek. Volgens Kaczmarek en Drazkowski (2014) is het zelfvertrouwen een belangrijk motief voor scholieren om online te gamen. De onderzoekers beweren dat scholieren gevoelens van stress en onzekerheid ervaren in de klaslokalen (Ibid.). Scholieren zouden zich steeds onzekerder voelen in klaslokalen en daardoor een verslechtering van hun zelfvertrouwen ervaren (Kaczmarek & Drazkowski, 2014; Smyth, 2015). Om van deze situaties en gevoelens te ontsnappen gaan scholieren online gamen, waarbij zij de virtuele werelden van online games betreden (Ibid.).

Diverse onderzoeken tonen aan dat het spelen van online games een positieve werking heeft op het zelfvertrouwen van de scholieren (Childress & Brasswell, 2006; Gee, 2003; Selfe, Mareck & Gardiner, 2007; Mubaslat, 2012). Een ander mogelijk gevolg van online gamen is dat het kan leiden tot een verbetering van het mentale en fysieke welzijn van scholieren (Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis, & Carras, 2014). Successen, positieve emoties en steun die ervaren worden in de online games, zorgen ervoor dat het zelfvertrouwen van scholieren toeneemt (Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis, & Carras, 2014). Als gevolg van het toegenomen zelfvertrouwen is het voor scholieren ook mogelijk dat de schoolprestaties, het leren en dagelijks functioneren in de buitenwereld verbeterd (Gee, 2003; Selfe, Mareck &

Gardiner, 2007; Mubaslat, 2012). Daarbij beweren diverse onderzoekers dat met name de geletterdheid en zelfvertrouwen van scholieren verbeterd, als gevolg van het online gamen (Ibid.). Maar of dit specifiek voor de groep van scholieren geldt moet nog worden onderzocht, vandaar dat de tweede hypothese geformuleerd kan worden. *Hypothese 2: Online gamen heeft een positief effect op de leesprestaties van scholieren, omdat online gamen het zelfvertrouwen van scholieren verbetert.*

### **2.3 Sekse & Zelfvertrouwen**

Sekse refereert naar het maken van een biologisch onderscheid tussen mannen en vrouwen, op basis van de voortplantingsorganen die zij bezitten (Short, Yang & Jenkins, 2013). In diverse onderzoeken komt naar voren dat sekse invloed kan hebben op het gamegedrag, zelfvertrouwen en leesprestaties van mannen en vrouwen (Terlecki, Brown, Harner-Steciw, Irvin-Hannum, Marchetto-Ryan, Ruhl & Wiggins, 2011; Brevik, 2016).

Allereerst, zal de invloed van sekse op het verband tussen gamen en leesprestaties worden toegelicht. In het onderzoek van Brevik (2016) komt naar voren dat jongens die gamen betere leesvaardigheden ontwikkelen voor Engels als een tweede taal. De jongens die waren opgenomen in het onderzoek van Brevik (2016) scoorden daardoor ook beter op de leestoetsen. De vrouwen die in datzelfde onderzoek zijn opgenomen, ontwikkelden ook betere leesvaardigheden. Als gevolg van deze verbeteringen in leesvaardigheden scoorden zij ook hoger voor diverse leestesten. Daarbij moet wel gezegd worden dat de leesvaardigheden van de jongens het sterkst ontwikkelden in vergelijking met die van de vrouwen. Vrouwen ontwikkelden hun leesvaardigheden net boven het gemiddelde door te gamen en scoorden daardoor ook iets boven het gemiddelde op de leestoetsen (Ibid.). Kortom, sekse heeft een invloed op het verband tussen online gamen en de leesprestaties. Of dit ook geldt voor de groep van vijftienjarige tot zestienjarige scholieren is niet duidelijk. Vandaar dat de volgende hypothese wordt geformuleerd. *Hypothese 3: De (indirecte positieve) relatie tussen online gamen en leesprestaties via zelfvertrouwen is sterker voor mannen dan voor vrouwen.*

Vervolgens worden de invloeden van sekse op het verband tussen gamen en het zelfvertrouwen van individuen besproken. Mannen schijnen over het algemeen meer te gamen dan vrouwen, waardoor mannen meer zelfvertrouwen hebben in hun spelprestaties (Terlecki, Brown, Harner-Steciw, Irvin-Hannum, Marchetto-Ryan, Ruhl & Wiggins, 2011). Daarentegen stoppen vrouwen over het algemeen minder tijd in het spelen van games, waardoor zij minder zelfvertrouwen hebben in hun spelprestaties (Ibid.). Daarbij is het hebben van zelfvertrouwen in de spelprestaties essentieel. Als individuen zelfvertrouwen hebben in

het spel door beleefde successen, positieve emoties en ervaren steun dan kan het zelfvertrouwen ook in de realiteit toenemen (Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis, & Carras, 2014). Om die reden is het interessant om te onderzoeken wat het effect is van sekse op het verband tussen online gamen en het zelfvertrouwen van de scholieren. Hierdoor kan de volgende hypothese worden geformuleerd. *Hypothese 4: De directe relatie tussen online gamen en zelfvertrouwen wordt beïnvloed door sekse en is sterker voor mannen dan voor vrouwen.*

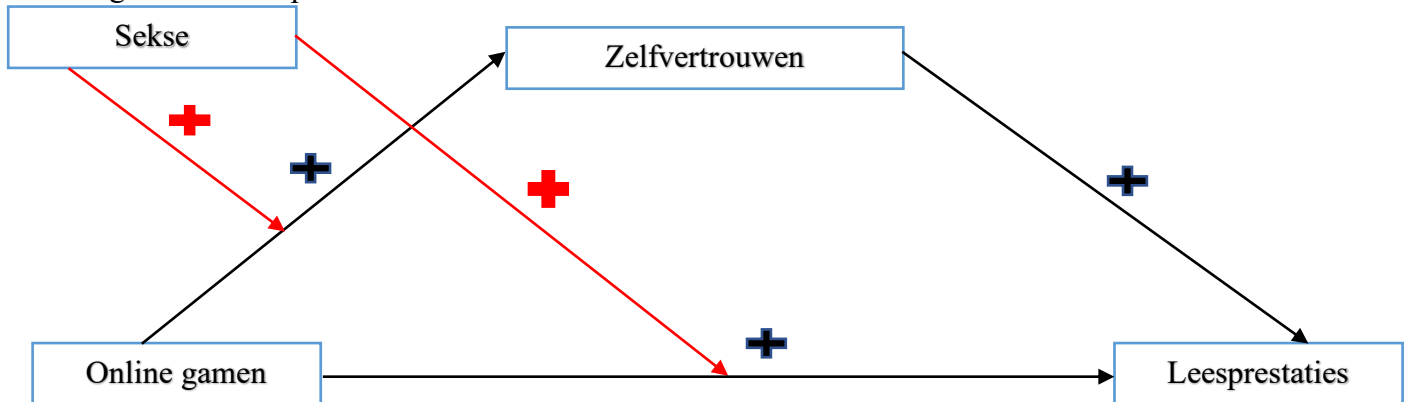
## 2.4 Conceptueel model

Het conceptueel model in figuur 1, toont de relaties tussen de verschillende variabelen die opgenomen zijn in het onderzoek. De figuur toont een visuele samenvatting van alle relaties tussen de variabelen die binnen dit onderzoek worden onderzocht. Daarbij is de onafhankelijke variabele online gamen en zijn de leesprestaties van de scholieren de afhankelijke variabele. De relatie tussen online gamen en de leesprestaties van de scholieren wordt binnen dit onderzoek gekenmerkt als het directe verband. Bij dit verband wordt de eerste hypothese *onderzocht: Online gamen heeft een positief effect op de leesprestaties van scholieren.*

Naast het directe verband is er in het model ook een indirect verband opgenomen. Het indirect verband wordt veroorzaakt door het zelfvertrouwen, waarbij het zelfvertrouwen de rol vervult van de interveniërende variabele. De variabele zorgt voor een mediërende werking in het model. Bij de mediërende werking wordt het verband tussen online gamen en leesprestaties verklaard door het zelfvertrouwen als interveniërende variabele. Hierdoor luidt het tweede hypothese als volgt: *Online gamen heeft een positief effect op de leesprestaties van scholieren, omdat het zelfvertrouwen van scholieren verbetert.*

Ook is de sekse van de scholieren in het conceptueel model opgenomen als een interveniërende variabele. De interveniërende variabele sekse kan zorgen voor moderatie in het model in twee omstandigheden. Allereerst is er sprake van gemodereerde mediatie tussen het verband online gamen en leesprestaties, verklaard door zelfvertrouwen. Ten tweede kan er ook sprake zijn van moderatie tussen online gamen en het zelfvertrouwen van scholieren. Uit de twee benoemde omstandigheden vloeien de derde en vierde hypothese voort. *Hypothese 3: De (indirecte positieve) relatie tussen online gamen en leesprestaties via zelfvertrouwen is sterker voor mannen dan voor vrouwen. Hypothese 4: De directe relatie tussen online gamen en zelfvertrouwen wordt beïnvloed door sekse en is sterker voor mannen dan voor vrouwen.*

Figuur 1: Conceptueel model



### 3. Data & Methoden

In dit hoofdstuk wordt de gehanteerde methodologie binnen het onderzoek toegelicht, daarbij worden de volgende onderwerpen besproken: de dataset, het conceptueel model, de variabelen en informatie over de verrichte multivariate regressie. Een belangrijk terugkerend aspect bij de bespreking van deze onderwerpen is de reflectie van de onderzoeker op de resultaten van de ondernomen handelingen en beslissingen binnen het onderzoek. Daarnaast vindt er een korte bespreking plaats over de ondernomen stappen binnen het onderzoek. Het doel van deze bespreking is om de validiteit, herhaalbaarheid en betrouwbaarheid van het onderzoek te benadrukken.

#### 3.1 Dataset, Ethiek en Privacy

De gebruikte data in het onderzoek is gebaseerd op de PISA 2018 dataset, die bovendien gratis te verkrijgen is via de openbare website van het OECD: <https://www.oecd.org/pisa/data/2018database/>. Het opmerkelijke aan de PISA 2018 dataset is dat de data alleen voor ethische verantwoorde doeleinden gebruikt kan worden. Bij het verzamelen is er rekening gehouden met de privacy en anonimiteit van de respondenten. De verstrekte responsen vallen niet te herleiden naar de specifieke respondenten, door zorgvuldige omgang met de persoonsgegevens van de betrokkenen. Hierdoor genieten de respondenten van enige bescherming bij deelname aan dit onderzoek. Toch zorgt het anoniem opnemen van gegevens niet alleen voor ethische verantwoording maar ook voor een mate van immoraliteit binnen dit onderzoek. Er kan namelijk niet voldaan worden aan het 'informed consent' principe, waarbij er een toestemmingsverklaring voor vrijwillige deelname verkregen moet worden van de respondent. Het niet voldoen aan de 'informed consent' kan gerechtvaardigd worden doordat de dataset openbaar beschikbaar is gesteld. Vanuit deze invalshoek kan dit onderzoek als ethisch verantwoordelijk gekenmerkt worden.



Verder is de dataset opgebouwd uit antwoorden en vragen afkomstig van een enquêteonderzoek met drie hoofdthema's. In het eerste thema wordt de nadruk gelegd op: 'Wat scholieren weten en kunnen doen' (PISA, 2020). Dit thema bevat voornamelijk de resultaten van alle scholieren betreffende de lees-, wetenschap- en wiskundetoetsen. In het tweede thema wordt de nadruk gelegd op: 'Waar kunnen alle studenten succes hebben?' Het thema bevat responsen en enquêtevragen die betrekking hebben op sociale en omgevingsfactoren van de scholieren. Hieronder vallen de antwoorden op vragen gericht op: sociaaleconomische en culturele status, achtergrond in combinatie met houding in de klas, prestatie gebaseerd op geslacht, gebruik van digitale middelen etc. Tot slot, is het onderwerp van de derde thema: De betekenis van scholing voor de scholieren hun leven. De vragen en responsen van dit thema zijn gericht op het zelfvertrouwen van de scholieren, hun mind sets, pesten op school, hoe leraren interacteren en worden ervaren enzovoort.

### **3.2 Onderzoekspopulatie en Steekproef**

In de dataset zijn de gegevens opgenomen van een half miljoen scholieren tussen de vijftien en zestien jaar, de ouders van de scholieren en de leraren die lesgeven aan de scholieren. Voor een heldere toetsing van de opgestelde hypothesen is een correcte afbakening van de onderzoekspopulatie voor het onderzoek essentieel. Het onderzoek beperkt zich alleen tot de vijftien en zestienjarige scholieren, waarvan het online game gedrag, de scores van de leesvaardigheidstoetsen en het zelfvertrouwensniveau bekend is.

Normalerwijs wordt er een doelgerichte steekproef getrokken, die de hypothesen over de effecten van online gamen op de leesprestaties en het zelfvertrouwen voor het land Nederland kan toetsen. Toch blijkt een doelgerichte steekproef voor het land Nederland niet mogelijk te zijn, door het ontbreken van de benodigde data over de Nederlandse scholieren. Om die reden worden er disproportionele gestratificeerde steekproeven getrokken voor de 51 landen waar data voor beschikbaar is gesteld. Per land kan bekeken worden in hoeverre de hypothesen wel of niet opgaan. Het disproportioneel karakter van de gestratificeerde steekproef uit zich in de verschillen van het respondentenaantal en man-vrouw verhoudingen tussen de onderlinge landen.

### **3.3 Variabelen**

In deze paragraaf worden de verschillende variabelen besproken en de rollen die zij in het conceptueel model (figuur 1) vervullen. Daarbij worden de volgende variabelen besproken: online gaming, leesprestaties, sekse en het zelfvertrouwen.

### 3.3.1 Onafhankelijke variabele: Online gamen

De onafhankelijke variabele binnen dit onderzoek betreft het verschijnsel van ‘*online gamen*’. De variabele ‘*online gamen*’ is afgeleid van item IC008Q02TA uit het PISA 2018 dataset. Bij dit item behoort ook de volgende enquêtevraag: ‘*How often do you use digital devices for the following activities outside of school? Playing collaborative online games.*’ De vraag maakt ‘online gamen’ als activiteit door scholieren empirisch meetbaar. Op deze vraag konden de scholieren uit vijf geordende antwoordmogelijkheden kiezen. De antwoordmogelijkheden hebben een ordinaal meetniveau en een bereik van ‘Never or hardly ever’ tot ‘Every day’.

Niet alleen de beschrijving van het item, maar ook de selectieve overweging om het item op te nemen als onafhankelijke variabele moet worden toegelicht. De toelichting zal bestaan uit een argument, die de opname van het desbetreffende item in het onderzoek kan verdedigen. Als argument wordt het overeenkomend karakter tussen het item en het theoretisch begrip van online gamen aangedragen.

Het overeenstemmend karakter tussen het item en het theoretisch begrip online gamen, heeft geleid tot het verkiezen van het item als onafhankelijke variabele. Het item correspondeert met de beschrijving en criteria van het theoretisch begrip online gaming, zoals benoemd in het theoretisch kader (Childress & Braswell, 2006). Volgens de theorie valt een activiteit of handeling aan te merken als online gamen, als er voldaan wordt aan de volgende criteria. Er worden digitale middelen gebruikt om een spel met meerdere spelers via een digitale verbinding online te spelen. Hieruit blijkt dat de criteria van het theoretisch begrip online gamen aaneensluiten met de volgende eigenschappen van item: ‘*Using digital devices*’, ‘*Collaborative*’ en ‘*Online*’.

De andere items blijven buiten schot omdat deze niet of minder sterk corresponderen met de gehanteerde definitie van ‘online gamen’. Bovendien kan het gebruik van de andere items een vertekend beeld geven, door overbodige data van scholieren te betrekken in de analyse. In dat geval is er sprake van een onnauwkeurige meting, waardoor de validiteit van het onderzoek verslechterd.

### 3.3.2 Afhankelijke variabele: Leesprestaties

De afhankelijke variabele wordt gemeten door te kijken naar de leesprestaties van de scholieren. In het PISA 2018 dataset zijn er tien leesscores scores te vinden onder items ‘*PVIREAD*’ tot en met ‘*PV10READ*’. Daarbij zijn de scores afzonderlijk van elkaar als intervalmeetniveau in SPSS vermeld. De afzonderlijke scores kunnen niet gebruikt worden

om een valide multivariate regressie uit te voeren. Vandaar dat de gemiddelden van de tien scores voor lezen samengevoegd worden in een nieuwe schaal of variabele.

Tevens blijkt de nieuwe samengestelde variabele voor leesprestaties normaal verdeeld te zijn. Dit is essentieel omdat een multivariate regressieanalyse geschikter werkt bij normaal verdeelde afhankelijke variabelen. Als de variabele niet normaal is verdeeld, dan zullen er andere soorten analysemethoden worden toegepast. De normale verdeeldheid van de variabele is vastgesteld omdat de 'mean', mediaan en modus globaal overeenkomen in de met SPSS uitgevoerde leesprestatie-histogrammen.

### **3.3.3 Intervenierende variabele: Zelfvertrouwen**

Binnen de huidige studie vervult het zelfvertrouwen van scholieren de rol van intervenierende variabele. Kijkende naar de PISA 2018 dataset is er niet direct een variabele voor het zelfvertrouwen van scholieren zichtbaar. Toch wordt deze variabele benoemd in de variabelenindex van PISA 2018. Volgens de index wordt het zelfvertrouwen van de scholieren empirisch gemeten door vijf vragen in de enquête op te nemen. Deze vragen zijn te vinden in de PISA 2018 dataset onder vermelding van: '*ST188Q01HA Agree: I usually manage one way or another; ST188Q02HA Agree: I feel proud that I have accomplished things; ST188Q03HA Agree: I feel that I can handle many things at a time; ST188Q06HA Agree: My belief in myself gets me through hard times; ST188Q07HA Agree: When I'm in a difficult situation, I can usually find my way out of it.* De geformuleerde vragen kunnen de invloeden van het zelfvertrouwen van de scholieren om schooltaken te volbrengen empirisch meten. De vragen komen overeen met de uitwerking van Bandura's 'self-efficacy' theorie (2010) en vormen daardoor geschikte variabelen.

Toch doet zich door de kwantiteit van de vijf vragen over het zelfvertrouwen een ander probleem voor. Welke variabele of set van variabelen biedt de nauwkeurigste metingen voor het zelfvertrouwen van de scholieren? De opgeroepen vraag wordt beantwoord door de vijf vragen samen te voegen in een nieuwe variabele, na het uitvoeren van een factor- en betrouwbaarheidsanalyse. De factoranalyse en screeplot geven aan dat het mogelijk is om een nieuwe schaal te vormen met de vijf vragen. Volgens de betrouwbaarheidsanalyse is de nieuwe schaal het meest betrouwbaar als alle vijf items worden meegenomen. Het meenemen van alle vijf items in een schaal geeft een Cronbach's Alfa van 0,783.

### **3.4 Interactievariabele Sekse**

Het onderzoek bevat ook een interactievariabele die voor een modererende werking kan zorgen. Daarbij kan de modererende werking optreden in twee gevallen. Allereerst, wordt bekeken of sekse een modererend effect heeft op het verband tussen online gamen en leesprestaties. Daarnaast wordt getoetst of sekse een modererende werking heeft op het verband tussen online gamen en het zelfvertrouwen van scholieren. De variabele voor sekse is in de PISA 2018 dataset te vinden, als item ST004D01T: '*Student (Standardized) Gender*'. Het item is gehercodeerd, waarbij de 0 aan de vrouwelijke scholieren is toegekend. Aan de mannelijke scholieren is de waarde 1 toegekend.

### **3.5 Controlevariabelen: ESCS, Grade en Age**

In het onderzoek wordt er ook rekening gehouden met een aantal controlevariabelen. De controlevariabelen bevatten de mogelijkheid om andere resultaten te produceren als er niet voor deze variabelen gecontroleerd wordt in het onderzoek. Op deze variabelen wordt niet specifiek de aandacht gevestigd, maar het uitsluiten van de controlevariabelen kan inaccurate metingen veroorzaken binnen het onderzoek. Hierdoor kan de validiteit van het onderzoek verslechteren. In de volgende drie alinea's vindt er een toelichting plaats op de verscheidene controlevariabelen die in het onderzoek zijn opgenomen. Toegevoegd aan de toelichting, worden ook de mogelijke invloeden van deze variabelen op het onderzoek besproken.

Ten eerste, wordt er rekening gehouden met de sociaaleconomische en culturele status van de scholieren als controlevariabele (ESCS). De sociaaleconomische en culturele status wordt bepaald door het beroep, opleidingsniveau, inkomen en eigendom van het gezin waar de scholieren deel van uitmaken. Uit diverse onderzoeken komt naar voren dat scholieren afkomstig van gezinnen met een hoge economische, sociale en culturele status meestal ook betere leesprestaties hebben (Ning, Van Damme, Gielen, Vanlaar & Van den Noortgat, 2015).

Ten tweede, is er in dit onderzoek rekening gehouden met de controlevariabele leeftijd ('Age'). De leeftijd van de scholieren kan mogelijk ook invloed hebben op de leesprestaties van deze groep. Het onderzoek van Suggate (2010) onderbouwt deze bewering en trekt daarbij de volgende conclusie. Oudere scholieren die meer leesinstructies hebben gehad op school, hebben daardoor ook betere leesprestaties (Ning, Van Damme, Gielen, Vanlaar & Van den Noortgat, 2015; Suggate, 2010).

Ten derde, wordt ook de controlevariabele '*Grade*' opgenomen in het onderzoek. '*Grade*' duidt het niveau van de klas aan waarin de scholieren zich bevinden. Scholieren in een hogere klas hebben in het algemeen ook meer leesinstructies gehad. Deze groep

leerlingen bezitten een geavanceerder leesniveau, waardoor zij betere leesprestaties neerzetten dan leerlingen in lagere klassen (Ibid.).

### 3.6 Multivariate regressieanalyse

Binnen de huidige studie worden er kwantitatieve onderzoeksmethoden gehanteerd om de verschillende relaties te toetsen tussen: online gamen, zelfvertrouwen, sekse en schoolprestaties. Het toetsen van de relaties tussen drie of meer variabelen wordt gedaan aan de hand van een multivariate regressieanalyse. Hoewel er diverse soorten multivariate regressieanalyses zijn, wordt er binnen dit onderzoek een conditionele procesanalyse uitgevoerd (Prado, Korelo & Silva, 2014). De conditionele procesanalyse kan aantonen of er sprake is van een gemodereerde mediatie bij het indirecte verband en voor welke sekse dit geldt. Daarnaast kan ook onderzocht worden of er sprake is van moderatie bij het directe verband tussen online gamen en de leesprestaties van de scholieren. Tevens kan het indirecte verband tussen online gamen en leesprestatie via het zelfvertrouwen worden geanalyseerd, door het uitvoeren van een mediatieanalyse.

Alvorens de conditionele procesanalyse wordt uitgevoerd, dienen er een aantal handelingen te worden verricht. Ten eerste worden de namen van de variabelen veranderd. De conditionele procesanalyse kan alleen gebruikt worden bij variabele die maximaal acht letters bevatten. Online gamen wordt voor de analyse veranderd in 'Gamen'. Zelfvertrouwen zal ook een andere naam krijgen voor de analyse. Zelfvertrouwen wordt verkort en in de analyse gekenmerkt als 'Zelfvert'. De leesprestaties van de scholieren worden in SPSS als 'Lezen' vermeld en de variabele voor sekse staat al correct genoteerd.

Ten tweede wordt er software voor SPSS gedownload en geïnstalleerd (Hayes, 2020). De gedownloade software bevat een uitbreiding voor SPSS om de conditionele procesanalyse mee uit te voeren. De software genaamd 'PROCESS v3.5' is gratis verkrijgbaar, van <http://processmacro.org/download.html>.

Ten derde worden de correcte variabelen en opties gekozen om de analyse uit te voeren. Om dit te doen wordt SPSS opgestart, waarna er genavigeerd wordt naar 'Analyze'. Vervolgens wordt de optie 'Regression' geselecteerd, waardoor er nog een keuzemenu geopend wordt. Van de opties zichtbaar in het keuzemenu wordt de optie 'PROCESS v3.5 by Andrew Hayes' gekozen. Bij 'Y variable' wordt 'Lezen' ingevoerd. Vervolgens wordt de variabele 'Gamen' geselecteerd in het vak van de 'X variable'. Daarna wordt de mediator 'Zelfvert' gekozen. De variabelen 'Age', 'Grade' en 'ESCS' kunnen geplaatst worden bij het leeg vlak van de 'Covariate(s)'. Hierna kan de variabele 'Sekse' geselecteerd worden als

*'Moderator variable W'*.

Na het invoeren van de verschillende variabelen, wordt er voor model 8 gekozen bij *'Model number'*. Het achtste model van Hayes (2013) komt overeen met het conceptueel model dat gehanteerd wordt binnen de huidige studie. Een overzicht van alle genummerde conceptuele modellen is te vinden in het boek: *'Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis'* (Hayes, 2013). Als alle handelingen zijn voltooid, kan de *'process'* analyse worden uitgevoerd.

Voor het uitvoeren van de mediatie hypothesen wordt overgeschakeld naar model vier van Hayes (2013). Daarbij wordt dezelfde opstelling gebruikt als bij de conditional procesanalyse, echter moet de sekse als *'Moderator variabele W'* worden verwijderd.

### **3.7 Analysemethoden van de resultaten**

Eerder in het onderzoek werd vermeld dat er geen gegevens over Nederland in het PISA 2018 dataset te vinden zijn. Om die reden kunnen de geformuleerde hypothesen niet binnen de context van het eigen land worden getoetst. Wel is data beschikbaar over andere Europese en internationale landen. Het zou interessant zijn om te toetsen of de hypothesen aanvaard of verworpen kunnen worden voor landen waar de nodige data wel beschikbaar voor is. Als de hypothesen opgaan voor het merendeel van de diverse contexten van alle landen, dan kunnen de hypothesen als algemeen aanvaard worden gezien.

### **3.8 Betrouwbaarheid**

Betrouwbaarheid omvat de vraag of men tot dezelfde resultaten komt bij exacte herhaling van het onderzoek. Binnen dit onderzoek wordt de betrouwbaarheid op diverse manieren gewaarborgd. Allereerst bevat het onderzoek respondenten afkomstig van 51 verschillende landen. Hierdoor is er sprake van representativiteit waardoor de resultaten ook generaliseerbaar zijn op de samenleving. De respondenten hebben allen de PISA 2018 vragenlijst ingevuld en voor zoveel mogelijk vragen een respons gegeven. Het onderzoek probeert in de analyse een zo groot mogelijk aantal valide observaties op te nemen. Hierbij zijn per land de antwoorden van alle respondenten met betrekking tot de gehanteerde variabelen opgenomen.

Ook wordt aangegeven aan welke items uit de dataset de verschillende variabelen in het conceptueel model gekoppeld zijn, hoe de variabelen zijn samengesteld en welke handelingen verricht worden bij de analyse. Het onderzoek zou tot dezelfde metingen leiden als deze herhaald zou worden.

### 3.9 Validiteit

Validiteit betekent dat er metingen verricht worden over het verschijnsel waar men meer over te weten wil komen (Boeije, 2014). Hoe nauwkeuriger de metingen, hoe groter de mate van validiteit in het onderzoek. In de volgende alinea's zullen er voorbeelden worden verstrekt van verschillende manieren waarop de validiteit is gewaarborgd.

De eerste manier waarop de validiteit wordt gewaarborgd, is door de theoretische fundering van het onderzoek (Boeije, 2014). Alle handelingen en genomen beslissingen in het onderzoek zijn gebaseerd op de theorie. Zowel de hypothesen, gekozen items en de diverse variabelen vallen allemaal te herleiden naar een theoretische grondslag die te vinden is in het theoretisch kader. Daarbij vormen de hypothesen verlengstukken van de theoretische begrippen, waarover er nog vragen en onduidelijkheden door onderzoekers in de literatuur worden opgeroepen of aangekaart. De variabelen zijn afkomstig van bepaalde items uit de PISA 2018 dataset en kunnen gezien worden als de geoperationaliseerde theoretische begrippen van het theoretische kader. Kortom, door dicht op de theorie te blijven wordt de validiteit binnen het onderzoek gewaarborgd.

Ten tweede, is er een nieuwe valide schaal gemaakt voor het zelfvertrouwen van de scholieren, door deze te baseren op de volgende vijf items: ST188Q01H, ST188Q02HA, ST188Q03HA, ST188Q06HA en ST188Q07HA. Uit de factor en betrouwbaarheidsanalyse bleek dat de nieuwe schaal voor het zelfvertrouwen nauwkeurig en betrouwbaar is samengesteld. Het uitvoeren van deze analyse en vormen van deze nieuwe variabele heeft de validiteit van het onderzoek verbeterd.

Ten derde, spelen '*peer debriefings*' een belangrijke rol binnen dit onderzoek (Boeije, 2014). De resultaten, analysemethoden en gebruikte literatuur worden continu met collega's of begeleiders besproken. Het doel van deze besprekingen is om te kijken of men tot consensus kan komen, met betrekking tot de nauwkeurigheid van de verschillende onderdelen van het onderzoek.

Tot slot, wordt er in het onderzoek rekening gehouden met de controlevariabelen: leeftijd (*Age*), schoolklas (*Grade*), sociaaleconomische en culturele status (*ESCS*). Uit diverse onderzoeken komt naar voren dat deze variabelen invloed kunnen hebben op de leesprestaties. Als er niet voor deze variabelen wordt gecontroleerd, bestaat de kans dat de resultaten hierdoor kunnen veranderen. Het opnemen van deze variabele voorkomt inaccuraten metingen, waardoor de validiteit van het onderzoek verbeterd.

#### 4. Resultaten

Op basis van de resultaten kunnen er conclusies worden getrokken over de geformuleerde hypothesen. De hypothesen worden afzonderlijk van elkaar doorlopen, om te beoordelen of deze aanvaardt of verworpen kunnen worden. Alvorens de bespreking van de hypothesen plaatsvindt, worden de hypothesen nogmaals herhaald.

De eerste hypothese luidt als volgt: *Online gamen heeft een positief effect op de leesprestaties van scholieren.* Voor het beantwoorden van deze vraag worden de resultaten van figuur twee bekeken. Op basis van de resultaten wordt duidelijk dat de hypothese niet opgaat voor alle 51 verschillende landen. De hypothese kan in universele zin worden verworpen. Online gamen heeft een negatief effect op de leesprestaties van de scholieren. Voor de meeste landen wordt er geen significant verband gevonden. In de landen waar wel een significant verband wordt gevonden, gaat het in alle gevallen om een effect van negatieve aard tussen online gamen en de leesprestaties. Toch is het opmerkelijk dat het negatief effect tussen online gamen en de leesprestaties minder sterk is bij de Aziatische landen: Korea, Taiwan, Singapore, Hongkong en Thailand.

De tweede hypothese luidt als volgt: *Online gamen heeft een positief effect op de leesprestaties van scholieren, omdat het zelfvertrouwen van scholieren verbetert.* Deze zogenaamde mediatie hypothese kan in totaal voor 24 van de 51 landen worden aangenomen. Voor de overige 27 landen kan de hypothese worden verworpen. De tweede hypothese kan worden verworpen, omdat deze in het merendeel van alle landen niet aanvaard kan worden. Voor de landen waar de hypothese wel aanvaard wordt, valt ook een merkwaardig patroon te signaleren. Van de 24 landen waar de hypothese is aangenomen, bevinden 15 landen zich binnen de grenzen van Europa. Daarbij gaat het om de volgende landen: Bulgarije, Albanië, Griekenland, Slowakije, België, Slovenië, Letland, Engeland, Servië, Denemarken, Italië, Polen, Hongarije, Kroatië en Ierland. Tevens zijn al deze landen lid van de EU op Albanië en Engeland na. Daaraan toevoegend is het geconstateerd effect het sterkst voor de EU-landen: Slowakije, Griekenland en Bulgarije. Marokko, Albanie en Servië. Het Dominicaans Republiek en Taiwan zijn de landen buiten de EU om, waar het effect van de tweede hypothese het sterkst gemeten is.

De derde hypothese toetst de volgende veronderstelling: *De (indirecte positieve) relatie tussen online gamen en leesprestaties via zelfvertrouwen is sterker voor mannen dan voor vrouwen.* Het betreft hier een zogenaamde ‘moderated mediation’ hypothese. Op basis van de resultaten van figuur drie, kan deze hypothese in 14 van de 51 landen worden aangenomen. Bij deze landen was er sprake van een indirect positief en significant verband



tussen online gamen en de leesprestaties via zelfvertrouwen, waarbij tevens gold dat het verband sterker is voor de mannelijke scholieren dan voor de vrouwelijke scholieren. Kortom, de derde hypothese kan ook niet worden aangenomen voor een meerderheid van landen. Op basis van deze conclusie kan de derde hypothese worden afgewezen. Uit de resultaten van figuur drie blijkt ook een ander interessant gegeven zich voor te doen. Zo is het effect van de derde hypothese het sterkst bij de EU-landen: Letland, Litouwen, Griekenland, Zweden, Finland, IJsland en Bulgarije.

Ten vierde wordt er verondersteld dat: *De directe relatie tussen online gamen en zelfvertrouwen wordt beïnvloed door sekse en is sterker voor mannen dan voor vrouwen.* Voor 11 van de 51 landen kan de vierde hypothesen worden aangenomen. De landen waarvoor de hypothesen is aanvaard, zijn: Albanië, Bulgarije, Costa Rica, Griekenland, Italië, Letland, Litouwen, Polen, Servië, Slowakije, Tatarije. Het verband voor deze landen is significant en sterker voor mannen dan bij vrouwen; voor de vrouwen zijn de effecten zwakker of niet significant. Voor de overige 40 landen is de hypothese verworpen. Dit betekent dat de hypothese in het algemeen afgewezen kan worden, doordat deze bij het merendeel van alle landen verworpen wordt. Daarnaast wordt vastgesteld dat de gemeten significante effecten tussen online gamen en het zelfvertrouwen bij de meeste Europese landen sterker zijn voor de mannen dan voor de vrouwen. Dit gaat op voor de landen, Albanië, Bulgarije, Griekenland, Italië, Letland, Litouwen, Servië en Slowakije. Toch schijnt het effect van de vierde hypothese het sterkste te zijn gemeten in Tatarije, wat zich buiten de Europese regio bevindt.

Concluderend kan het volgende worden gezegd. De eerste hypothese kan in geen enkel van de 51 gemeten landen worden aangenomen. Hypothese twee wordt in 24 van de 51 gemeten landen aangenomen. Voor de overige 27 landen kan de tweede hypothesen worden verworpen. De derde hypothese is aan te nemen in 14 van 51 onderzochte landen, waarbij de hypothese bij de overige 37 landen verworpen wordt. Tot slot kan de vierde hypothese in 11 van de 51 onderzochte landen worden aangenomen en bij de overige 40 landen worden afgewezen. In universele zin kan gezegd worden dat alle hypothesen als verworpen kunnen worden gezien.

Figuur 2: Resultaten van de toetsing van hypothese 1 en de ‘mediation’ hypothese 2: regressie coëfficiënten per land

Landen	Hypothese 1	Landen	Hypothese 2
	Coëfficiënten		Coëfficiënten
25. Israël	<b>-23,9060</b>	3. Oostenrijk	<b>-0,2174</b>

43. Slovenië	<b>-18,7485</b>	16. Finland	-0,1839
33. Malta	<b>-16,1504</b>	15. Estland	-0,1236
23. IJsland	<b>-15,3867</b>	19. Duitsland	<b>-0,0731</b>
20. Griekenland	<b>-14,5587</b>	47. Turkije	-0,0596
2. Australië	<b>-13,4364</b>	12. Tsjechië	-0,0241
45. Zwitserland	<b>-12,7949</b>	18. Georgië	-0,0210
42. Slowakije	<b>-12,2030</b>	41. Singapore	-0,0209
36. Nieuw-Zeeland	<b>-11,9670</b>	36. Nieuw-Zeeland	-0,0050
11. Kroatië	<b>-11,5001</b>	28. Korea	0,0017
29. Letland	<b>-11,4536</b>	2. Australië	0,0080
30. Litouwen	<b>-11,3190</b>	34. Mexico	0,0204
3. Oostenrijk	<b>-10,5927</b>	39. Rusland	0,0444
4. België	<b>-10,5905</b>	45. Zwitserland	0,0530
22. Hongarije	<b>-10,5679</b>	21. Hongkong	0,0574
26. Italië	<b>-10,5404</b>	50. Moskou	0,0635
27. Kazakstan	<b>-10,4322</b>	51. Tatarije	0,0639
40. Servië	<b>-10,1419</b>	8. Chili	<b>0,0800</b>
18. Georgië	<b>-9,9186</b>	30. Litouwen	0,0811
39. Rusland	<b>-9,6869</b>	10. Costa Rica	<b>0,0853</b>
31. Luxemburg	<b>-9,4357</b>	37. Panama	0,0879
19. Duitsland	<b>-9,3371</b>	24. Ierland	<b>0,0942</b>
37. Panama	<b>-9,1081</b>	11. Kroatië	<b>0,0975</b>
24. Ierland	<b>-9,0771</b>	49. Uruguay	0,1165
6. Brunei	<b>-8,8334</b>	17. Frankrijk	0,1178
50. Moskou	<b>-8,7996</b>	33. Malta	0,1271
38. Polen	<b>-8,6205</b>	32. Macau	<b>0,1306</b>
17. Frankrijk	<b>-8,3632</b>	23. IJsland	0,1344
1. Albanië	<b>-8,3513</b>	25. Israël	0,1447
34. Mexico	<b>-8,2953</b>	27. Kazakstan	<b>0,1503</b>
13. Denemarken	<b>-8,2523</b>	31. Luxemburg	0,1537
51. Tatarije	<b>-8,1845</b>	22. Hongarije	<b>0,1549</b>
15. Estland	<b>-7,9653</b>	5. Brazilië	<b>0,1593</b>
7. Bulgarije	<b>-7,8899</b>	38. Polen	<b>0,1645</b>
8. Chili	<b>-7,2153</b>	26. Italië	<b>0,1689</b>
16. Finland	<b>-6,7766</b>	13. Denemarken	<b>0,1747</b>
35. Marokko	<b>-6,3323</b>	44. Zweden	0,1752
10. Costa Rica	<b>-6,1748</b>	40. Servië	<b>0,1758</b>
14. Dominicaans Republiek	<b>-6,1676</b>	6. Brunei	<b>0,1800</b>
12. Tsjechië	<b>-6,0999</b>	48. Engeland	<b>0,1801</b>
47. Turkije	<b>-5,6745</b>	29. Letland	0,1814
48. Engeland	<b>-5,3552</b>	43. Slovenië	<b>0,1847</b>
44. Zweden	<b>-5,1828</b>	46. Thailand	<b>0,1910</b>

5. Brazilië	<b>-5,0540</b>	4. België	<b>0,1911</b>
28. Korea	<b>-3,6865</b>	42. Slowakije	<b>0,2349</b>
9. Taiwan	<b>-3,4626</b>	20. Griekenland	<b>0,2920</b>
41. Singapore	<b>-3,4520</b>	35. Marokko	<b>0,3215</b>
49. Uruguay	<b>-2,6742</b>	1. Albanië	<b>0,3254</b>
21. Hongkong	<b>-2,3757</b>	14. Dominicaans Republiek	<b>0,4275</b>
46. Thailand	<b>-2,0470</b>	9. Taiwan	<b>0,4941</b>
32. Macau	1,4932	7. Bulgarije	<b>0,7711</b>
52. Alle Landen	<b>-8,9737</b>	52. Alle landen	<b>0,0697</b>

*Vetgedrukte coëfficiënten zijn significant:  $p < .05$ . Niet vetgedrukte coëfficiënten zijn niet significant.*

Figuur 3: Resultaten van de toetsing van “moderated mediation” hypothese 3: regressie coëfficiënten per land

Landen	Vrouwen	Mannen	Landen	Vershil Man-Vrouw
	Coëfficiënten	Coëfficiënten		Coëfficiënten
1. Albanië	<b>0,2802</b>	<b>0,4862</b>	4. België	-0,1891
2. Australië	-0,1106	-0,0264	13. Denemarken	-0,1076
3. Oostenrijk	<b>-0,6153</b>	<b>-0,3557</b>	28. Korea	-0,099
4. België	0,1032	-0,0859	50. Moskou	-0,0774
5. Brazilië	<b>0,1455</b>	<b>0,1415</b>	32. Macau	-0,0589
6. Brunei	0,1852	<b>0,3164</b>	31. Luxemburg	-0,0109
7. Bulgarije	-0,0934	<b>2,1235</b>	5. Brazilië	-0,004
8. Chili	0,0303	0,0593	12. Tsjechië	-0,0013
9. Taiwan	0,3147	<b>0,5389</b>	36. Nieuw-Zeeland	-0,0006
10. Costa Rica	-0,0144	<b>0,1395</b>	41. Singapore	0,0078
11. Kroatië	0,092	<b>0,1116</b>	21. Hongkong	0,0137
12. Tsjechië	-0,1298	-0,1311	11. Kroatië	<b>0,0196</b>
13. Denemarken	-0,1232	<b>-0,2308</b>	35. Marokko	0,0231
14. Dominicaans Republiek	<b>0,4287</b>	<b>0,4863</b>	48. Engeland	0,0289
15. Estland	<b>-1,0463</b>	-0,1251	8. Chili	0,029
16. Finland	<b>-1,0882</b>	-0,0405	14. Dominicaans Republiek	0,0576
17. Frankrijk	0,0309	0,0964	47. Turkije	0,0585
18. Georgië	0,0639	<b>0,4693</b>	17. Frankrijk	0,0655
19. Duitsland	-0,1598	-0,0484	49. Uruguay	0,0687
20. Griekenland	-0,1122	<b>0,7407</b>	39. Rusland	0,0831
21. Hongkong	-0,0196	-0,0059	2. Australië	0,0842
22. Hongarije	-0,0058	0,1614	51. Tatarije	0,0884
23. IJsland	<b>-1,3702</b>	-0,1962	19. Duitsland	0,1114
24. Ierland	-0,1069	0,0624	37. Panama	0,1301
25. Israël	<b>0,6459</b>	<b>0,8924</b>	6. Brunei	0,1312
26. Italië	-0,0176	<b>0,2924</b>	27. Kazakstan	0,1426
27. Kazakstan	<b>0,2071</b>	<b>0,3497</b>	10. Costa Rica	<b>0,1539</b>
28. Korea	<b>-0,3073</b>	-0,4063	22. Hongarije	0,1672

29. Letland	-0,1499	<b>0,6222</b>	24. Ierland	<b>0,1693</b>
30. Litouwen	0,0947	<b>0,9132</b>	1. Albanië	0,206
31. Luxemburg	0,1405	0,1296	34. Mexico	0,2225
32. Macau	0,0511	-0,0078	9. Taiwan	0,2242
33. Malta	-0,1259	0,2716	25. Israël	0,2465
34. Mexico	-0,1184	0,1041	43. Slovenië	0,2488
35. Marokko	<b>0,3867</b>	<b>0,4098</b>	3. Oostenrijk	0,2596
36. Nieuw-Zeeland	-0,0401	-0,0407	26. Italië	<b>0,3001</b>
37. Panama	0,1113	<b>0,2414</b>	45. Zwitserland	0,3389
38. Polen	-0,1610	<b>0,2702</b>	42. Slowakije	0,3392
39. Rusland	-0,0296	0,0535	40. Servië	<b>0,3585</b>
40. Servië	0,1593	<b>0,5178</b>	33. Malta	0,3975
41. Singapore	-0,0106	-0,0028	18. Georgië	0,4054
42. Slowakije	-0,0556	<b>0,2836</b>	38. Polen	<b>0,4312</b>
43. Slovenië	-0,2733	-0,0245	46. Thailand	<b>0,4866</b>
44. Zweden	<b>-0,9972</b>	0,0112	29. Letland	<b>0,7721</b>
45. Zwitserland	-0,2934	0,0455	30. Litouwen	<b>0,8185</b>
46. Thailand	0,1128	<b>0,5994</b>	20. Griekenland	<b>0,8529</b>
47. Turkije	0,1741	<b>0,2326</b>	15. Estland	0,9212
48. Engeland	-0,0953	-0,01242	44. Zweden	<b>1,0084</b>
49. Uruguay	0,0465	0,1152	16. Finland	<b>1,0477</b>
50. Moskou	0,0949	0,0175	23. IJsland	<b>1,174</b>
51. Tatarije	0,0005	0,0889	7. Bulgarije	<b>2,2169</b>
52. Alle Landen	0,0054	<b>0,1014</b>	52. Alle landen	<b>0,0960</b>

*Vetgedrukte coëfficiënten zijn significant:  $p < .05$ . Niet vetgedrukte coëfficiënten zijn niet significant. In geval van een toetsing met behulp van de bootstrap methode is er ook sprake van een significant resultaat indien de waarde 0 niet voorkomt tussen de waarden voor het 95% betrouwbaarheidsinterval (zie LLCI en ULCI in bijlage).*

Figuur 4: Resultaten van de toetsing van ‘moderation’ hypothese 4: regressie coëfficiënten per land

Landen	Vrouwen	Mannen
	Coëfficiënten	Coëfficiënten
2. Australië	0	0
3. Oostenrijk	0	0
4. België	0	0
5. Brazilië	0	0
6. Brunei	0	0
8. Chili	0	0
9. Taiwan	0	0
11. Kroatië	0	0
12. Tsjechië	0	0
13. Denemarken	0	0
14. Dominicaans Republiek	0	0
17. Frankrijk	0	0

18. Georgië	0	0
19. Duitsland	0	0
21. Hongkong	0	0
22. Hongarije	0	0
25. Israël	0	0
27. Kazakstan	0	0
28. Korea	0	0
31. Luxemburg	0	0
32. Macau	0	0
33. Malta	0	0
35. Marokko	0	0
36. Nieuw-Zeeland	0	0
37. Panama	0	0
41. Singapore	0	0
43. Slovenië	0	0
46. Thailand	0	0
47. Turkije	0	0
48. Engeland	0	0
49. Uruguay	0	0
50. Moskou	0	0
2. Australië	0	0
3. Oostenrijk	0	0
4. België	0	0
5. Brazilië	0	0
6. Brunei	0	0
8. Chili	0	0
9. Taiwan	0	0
11. Kroatië	0	0
12. Tsjechië	0	0
13. Denemarken	0	0
14. Dominicaans Republiek	0	0
17. Frankrijk	0	0
1. Albanië	<b>0,0242</b>	<b>0,0420</b>
7. Bulgarije	-0,0036	<b>0,0828</b>
10. Costa Rica	-0,0029	<b>0,0276</b>
15. Estland	<b>-0,0397</b>	0,0047
16. Finland	<b>-0,0483</b>	-0,0018
20. Griekenland	-0,005	<b>0,0327</b>
23. IJsland	<b>-0,0582</b>	-0,0083
24. Ierland	-0,0176	0,0103
26. Italië	-0,0016	<b>0,0272</b>
29. Letland	<b>-0,0072</b>	<b>0,0300</b>

30. Litouwen	0,0044	<b>0,0423</b>
34. Mexico	-0,0115	0,0101
38. Polen	-0,0134	<b>0,0226</b>
39. Rusland	-0,0065	0,0117
40. Servië	0,0135	<b>0,0437</b>
42. Slowakije	-0,0039	<b>0,0200</b>
44. Zweden	<b>-0,0512</b>	0,0006
45. Zwitserland	-0,0181	0,0028
51. Tatarije	0,0001	<b>0,0232</b>
52. Alle landen	0,0006	<b>0,0112</b>

*Vetgedrukte coëfficiënten zijn significant:  $p < .05$ . Niet vetgedrukte coëfficiënten zijn niet significant. In geval van een toetsing met behulp van de bootstrap methode is er ook sprake van een significant resultaat indien de waarde 0 niet voorkomt tussen de waarden voor het 95% betrouwbaarheidsinterval (zie LLCI en ULCI in bijlage).*

## 5. Discussie

Zoals al eerder vermeld in de conclusie kunnen de hypothese alleen per land in een bepaalde context wel of niet worden aangenomen. Per land en geslacht zijn er namelijk variaties te vinden voor de resultaten, waardoor er geen absolute uitspraken over de geformuleerde hypothesen kunnen worden gedaan. Op basis van de gevonden resultaten zal men moeten beoordelen, in welk context er wel of niet voldaan is aan de hypothesen. Er wordt verwezen naar figuur twee tot en met vier om meer informatie te verkrijgen over de aangenomen of verworpen hypothesen per land.

Daarnaast wordt er in de resultaten frequent gemeten dat de online gamende vrouwelijke scholieren gemiddeld genomen slechtere leesprestaties en zelfvertrouwen hebben dan de mannelijke scholieren. Eerder werd dit punt al in het theoretisch kader aangehaald, waarbij er ook een verklaring werd verstrekt voor dit verschijnsel. Volgens de literatuur is de speelduur een leidend mechanisme om de slechtere leesprestaties en zelfvertrouwen van vrouwelijke gamende scholieren te verklaren. (Terlecki, Brown, Harner-Steciw, Irvin-Hannum, Marchetto-Ryan, Ruhl & Wiggins, 2011). Vrouwen schenen over het algemeen een kortere speelduur te hebben bij het spelen van online games. Het hebben van een kortere speeltijd resulteert in het behalen en ervaren van minder successen, positieve emoties en steun uit het spel (Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis, & Carras, 2014). Hierdoor is het denkbaar dat het zelfvertrouwen van de vrouwen door het spelen van het spel niet verbeterd maar op hetzelfde niveau blijft of verslechterd. Daarnaast kan een verkorte speelduur leiden tot slechtere leesprestaties. In het algemeen hebben vrouwen een kortere speeltijd van online games dan mannen, waardoor vrouwen minder stimuli ontvangen om hun geletterdheid te

verbeteren. Kortom, vrouwen worden minder lang blootgesteld aan opdrachten uit het spel waar het begrip leesvermogen voor nodig is en door getraind kan worden. Het gevolg hiervan is dat de leesprestaties van vrouwen niet verbeteren, door de te korte speelduur. Helaas is er niet gemeten voor welke speelduur van online gamen de leesprestaties en het zelfvertrouwen kunnen verbeteren, maar wellicht is dit een idee voor verdere vervolgonderzoek.

Een ander interessant punt voor vervolgonderzoek zijn de te herkennen patronen van internationale en Europese landen of gebieden die frequent voorkomen bij de diverse hypothesen. Met name bij de tweede, derde en vierde hypothese zijn de effecten continu sterkst bij dezelfde Europese landen: Albanie, Bulgarije, Griekenland, Letland, Litouwen, Servië. De exacte reden hiervoor kan niet op basis van dit onderzoek worden verstrekt. Maar wellicht dat dit te maken heeft met een bepaald landkenmerk of Europees kenmerk. Bij de eerste hypothese werd er een patroon gevonden tussen de Aziatische landen Korea, Taiwan, Singapore, Hongkong en Thailand. De landen vertoonden een negatief effect tussen online gamen en de leesprestaties. Daarbij was het negatief effect het zwakst in de regio waar deze landen zich bevinden in vergelijking met alle andere landen. Maar waarom de effecten van online gamen op leesprestaties voor deze landen dicht bij elkaar in de buurt liggen, is niet bekend.

Wel is gebleken, dat culturele dimensies van landen ook bepalend zijn voor het effect van online gamen op de leesprestaties (Hofstede, 2020). In individualistische landen is er een negatieve relatie tussen het effect van online gamen op leesprestaties gevonden. Daarentegen wordt er een minder sterk negatief effect tussen online gamen en leesprestaties gevonden bij de collectivistische landen (Hofstede, 2020). Mogelijkerwijs kan er door middel van vervolgonderzoek in de vorm van een casestudy bekeken worden, hoe de gevonden effecten te relateren zijn aan bepaalde landkenmerken of gebiedskenmerken. Er kan bijvoorbeeld gekeken worden naar de 'game cultuur' van landen om verklaringen te bieden voor de gevonden patronen en frequent voorkomende landen bij de diverse hypothesen.

## **6. Literatuurlijst:**

Algemeen Dagblad. (2019). Vier redenen waarom gamen zo goed voor je is. Verkregen van:

<https://www.ad.nl/tech/vier-redenen-waarom-gamen-goed-voor-je-is~aaf00b9f/>.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*.

Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York, NY: Freeman.

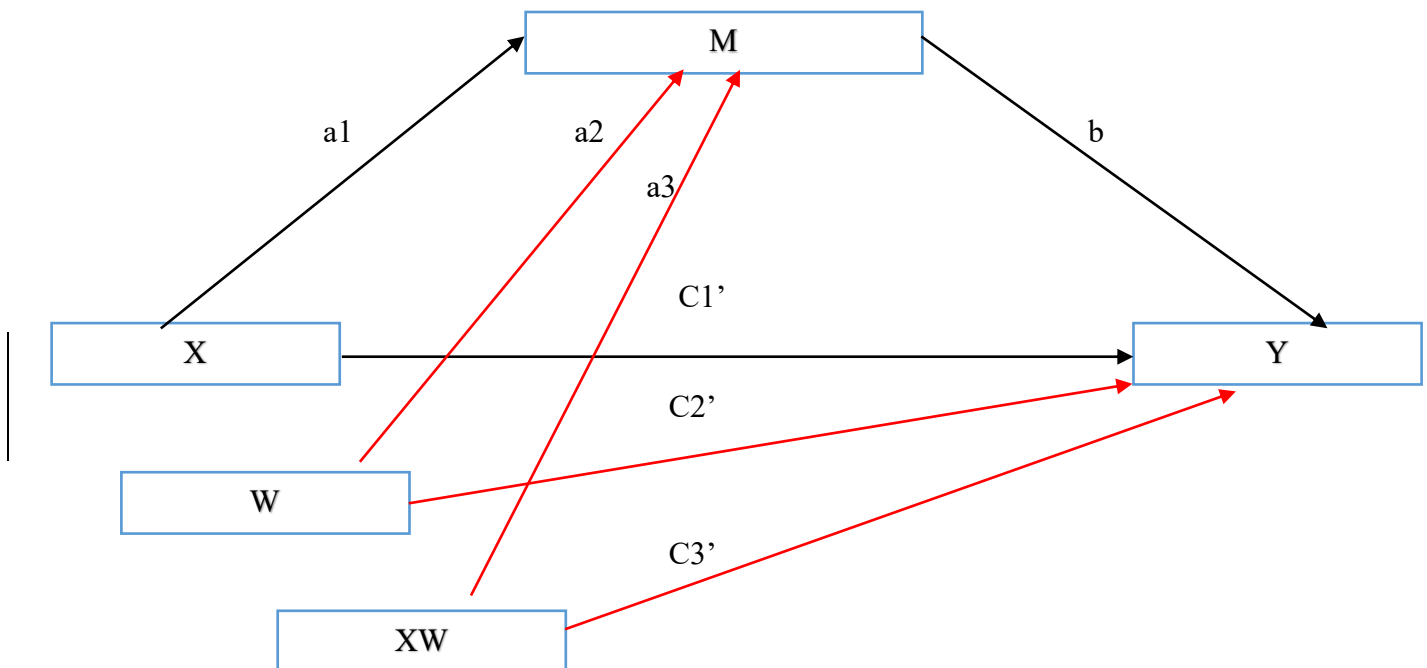
- Bandura, A. (2010). Self-efficacy. The Corsini Encyclopedia of Psychology.  
DOI: <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0836>.
- Boeije, H. (2014). *Analyseren in kwalitatief onderzoek: Denken en doen*. Den Haag, Nederland: Boom Lemma uitgevers.
- Brevik, L.M. (2016). Educational Technology and Polycontextual Bridging. Brill Sense, 39-61.
- Childress & Braswell (2006) Using Massively Multiplayer Online Role-Playing Games for Online Learning. *Distance Education*, 27(2), 187-196. DOI: 10.1080/01587910600789522.
- Gee, J.P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *ACM Computers in Entertainment*, 1(1).
- Hofstede, G. (2020). *The 6-D model of national culture*. Verkregen van: <https://geerthofstede.com/culture-geert-hofstede-gert-jan-hofstede/6d-model-of-national-culture/>.
- Jones, C.M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M.C. (2014). Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Front. Psychol*, 260(5). Doi: 10.3389/fpsyg.2014.00260.
- Kaczmarek, D.L. & Drazkowski, D. (2014). MMORPG Escapism Predicts Decreased Well-Being: Examination of Gaming Time, Game Realism Beliefs, and Online Social Support for Offline Problems. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(5). DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0595>.
- Mubaslat, M.M. (2012). The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage.
- NRC. (2016). Gamen is leren. Verkregen van: <https://www.nrc.nl/advertentie/xs4all/gamen-is-leren>.
- NRC. (2017). Is gamen schadelijk? Verkregen van: <https://www.nrc.nl/nieuws/2017/11/21/is-gamen-schadelijk-14058313-a1582024>.
- Olsthoorn, J. (2007). Chinees zet klasgenoot in brand wegens World of Warcraft. Verkregen van <https://gamersnet.nl/356347/chinees-zet-klasgenoot-in-brand-wegens-world-of-warcraft/>.
- Selfe, C.L., Mareck, A.F. & Gardiner, J. (2007). Computer Gaming as Literacy. *Gaming Lives in the Twenty-First Century*. DOI: [https://doi.org/10.1057/9780230601765\\_2](https://doi.org/10.1057/9780230601765_2)
- Short, S.E., Yang, Y.C. & Jenkins, T.M. (2013). Sex, Gender, Genetics, and Health. *AM J Public Health*, 103(1), 93-101. DOI: [10.2105/AJPH.2013.301229](https://doi.org/10.2105/AJPH.2013.301229).



- Smyth, J. (2015). Youth insecurity in schools: what's going on with class? *International Studies in Sociology of Education*, 26(2), 211-227. Doi: <https://doi.org/10.1080/09620214.2016.1191964>.
- Teng, C.I., (2008). Personality Differences between Online Game Players and Nonplayers in a Student Sample. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, 11(2), 232-234. Doi: 10.1089/cpb.2007.0064.
- Terlecki, M., Brown, J., Harner-Steciw, L. *et al.* Sex Differences and Similarities in Video Game Experience, Preferences, and Self-Efficacy: Implications for the Gaming Industry. *Curr Psychol* 30, 22–33 (2011). <https://doi.org/10.1007/s12144-010-9095-5>.
- Trouw. (2015). Gamen slecht voor jongeren? Echt niet! Verkregen van: <https://www.trouw.nl/nieuws/gamen-slecht-voor-jongeren-echt-niet~b97ae9d9/>.
- Trouw. (2019). *Games zijn geen spelletjes, ze zijn gemaakt om jongeren verslaafd te krijgen*. Verkregen van: <https://www.trouw.nl/opinie/games-zijn-geen-gewone-spelletjes-ze-zijn-gemaakt-om-jongeren-verslaafd-te-krijgen~bf6a355e/>.
- Vrancken, D. (2020). Meer gamen door corona: gamecentra redder in nood. Verkregen van <https://www.ed.nl/eindhoven/meer-gamen-door-corona-gamecentra-redder-in-nood~aeca221e/>.
- Williams, D., Yee, D., Caplan, S.E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>.

## 7. Bijlagen

Figuur 5: Statistisch model



Conditional indirect effect van X op Y via  $M_i = (a_1i + a_3iW)bi$

Conditional direct effect van X op Y =  $c_1' + c_3'W$

Tabel Albanië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5741)

		<i>b</i>	<i>p</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,3513	***	.1642
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-60,8169	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse man) op Y (Leesprestaties)	10,7448	***	
<i>b</i>	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	11,5863	***	
<i>a</i> 1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0242	***	.0309
<i>a</i> 2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1583	***	
<i>a</i> 3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0178	NS	
<i>a</i> 3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0242		95% CI [0,0107; 0,0376]
<i>a</i> 3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0420		95% CI [0,0289; 0,0551]
$(a_1i + a_3iW)bi$ vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,2802		95% CI [0,1210; 0,4699]
$(a_1i + a_3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,4862		95% CI [0,2698; 0,7478]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,2060		95% CI [-0,0255; 0,4612]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Australië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=10692)

		<i>b</i>	<i>p</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-13,4364	***	.1518
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-41,1881	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	11,1998	***	

b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	9,7258	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0114	NS	.0245
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0171	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0087	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1106		95% CI [-0,2578; 0,0080]
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0264		95% CI [-0,1327; 0,0784]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0843		95% CI [-0,0676; 0,2671]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Oostenrijk. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5860)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-10,5927	***	.2060
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-44,7227	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	12,5963	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	13,7760	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0447	***	.0156
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0367	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0188	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,6153		95% CI [-1,0007; -0,2841]
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,3557		95% CI [-0,6271; -0,1272]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,2596		95% CI [-0,1164; 0,6729]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel België. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4058)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-10,5905	***	.3170
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-26,0668	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	8,3093	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,7735	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0096	NS	.0153
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,1370	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0176	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1032		95% CI [-0,1227; 0,3725]

$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0859		95% CI [-0,2644; 0,0669]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,1891		95% CI [-0,5163; 0,0854]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

*Tabel Brazilië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6493)*

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,0540	***	.2879
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-36,3313	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	8,7053	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,0347	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0145	NS	.0126
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0159	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0004	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1455		95% CI [0,0089; 0,3131]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1415		95% CI [0,0148; 0,2911]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0041		95% CI [-0,1996; 0,1954]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

*Tabel Brunei. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5780)*

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,8334	***	.2647
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-36,9241	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	6,7506	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	18,1863	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0102	NS	.0278
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0468	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0072	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1852		95% CI [-0,0433; 0,4335]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,3164		95% CI [0,0886; 0,5789]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,1312		95% CI [-0,1894; 0,4749]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

*Tabel Bulgarije. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3346)*

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-7,8899	***	.2618
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-87,9190	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	19,3945	***	

b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	25,6512	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0036	NS	.0445
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,3700	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0864	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0036	NS	95% CI [-0,0433; 0,4335]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0828	***	95% CI [0,0623; 0,1033]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-,0934		95% CI [-0,6040; 0,4247]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	2,1235		95% CI [1,4008; 2,8689]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	2,2169		95% CI [1,3281; 3,1690]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Chili. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5347)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-7,2153	***	.2731
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-35,4823	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	10,4515	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,5579	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0067	NS	.0173
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0396	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0064	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0303		95% CI [-0,0486; 0,1278]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0593		95% CI [-0,0154; 0,1764]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0290		95% CI [-0,0892; 0,1662]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Taiwan. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6868)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,4626	***	.1521
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-33,8706	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	4,5889	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	19,7174	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0160	***	.0273
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0067	*	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0114	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,3147		95% CI [0,0754; 0,5865]

$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,5389		95% CI [0,2330; 0,8856]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,2242		95% CI [-0,1398; 0,6124]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Costa Rica. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6089)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,1748	***	.2583
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-30,4357	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	8,3021	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	5,0472	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0029	NS	.0145
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0649	*	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0305	**	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0029	NS	95% CI [-0,0167; 0,0110]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0276		95% CI [0,0151; 0,0402]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0144		95% CI [-0,1019; 0,0666]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1395		95% CI [0,0401; 0,2741]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,1539		95% CI [0,0324; 0,3291]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Kroatië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5849)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-11,5001	***	.1485
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-64,0893	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	16,3977	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	6,7719	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0136	NS	.0114
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0142	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0029	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0920		95% CI [-0,0164; 0,2490]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1116		95% CI [0,0108; 0,2580]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0196		95% CI [-0,1393; 0,1824]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Tsjechië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5857)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,0999	***	.2656
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-49,3854	***	

C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	9,3825	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	11,1753	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0116	NS	.0150
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0482	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0001	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1298		95% CI [-0,3694; 0,0706]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,1311		95% CI [-0,3055; 0,0113]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0013		95% CI [-0,2623; 0,2651]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Denemarken. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5930)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,2523	***	.1612
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-51,6076	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	13,2647	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	15,6066	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0079	NS	.0288
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,1329	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0069	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1232		95% CI [-0,4067; 0,1355]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,2308		95% CI [-0,4769; -0,0120]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,1076		95% CI [-0,4604; 0,2352]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Dominicaans Republiek. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2562)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,1676	***	.3378
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-42,9344	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	9,1996	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	12,7615	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0336	**	.0389
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0589	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0045	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-

$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,4287		95% CI [0,1071; 0,7810]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,4863		95% CI [0,1348; 0,8772]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0576		95% CI [-0,4230; 0,5127]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Estland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4761)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-7,9653	***	.1492
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-68,4230	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	14,9818	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	26,3798	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0397	***	.0375
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0397	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0444	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0397		95% CI [-0,0573; -0,0221]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0047		95% CI [-0,0105; 0,0200]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-1,0463		95% CI [-1,6010; -0,5415]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,1251		95% CI [-0,3145; 0,5873]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	1,1713		95% CI [0,04960; 1,9084]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Finland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4847)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,7766	***	.1941
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-69,3233	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	10,0939	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	22,5088	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0483	***	.0472
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0589	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0465	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0483		95% CI [-0,0665; -0,0302]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0018		95% CI [-0,0179; 0,0143]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-1,0882		95% CI [-1,6030; -0,6074]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0405		95% CI [-0,4240; 0,3859]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	1,0477		95% CI [0,4357; 1,7323]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Frankrijk. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5118)

		b	p	R <sup>2</sup>
--	--	---	---	----------------



C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,3632	***	.3635
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-38,0263	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	9,8330	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,2423	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0073	NS	.0223
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0465	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0154	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0309		95% CI [-0,0446; 0,1338]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0964		95% CI [-0,0026; 0,2440]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0655		95% CI [-0,0337; 0,2310]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Georgië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3743)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,9186	***	.2119
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-57,5218	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	13,5530	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	23,2690	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0027	NS	.0297
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1312	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0174	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0639		95% CI [-0,4444; 0,5669]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,4693		95% CI [0,0158; 0,9645]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,4053		95% CI [-0,2779; 1,1293]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Duitsland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3735)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,3371	***	.2706
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-23,4550	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	7,6422	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	8,2689	**	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0193	NS	.0205
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0667	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0135	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-

a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-		-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1598		95% CI [-0,4344; 0,0367]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0484		95% CI [-0,2161; 0,0927]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,1115		95% CI [-0,1369; 0,4140]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Griekenland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5535)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-14,5587	***	.2101
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-73,7172	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	17,7515	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	22,6256	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0050	NS	.0221
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1148	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0377	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0050		95% CI [-0,0187; 0,0088]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0327		95% CI 0,0195; 0,0459]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1122		95% CI [-0,4353; 0,2087]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,7407		95% CI [0,3834; 1,1355]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,8528		95% CI [0,3927; 1,3944]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Hongkong. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5384)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-2,3747	*	.1037
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-35,0020	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	4,1530	*	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	7,0206	**	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0028	NS	.0278
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0947	**	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0020	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0196		95% CI [-0,1261; 0,0845]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0059		95% CI [-0,1279; 0,1164]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0137		95% CI [-0,1368; 0,1700]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Hongarije. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4678)

		<i>b</i>	<i>p</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-10,5679	***	.2799
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-50,4935	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	12,6264	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,5968	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0004	NS	.0300
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0042	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0115	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0058		95% CI [-0,2618; 0,2276]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1614		95% CI [-0,0566; 0,4230]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,1672		95% CI [-0,1469; 0,5409]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel IJsland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2755)

		<i>b</i>	<i>p</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-15,3867	***	.1323
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-59,9360	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	16,5501	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	23,5546	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0582	***	.2089
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0315	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0498	*	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0582		95% CI [-0,0897; -0,0266]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0083		95% CI [-0,0326; 0,0160]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-1,3702		95% CI [-2,2233; -0,6316]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,1962		95% CI [-0,8915; 0,5532]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	1,1740		95% CI [0,1529; 2,3406]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Ierland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5157)

		<i>b</i>	<i>p</i>	<i>R</i> <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,0771	***	.1274
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-33,7879	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	8,9377	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	6,0577	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0176	NS	.0220
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0170	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0279	*	

a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0176		95% CI [-0,0359; 0,0006]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0103		95% CI [-0,0020; 0,0226]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1069		95% CI [-0,2992; 0,0202]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0624		95% CI [-0,0108; 0,1845]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,1692		95% CI [0,0042; 0,4315]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Israël. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4525)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-23,9060	***	.2062
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-69,6120	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	27,6170	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	28,1429	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0230	*	.0253
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1750	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0088	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,6459		95% CI [0,0483; 1,2637]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,8924		95% CI [0,4052; 1,4152]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,2465		95% CI [-0,5058; 0,9874]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Italië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=9412)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-10,5404	***	.1630
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-57,5886	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	16,3063	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,7683	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0016	NS	.0132
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0736	**	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0288	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0016		95% CI [-0,0140; 0,0107]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0272		95% CI [0,0171; 0,0372]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0176		95% CI [-0,1640; 0,1300]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,2924		95% CI [0,1537; 0,4627]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,3100		95% CI [0,1157; 0,5412]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Kazakstan. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=16968)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-10,4322	***	.1495
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-68,8775	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	18,7147	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	13,3462	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0155	**	.0132
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0992	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0107	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,2071		95% CI [0,0721; 0,3530]
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,3497		95% CI [0,2147; 0,4975]
Index of moderated mediation	Verschil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,1426		95% CI [-0,0437; 0,3337]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Korea (Noord en Zuid). Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6461)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,6865	**	.1010
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-20,0012	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	1,5516	NS	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,9795	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0205	**	.0557
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,1662	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0066	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,3073		95% CI [-0,5645; -0,0891]
( $a1i + a3iW$ ) $bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,4063		95% CI [-0,6948; -0,1492]
Index of moderated mediation	Verschil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0990		95% CI [-0,4231; 0,2243]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Letland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4406)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-11,4536	***	.1728
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-70,3544	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	17,9177	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	20,7480	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0072	NS	.0250
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1271	***	

a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0372	*	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0072		95% CI [-0,0254; -0,0110]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0300		95% CI [0,0157; 0,0442]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1499		95% CI [-0,5617; 0,2347]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,6222		95% CI [0,2855; 1,0104]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,7721		95% CI [0,2606; 1,3454]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Litouwen. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5733)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-11,3190	***	.2092
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-86,9254	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	20,8345	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	21,5976	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0044	NS	.0312
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,2291	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0379	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0044		95% CI [-0,0116; 0,0203]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0423		95% CI [0,0281; 0,0565]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0947		95% CI [-0,2636; 0,4370]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,9132		95% CI [0,5271; 1,3362]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,8185		95% CI [0,2969; 1,4025]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Luxemburg. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4397)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,4357	***	.3773
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-43,5429	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	11,4797	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,8553	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0095	NS	.0199
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0090	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0007	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1405		95% CI [-0,1602; 0,4668]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1296		95% CI [-0,1480; 0,4287]

Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0109		95% CI [-0,4414; 0,4137]
------------------------------	--	---------	--	-----------------------------

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Macau. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3702)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	1,4932	NS	.1535
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-32,3134	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	4,2430	*	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,7838	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0047	NS	.0401
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,1193	**	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0055	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
(a1i + a3iW)bi Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0511		95% CI [-0,1159; 0,2462]
(a1i + a3iW)bi Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0078		95% CI [-0,2280; 0,1935]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0589		95% CI [-0,3545; 0,1976]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Malta. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2720)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-16,1504	***	.1559
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-82,9789	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	21,2942	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	20,6415	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0061	NS	.0086
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0393	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0193	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
(a1i + a3iW)bi Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1259		95% CI [-0,6091; 0,3306]
(a1i + a3iW)bi Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,2716		95% CI [-0,2032; 0,8219]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,3975		95% CI [-0,2693; 1,1477]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Mexico. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5326)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,2953	***	.1590
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-25,3811	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	9,1486	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,3040	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0115	NS	.0165

a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0501	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0216	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0115		95% CI [-0,0322; 0,0092]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0101		95% CI [-0,0032; 0,0234]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1184		95% CI [-0,3929; 0,1248]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1041		95% CI [-0,0333; 0,2594]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,2225		95% CI [-0,0528; 0,5492]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Marokko. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3905)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,3323	***	.4458
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-18,5441	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	5,5384	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	18,0370	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0214	*	.0623
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0591	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0013	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,3867		95% CI [0,0153; 0,7656]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,4098		95% CI [0,0800; 0,7543]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0232		95% CI [-0,4672; 0,5214]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Nieuw-Zeeland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5479)

		b	p	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-11,9670	***	.1753
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-42,7746	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	11,7155	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,6897	NS	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0086	NS	.0238
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0391	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0001	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0401		95% CI [-0,1552; 0,0393]



$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0407		95% CI [-0,1562; 0,0271]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0005		95% CI [-0,1302; 0,1210]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Panama. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3013)

		b	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,1081	***	.3036
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-34,2214	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	10,4060	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,4570	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0106	NS	.0252
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1024	*	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0124	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1113		95% CI [-0,1059; 0,3509]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,2414		95% CI [0,0278; 0,5200]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,1301		95% CI [-0,1691; 0,4850]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Polen. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5050)

		b	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,6205	***	.1924
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	11,9755	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-79,9476	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	18,3815	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0134	NS	.0256
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0572	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0360	*	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0134		95% CI [-0,0296; 0,0027]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0226		95% CI [0,0079; 0,0372]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,1610		95% CI [-0,4078; 0,0526]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,2702		95% CI [0,0687; 0,5252]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,4312		95% CI [0,1242; 0,8222]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Rusland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6261)

		b	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,6869	***	.1245
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-72,0687	***	

C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	18,5166	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,5809	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0065	NS	.0206
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0050	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0181	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0065		95% CI [-0,0203; 0,0074]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0117		95% CI [-0,0014; 0,0248]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0296		95% CI [-0,1250; 0,0393]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0535		95% CI [-0,0151; 0,1571]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0830		95% CI [-0,0173; 0,2364]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Servië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4587)

		b	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-10,1418	***	.1657
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-69,8275	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	16,6416	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	11,8390	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0135	NS	.0254
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1880	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0303	*	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0135		95% CI [-0,0046; 0,0315]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0437		95% CI [0,0271; 0,0604]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1593		95% CI [-0,0606; 0,4044]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,5178		95% CI [0,2323; 0,8830]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,3586		95% CI [0,0324; 0,7669]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Singapore. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6364)

		b	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,4520	*	.2037
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-12,8197	*	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	0,0610	NS	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	-0,7336	NS	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0144	*	.0108
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0731	**	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0106	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-

$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0106		95% CI [-0,1150; 0,794]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0028		95% CI [-0,0555; 0,0448]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0078		95% CI [-0,0706; 0,1095]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Slowakije. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4840)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-12,2030	***	.2861
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-72,8348	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	19,7711	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,1541	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0039	NS	.0187
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0227	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0240	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0039	-	95% CI [-0,0231; 0,0153]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0200	-	95% CI [0,0052; 0,0349]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0556		95% CI [-0,3531; 0,2443]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,2836		95% CI [0,0542; 0,5520]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,3393		95% CI [-0,0215; 0,7420]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Slovenië. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5487)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-18,7485	***	.2073
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	4,4097	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	1,8272	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	2,1328	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0155	NS	.0187
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0742	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0141	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,2733		95% CI [-0,6368; 0,0619]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,0245		95% CI [-0,2757; 0,2329]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,2488		95% CI [-0,1702; 0,7087]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Zweden. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4493)

		B	P	R <sup>2</sup>
--	--	---	---	----------------

C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,1828	**	.1523
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-64,4429	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	12,0615	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	19,4665	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0512	***	.0303
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0159	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0518	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0512		95% CI [-0,0710; -0,0314]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0006		95% CI [-0,0173; 0,0184]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,9972		95% CI [-1,5684; -0,5190]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0112		95% CI [-0,3760; 0,4083]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	1,0084		95% CI [0,3941; 1,7240]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Zwitserland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4673)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-12,7949	***	.2611
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-49,8023	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	14,2721	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	16,1852	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0181	NS	.0105
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0032	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0209	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0181		95% CI [-0,0363; 0,0001]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0028		95% CI [-0,0117; 0,0173]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,2934		95% CI [-0,6797; 0,0318]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0455		95% CI [-0,2204; 0,3211]
Index of moderated mediation	Verskil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,3388		95% CI [-0,0639; 0,8048]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Thailand. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=8177)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-2,0470	**	.3261
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-50,2448	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	5,2755	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	19,9978	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0056	NS	.0401
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1397	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0243	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-

a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1128		95% CI [-0,0586; 0,2885]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,5994		95% CI [0,3346; 0,8944]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,4866		95% CI [0,1867; 0,8202]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Turkije. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6351)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,6745	***	.1805
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-61,1631	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	14,6015	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,8287	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0161	NS	.0181
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,1448	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0054	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,1741		95% CI [-0,0139; 0,3799]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,2326		95% CI [0,0528; 0,4407]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0585		95% CI [-0,2008; 0,3177]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Engeland. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6710)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,3552	***	.1130
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-19,4164	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	3,6525	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	9,0560	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0150	NS	.0346
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,1726	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0032	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	-0,0953		95% CI [-0,2934; 0,0627]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	-0,01242		95% CI [-0,2903; 0,0034]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0289		95% CI [-0,2621; 0,1873]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel Uruguay. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2898)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-2,6742	NS	.3251
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-38,4197	*	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	8,8674	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	5,2373	*	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0089	NS	.0210
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0134	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0131	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
(a1i + a3iW)bi Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0465		95% CI [-0,0876; 0,2131]
(a1i + a3iW)bi Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1152		95% CI [-0,0097; 0,3395]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0687		95% CI [-0,0975; 0,3224]

P>.05=NS; \*p<.05 \*\*p<.01; \*\*\*p<.001

Tabel Moskou. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=1709)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,7996	***	.0945
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-62,6427	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	13,9415	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,9464	NS	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0192	NS	.0202
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	0,0856	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-0,00156	NS	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	-	-	-
(a1i + a3iW)bi Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0949		95% CI [-0,0956; 0,3790]
(a1i + a3iW)bi Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0175		95% CI [-0,1575; 0,2010]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	-0,0773		95% CI [-0,4124; 0,1577]

P>.05=NS; \*p<.05 \*\*p<.01; \*\*\*p<.001

Tabel Tatarije. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4716)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,1845	***	.0941
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-67,3889	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	16,9193	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	3,8338	NS	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0001	NS	.0211
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0348	NS	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0231	*	

a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0001		95% CI [-0,0158; 0,0161]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0232		c
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0005		95% CI [-0,0876; 0,0822]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,0889		95% CI [-0,0284; 0,2574]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0884		95% CI [-0,0338; 0,2907]

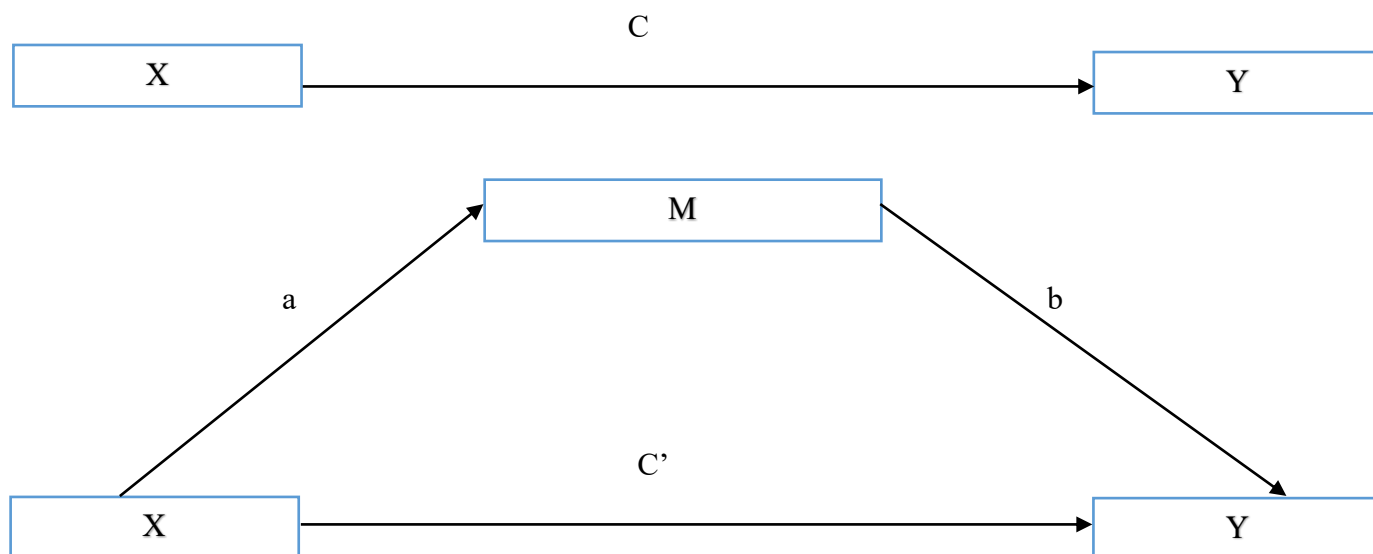
$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor alle landen. Resultaten conditionele procesanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M en Sekse als moderator W, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=284781)

		B	P	R <sup>2</sup>
C1'	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,9737	***	.2139
C2'	Direct effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	-56,5857	***	
C3'	Moderatie effect van W (sekse) op Y (Leesprestaties)	13,8190	***	
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	8,2996	***	
a1	Direct effect van X (gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0006	NS	.0065
a2	Direct effect van W (sekse) op M (Zelfvertrouwen)	-0,0224	***	
a3	Moderatie effect van W (sekse) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0116	***	
a3 vrouwen	Moderatie effect van W (sekse vrouw) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0006	NS	95% CI [-0,0016; 0,0029]
a3 mannen	Moderatie effect van W (sekse man) van X (Online gamen) op M (Zelfvertrouwen)	0,0122	***	95% CI [0,0103; 0,0142]
$(a1i + a3iW)bi$ Vrouwen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (vrouwen)	0,0054		95% CI [-0,0134; 0,0242]
$(a1i + a3iW)bi$ Mannen	Conditioneel indirect effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties) door M (zelfvertrouwen) voor W (Mannen)	0,1014		95% CI [0,0818; 0,1216]
Index of moderated mediation	Vershil conditioneel indirect effect tussen man en vrouw	0,0960		95% CI [0,0683; 0,1241]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Figuur 6: Statistisch mediatie model



Indirect effect of  $X$  on  $Y$  through  $M_i = a_j b_j$   
 Direct effect of  $X$  on  $Y = c'$

Tabel voor Albanië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele  $Y$ , online gamen als onafhankelijke variabele  $X$ , zelfvertrouwen als mediator  $M$ , gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade ( $N=5741$ )

		$B$	$P$	$R^2$
a	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $M$ (zelfvertrouwen)	0,0213	***	.0190
b	Direct effect van $M$ (zelfvertrouwen) op $Y$ (Leesprestaties)	15,2742	***	.1168
c	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $Y$ (Leesprestaties)	-6,3639	***	
$c' = (a*b)$	Mediatie effect van $X$ (Gamen) op $Y$ (Leesprestaties) via $M$ (zelfvertrouwen)	0,3254	***	95% CI [0,1669; 0,5135]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Australië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele  $Y$ , online gamen als onafhankelijke variabele  $X$ , zelfvertrouwen als mediator  $M$ , gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade ( $N=10692$ )

		$B$	$P$	$R^2$
a	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $M$ (zelfvertrouwen)	0,0009	***	.0233
b	Direct effect van $M$ (zelfvertrouwen) op $Y$ (Leesprestaties)	9,4643	***	.1443
c	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $Y$ (Leesprestaties)	-9,6015	***	
$c' = (a*b)$	Mediatie effect van $X$ (Gamen) op $Y$ (Leesprestaties) via $M$ (zelfvertrouwen)	0,0080		95% CI [-0,0574; 0,0731]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Oostenrijk. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele  $Y$ , online gamen als onafhankelijke variabele  $X$ , zelfvertrouwen als mediator  $M$ , gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade ( $N=5860$ )

		$B$	$P$	$R^2$
a	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $M$ (zelfvertrouwen)	-0,0164	***	.0123
b	Direct effect van $M$ (zelfvertrouwen) op $Y$ (Leesprestaties)	13,2769	***	.1934
c	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $Y$ (Leesprestaties)	-5,8333	***	
$c' = (a*b)$	Mediatie effect van $X$ (Gamen) op $Y$ (Leesprestaties) via $M$ (zelfvertrouwen)	-0,2174		95% CI [-0,3793; -0,0813]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor België. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele  $Y$ , online gamen als onafhankelijke variabele  $X$ , zelfvertrouwen als mediator  $M$ , gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade ( $N=4058$ )

		$B$	$P$	$R^2$
a	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $M$ (zelfvertrouwen)	0,0192	***	.0076
b	Direct effect van $M$ (zelfvertrouwen) op $Y$ (Leesprestaties)	9,9711	***	.3138
c	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $Y$ (Leesprestaties)	-6,7899	***	
$c' = (a*b)$	Mediatie effect van $X$ (Gamen) op $Y$ (Leesprestaties) via $M$ (zelfvertrouwen)	0,1911		95% CI [0,0600; 0,3651]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Brazilië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele  $Y$ , online gamen als onafhankelijke variabele  $X$ , zelfvertrouwen als mediator  $M$ , gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade ( $N=6493$ )

		$B$	$P$	$R^2$
a	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $M$ (zelfvertrouwen)	0,0161	***	.0125
b	Direct effect van $M$ (zelfvertrouwen) op $Y$ (Leesprestaties)	9,8640	***	.2785
c	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $Y$ (Leesprestaties)	-2,1293	***	
$c' = (a*b)$	Mediatie effect van $X$ (Gamen) op $Y$ (Leesprestaties) via $M$ (zelfvertrouwen)	0,1593		95% CI [0,0668; 0,2755]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Brunei. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele  $Y$ , online gamen als onafhankelijke variabele  $X$ , zelfvertrouwen als mediator  $M$ , gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade ( $N=5780$ )

		$B$	$P$	$R^2$
a	Direct effect van $X$ (Online gamen) op $M$ (zelfvertrouwen)	0,0096	*	.0269
b	Direct effect van $M$ (zelfvertrouwen) op $Y$ (Leesprestaties)	18,8182	***	.2554



c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,2924	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1800		95% CI [-9,6969; -6,8878]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Bulgarije. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3346)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0250	***	.0237
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	30,8428	***	.2147
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-2,1921	*	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,7711		95% CI [0,3266; 1,2429]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Chili. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5347)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0183	***	.0152
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,3804	*	.2658
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,1663	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0800		95% CI [0,0063; 0,1821]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Taiwan. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6868)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0255	***	.0265
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	19,3537	***	.1417
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-4,2815	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,4941		95% CI [0,3048; 0,7067]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Costa Rica. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6089)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0157	***	.0127
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	5,4254	***	.2491
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,0514	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0853		95% CI [0,0251; 0,1623]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Kroatië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5849)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0139	***	.0114
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	6,9991	***	.1176
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,3806	**	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0975		95% CI [0,0240; 0,1974]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Tsjechië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5857)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0024	NS	.0134
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,2006	***	.2481
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,5091	***	

c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,0241		95% CI [-0,1173; 0,0571]
------------	--	---------	--	-----------------------------

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Denemarken. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5930)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0124	**	.0203
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,0605	***	.1468
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-4,2349	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1747		95% CI [0,0612; 0,3117]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Dominicaans Republiek. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2562)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0320	***	.0376
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	13,3711	***	.3189
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,1143	**	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,4275		95% CI [0,1806; 0,7223]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Estland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4761)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0047	NS	.0333
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	26,4647	***	.1209
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,6824	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,1236		95% CI [-0,3795; 0,1234]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Finland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4847)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0085	NS	.0422
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	21,5972	***	.1602
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-10,7534	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,1839		95% CI [-0,3921; 0,0088]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Frankrijk. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5118)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0311	***	.0170
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	3,7928	NS	.3562
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,1597	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1178		95% CI [-0,0138; 0,2654]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Georgië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3743)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0008	NS	.0241
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	25,1654	***	.1752
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,8898	***	

c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,0210		95% CI [-0,3412; 0,2971]
------------	--	---------	--	-----------------------------

$P > .05 = NS$ ;  $*p < .05$   $**p < .01$ ;  $***p < .001$

Tabel voor Duitsland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3735)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0090	NS	.0148
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	8,0904	**	.2679
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,6275	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,0731		95% CI [-7,2561; -3,9988]

$P > .05 = NS$ ;  $*p < .05$   $**p < .01$ ;  $***p < .001$

Tabel voor Griekenland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5353)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0120	**	.0192
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	23,2819	***	.1753
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,6987	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,2920		95% CI [0,0860; 0,5155]

$P > .05 = NS$ ;  $*p < .05$   $**p < .01$ ;  $***p < .001$

Tabel voor Hongkong. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5384)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0113	**	.0191
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	5,0607	*	.0903
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,3275	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0574		95% CI [-0,0049; 0,1516]

$P > .05 = NS$ ;  $*p < .05$   $**p < .01$ ;  $***p < .001$

Tabel voor Hongarije. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4678)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0107	*	.0293
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,4983	***	.2668
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,8744	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1549		95% CI [0,0199; 0,3152]

$P > .05 = NS$ ;  $*p < .05$   $**p < .01$ ;  $***p < .001$

Tabel voor IJsland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2755)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0058	NS	.0337
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	23,0480	***	.1172
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,9669	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1344		95% CI [-0,1895; 0,4796]

$P > .05 = NS$ ;  $*p < .05$   $**p < .01$ ;  $***p < .001$

Tabel voor Ierland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5157)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0169	***	.0167
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	5,5832	*	.1192

c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-6,0774	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0942		95% CI [0,0036; 0,2082]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Israël. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4525)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0049	NS	.0106
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	29,3422	***	.1795
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-8,2591	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1447		95% CI [-0,1899; 0,4888]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Italië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=9412)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0145	NS	.00118
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	11,6163	***	.1401
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-4,1357	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1689		95% CI [0,0818; 0,2725]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Kazakstan. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=16968)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0099	***	.0177
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	15,1734	***	.1108
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,5118	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1503		95% CI [0,0536; 0,2506]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Korea (Noord & Zuid). Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6461)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0001	NS	.0384
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	13,0528	***	.0954
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,4845	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0017		95% CI [-0,1177; 0,1313]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Letland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4406)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0080	NS	.0215
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	22,8038	***	.1354
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,8520	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1814		95% CI [-0,0374; 0,4161]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Litouwen. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5733)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0032	NS	.0178
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	25,6264	***	.1636

c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,3161	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0811		95% CI [-0,1623; 0,3291]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Luxemburg. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4397)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0104	NS	.0199
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,7836	***	.3689
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,7129	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1537		95% CI [-0,0085; 0,3341]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Macau. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3702)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0150	**	.0294
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	8,7266	**	.1428
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	1,1139	NS	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1306		95% CI [0,0209; 0,2893]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Malta. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2720)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0060	NS	.0079
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	21,0667	***	.1279
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-9,6182	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1271		95% CI [-0,1370; 0,4109]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Mexico. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5326)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0019	NS	.0159
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	10,6192	***	.1525
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,3483	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0204		95% CI [-0,0943; 0,1359]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Marokko. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3905)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0176	**	.0600
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	18,3155	***	.4416
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,5433	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,3215		95% CI [0,0701; 0,5862]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Nieuw-Zeeland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3479)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0012	NS	.0227
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,2478	NS	.1667
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-7,9627	***	

c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,0050		95% CI [-0,0542; 0,0375]
------------	--	---------	--	-----------------------------

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Panama. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=3013)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0079	NS	.0212
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	11,1702	***	.2939
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-4,4521	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0879		95% CI [-0,0582; 0,2615]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Polen. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5050)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0135	**	.0226
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	12,1998	***	.1569
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-4,6169	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1645		95% CI [0,0502; 0,3094]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Rusland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6261)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0101	*	.0187
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,3874	*	.0915
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,6891	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0444		95% CI [-0,0028; 0,1124]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Servië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4587)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0122	*	.0166
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,4355	***	.1323
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,5454	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1758		95% CI [0,0149; 0,3715]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Singapore. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6364)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0167	***	.0087
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	-1,2463	NS	.2011
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,6747	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,0209		95% CI [-0,1187; 0,0757]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Slowakije. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4840)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0165	**	.0173
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	14,2041	***	.2529
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-4,7077	***	

c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,2349		95% CI [0,0836; 0,4075]
------------	--	--------	--	----------------------------

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Slovenië. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=5487)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0120	**	.0107
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	15,3481	***	.1651
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-12,4436	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1847		95% CI [0,0321; 0,3602]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Zweden. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4493)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0098	*	.0165
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	17,8743	***	.1320
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,4503	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1752		95% CI [-0,0041; 0,3660]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Zwitserland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4673)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0033	NS	.0084
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	16,1077	***	.2478
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-7,3495	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0530		95% CI [-0,1051; 0,2125]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Thailand. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=8177)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0083	**	.0339
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	22,9977	***	.2915
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-3,8877	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1910		95% CI [0,0392; 0,3516]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Turkije. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6351)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	-0,0046	NS	.0081
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	13,0660	***	.1477
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-1,6788	*	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	-0,0596		95% CI [-0,1939; 0,0741]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Engeland. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=6710)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0223	***	.0194
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	8,0668	***	.1107
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,3775	***	

c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1801		95% CI [0,0702; 0,3086]
------------	--	--------	--	----------------------------

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Uruguay. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=2898)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0237	***	.0195
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	4,9216	NS	.3140
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-0,4851	NS	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,1165		95% CI [-0,0079; 0,2926]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Moskou. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=1709)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0172	*	.0183
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	3,6952	NS	.0660
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-5,0145	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0635		95% CI [-0,0898; 0,2545]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor Tatarije. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=4716)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0160	*	.0197
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	3,9978	NS	.0637
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-2,9633	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0639		95% CI [-0,0206; 0,1708]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

Tabel voor alle landen. Resultaten mediatieanalyse met leesprestaties als afhankelijke variabele Y, online gamen als onafhankelijke variabele X, zelfvertrouwen als mediator M, gecontroleerd voor covariaten ESCS, Age en Grade (N=284781)

		B	P	R <sup>2</sup>
a	Direct effect van X (Online gamen) op M (zelfvertrouwen)	0,0083	***	.0062
b	Direct effect van M (zelfvertrouwen) op Y (Leesprestaties)	8,4446	***	.1970
c	Direct effect van X (Online gamen) op Y (Leesprestaties)	-4,9036	***	
c' = (a*b)	Mediatie effect van X (Gamen) op Y (Leesprestaties) via M (zelfvertrouwen)	0,0697		95% CI [0,0578; 0,0822]

$P > .05 = NS$ ; \* $p < .05$  \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

## 9. CHECKLIST ETHICAL AND PRIVACY ASPECTS OF RESEARCH

### INSTRUCTION

This checklist should be completed for every research study that is conducted at the Department of Public Administration and Sociology (DPAS). This checklist should be completed *before* commencing with data collection or approaching participants. Students can complete this checklist with help of their supervisor.

This checklist is a mandatory part of the empirical master's thesis and has to be uploaded along with the research proposal.



The guideline for ethical aspects of research of the Dutch Sociological Association (NSV) can be found on their website ([http://www.nsv-sociologie.nl/?page\\_id=17](http://www.nsv-sociologie.nl/?page_id=17)). If you have doubts about ethical or privacy aspects of your research study, discuss and resolve the matter with your EUR supervisor. If needed and if advised to do so by your supervisor, you can also consult Dr. Jennifer A. Holland, coordinator of the Sociology Master's Thesis program.

## **PART I: GENERAL INFORMATION**

Project title: Digitale succes in de reële wereld Online gaming verbeterd zelfbeeld en schoolprestaties.

Name, email of student: Gillroy Fraser

Name, email of supervisor: Sjaak Braster

Start date and duration: 13 april 2020

Is the research study conducted within DPAS YES

If 'NO': at or for what institute or organization will the study be conducted?  
(e.g. internship organization)

## **PART II: TYPE OF RESEARCH STUDY**

Please indicate the type of research study by circling the appropriate answer:

1. Research involving human participants. NO  
  
If 'YES': does the study involve medical or physical research? YES - NO  
*Research that falls under the Medical Research Involving Human Subjects Act ([WMO](#)) must first be submitted to [an accredited medical research ethics committee](#) or the Central Committee on Research Involving Human Subjects ([CCMO](#)).*
2. Field observations without manipulations that will not involve identification of participants. NO
3. Research involving completely anonymous data files (secondary data that has been anonymized by someone else). YES

## **PART III: PARTICIPANTS**

**(Complete this section only if your study involves human participants)**

Where will you collect your data?

PISA Dataset 2018

---

---

*Note: indicate for separate data sources.*

What is the (anticipated) size of your sample?

200.000 scholieren

---

---

*Note: indicate for separate data sources.*

What is the size of the population from which you will sample?

500.000respondenten zitten in de dataset

---

---

*Note: indicate for separate data sources.*

1. Will information about the nature of the study and about what participants can expect during the study be withheld from them? NO
2. Will any of the participants not be asked for verbal or written 'informed consent,' whereby they agree to participate in the study? NO
3. Will information about the possibility to discontinue the participation at any time be withheld from participants? NO
4. Will the study involve actively deceiving the participants? NO  
*Note: almost all research studies involve some kind of deception of participants. Try to think about what types of deception are ethical or non-ethical (e.g. purpose of the study is not told, coercion is exerted on participants, giving participants the feeling that they harm other people by making certain decisions, etc.).*
5. Does the study involve the risk of causing psychological stress or negative emotions beyond those normally encountered by participants? NO
6. Will information be collected about special categories of data, as defined by the GDPR (e.g. racial or ethnic origin, political opinions, religious or philosophical beliefs, trade union membership, genetic data, biometric data for the purpose of uniquely identifying a person, data concerning mental or physical health, data concerning a person's sex life or sexual orientation)? NO
7. Will the study involve the participation of minors (<18 years old) or other groups that cannot give consent? YES

- |     |  |    |
|-----|--|----|
| 8.  | Is the health and/or safety of participants at risk during the study?  | NO |
| 9.  | Can participants be identified by the study results or can the confidentiality of the participants' identity not be ensured? | NO |
| 10. | Are there any other possible ethical issues with regard to this study?   | NO |

If you have answered 'YES' to any of the previous questions, please indicate below why this issue is unavoidable in this study.

De studie en dataset behelst scholieren onder de 18 jaar die naar school gaan. Wij willen weten of hun schoolprestaties verbeteren, doordat zij online gamen en hun zelfbeeld verbeterd.

---



---



---

What safeguards are taken to relieve possible adverse consequences of these issues (e.g., informing participants about the study afterwards, extra safety regulations, etc.).

Informatie is afkomstig van PISA dataset 2018 zij hebben alle respondenten op zorgvuldige wijze aan een vragenlijst onderworpen. Wij gebruiken alleen deze dataset.

---



---



---

Are there any unintended circumstances in the study that can cause harm or have negative (emotional) consequences to the participants? Indicate what possible circumstances this could be.

Nee

---



---



---

*Please attach your informed consent form in Appendix I, if applicable.*

#### **Part IV: Data storage and backup**

Where and when will you store your data in the short term, after acquisition?

Op mijn beveiligde laptop

---

---

*Note: indicate for separate data sources, for instance for paper-and pencil test data, and for digital data files.*

Who is responsible for the immediate day-to-day management, storage and backup of the data arising from your research?

Gillroy Fraser

---

---

How (frequently) will you back-up your research data for short-term data security?

Continu nadat het bestand is geopend.

---

---

In case of collecting personal data how will you anonymize the data?

Er is geen sprake van dataverzamelen, dit is al gedaan.

---

---

---

*Note: It is advisable to keep directly identifying personal details separated from the rest of the data. Personal details are then replaced by a key/ code. Only the code is part of the database with data and the list of respondents/research subjects is kept separate.*

## **PART VI: SIGNATURE**

Please note that it is your responsibility to follow the ethical guidelines in the conduct of your study. This includes providing information to participants about the study and ensuring confidentiality in storage and use of personal data. Treat participants respectfully, be on time at appointments, call participants when they have signed up for your study and fulfil promises made to participants.

Furthermore, it is your responsibility that data are authentic, of high quality and properly stored. The principle is always that the supervisor (or strictly speaking the Erasmus University Rotterdam) remains owner of the data, and that the student should therefore hand over all data to the supervisor.

Hereby I declare that the study will be conducted in accordance with the ethical guidelines of the Department of Public Administration and Sociology at Erasmus University Rotterdam. I have answered the questions truthfully.

Name student: Gillroy Fraser

Name (EUR) supervisor:

Dr. J.F.A. Braster

Date: 12-04-2020

Date: 12-04-2020

Handwritten signature or mark.