

Ontsnappen via media

Een onderzoek naar escapisme als bron van veerkracht onder LHBTQI-jongeren

Student: Jolien Post (S4929993)

Begeleider en eerste beoordelaar: dr. Baams

Tweede beoordelaar: prof. Dr. Strijbos

Rijksuniversiteit Groningen

Faculteit der Gedrags- en Maatschappijwetenschappen

Bachelorwerkstuk Pedagogische Wetenschappen

Juni 2024

Aantal woorden: 5776

Abstract

Youth belonging to the LGBTQI (lesbian, gay, bisexual, transgender, queer, and intersex) community disproportionately face minority stressors such as discrimination, violence, and stigmatization, leading to mental or behavioral issues like depression, anxiety, substance abuse, or self-harm. To mitigate the effects of these stressors, it is crucial to emphasize resilience among LGBTQI youth. Resilience is the ability to navigate environments with present threats positively. However, factors that promote resilience, as opposed to vulnerabilities, in the lives of LGBTQI youth remain mostly underexplored. Recent studies indicate that LGBTQI youth often develop resilience through various forms of online and offline media. A resurfacing theme related to media platforms is escapism, which is defined as the tendency to seek distraction and relief from unpleasant realities. Current research often refers to it in a negative way, but escapism can also be used as a way of coping and increasing resilience. The present study specifically addresses the question: ‘How do LGBTQI youth experience forms of escapism through various online and offline media categories?’ In order to answer this question, a questionnaire was distributed through online media platforms. LGBTQI youth who participated in the questionnaire completed a diary question in which they describe daily occurrences that brought them joy (676 entries). Results based on the analyzed data show that LGBTQI youth gain resilience from forms of offline and online media. These platforms provide an increasingly inclusive environment for LGBTQI individuals and a wide array of identity representations. This resulted in LGBTQI youth finding recognition in media characters and using them as role models for their personal lives.

Inleiding

Het is algemeen bekend dat jongeren die onderdeel uitmaken van de LHBTQI (lesbisch, homoseksueel, biseksueel, transgender, queer en interseks) gemeenschap buitenproportioneel te maken hebben met minderheidsstressoren zoals discriminatie, geweld en stigmatisatie (Craig et al., 2015; Gower et al., 2019). Dit kan leiden tot mentale of gedragsproblemen, zoals depressie, angststoornis, middelengebruik of zelfbeschadiging (Craig et al., 2015). Om de effecten van deze minderheidsstressoren te verkleinen, is het belangrijk om nadruk te leggen op het element van veerkracht onder LHBTQI-jongeren (Di Cesare et al., 2023). Veerkracht kan gezien worden als de vaardigheid om op een positieve manier een omgeving met aanwezige bedreigingen te navigeren (Craig et al., 2015). Bevorderende factoren, in tegenstelling tot de kwetsbaarheden in de leefomgeving van LHBTQI-jongeren, worden nog te weinig belicht (Craig et al., 2015).

Uit recente onderzoeken blijkt dat LHBTQI-jongeren deze veerkracht tegenwoordig vaak creëren via verschillende vormen van online en offline media (Kuo et al., 2020; Di Cesare et al., 2023). Veel geconsumeerde vormen van offline media zijn films, series, boeken en muziek. Relevante vormen van online media zijn sociale mediaplatformen, zoals Youtube, Instagram, Facebook en Twitter (Berger et al., 2022). Jongeren behorend tot de LHBTQI-gemeenschap zijn actiever in het gebruiken van mediaplatformen, vergeleken met heteroseksuele, cisgender jongeren (Berger et al., 2022).

Deze platformen bieden een steeds inclusiever wordende omgeving voor LHBTQI-individueen en daarbij een scala aan verschillende representaties van identiteit (Craig et al., 2015). Daarnaast geeft het jongeren de vrijheid om zichzelf op een anonieme manier uit te drukken en zelf te bepalen met wie zij zich op deze platformen willen omringen (Paciente et al., 2023). Actieve betrokkenheid bij deze vormen van media geeft LHBTQI-jongeren de

mogelijkheid om hun identiteit te verkennen en veerkracht te ontwikkelen binnen een beheerste en veilig voelende omgeving (Cantrell & Zhu, 2022).

Een begrip waar dit onderzoek zich op richt is ‘escapisme’ binnen het kader van media. Dit fenomeen wordt steeds vaker verbonden aan het hedendaagse mediagebruik van jongeren (Craig et al., 2015; Di Cesare et al., 2023). Er is hierbij sprake van sterke identificatie met een mediakarakter. Dit karakter kan zowel fictief als echt bestaand zijn. In sommige gevallen ontwikkelt zich dit tot een denkbeeldige relatie met zo’n karakter en wordt er een emotionele verbintenis ervaren. In feite is dit een eenzijdige, onbeantwoorde relatie (Gabbiadini et al., 2021). Vaak wordt naar escapisme verwezen in negatieve zin, waarbij het onderdrukken van emoties en het ontvluchten van de zelf centraal staan. Echter kan de mogelijkheid tot zelfherkenning en zelfs verplaatsing in een mediakarakter ook positieve effecten hebben, zoals persoonlijke ontwikkeling en een betere psychologische gezondheid (Gabbiadini, 2021). Escapisme heeft dus de potentie om een vorm van veerkracht te zijn (Stenseng et al., 2021).

Er zijn al enkele onderzoeken gedaan naar de rol van online mediaplatformen in het creëren van veerkracht onder jongeren. Meerdere onderzoeken hebben aangegeven dat het gebruik van verschillende internetplatformen gezien kan worden als bruikbare copingstrategie om stressoren vanuit het echte leven weg te nemen (Gabbiadini, 2021). Zo is er bijvoorbeeld een onderzoek gedaan naar het ontwikkelen van een theorie van compenserend internetgebruik (Kardefelt-Winther, 2014). Hierbij wordt belicht hoe gebruik van mediaplatformen naast negatieve effecten, zoals verslaving en vermijding, ook positieve effecten kan hebben. Door psychologische literatuur over verslaving te combineren met onderzoek over motivaties voor internetgebruik, toont de theorie aan dat internetgebruik een verlichtende functie kan hebben. Deze momenten van verlichting ervaren op het internet kunnen gezien worden als een vorm van escapisme (Kardefelt-Winther, 2014).

Escapisme is iets wat steeds vaker wordt onderzocht. Er is bijvoorbeeld onderzoek gedaan naar de positieve effecten van escapisme via fictionele literatuur (Lawton & Cain, 2022). Dit onderzoek richtte zich niet specifiek op de LHBTQI-jeugd, maar noemde wel het verband tussen fictionele verhalen en escapisme en het verkennen van identiteit en seksualiteit. Omtrent escapisme geeft het onderzoek aan dat boeken een manier zijn voor een individu om zichzelf voor te stellen in een andere omgeving en pauze te nemen van de realiteit. Zelfverkenning en identiteitsvorming staan in verband met het feit dat in *fantasy* verhalen vaak jonge karakters centraal staan die zelf ook een reis van zelfontdekking doormaken. Lezers laten zich inspireren door de perspectieven van deze karakters (Lawton & Cain, 2022).

Het zou vruchtbare uitkomsten kunnen hebben om in onderzoeken zoals het huidige, waar de focus ligt op escapisme en identiteitsontwikkeling, de doelgroep LHBTQI-jongeren meer centraal te stellen (Cantrell & Zhu, 2022). Coping door middel van escapisme is namelijk voordelig in situaties van stressvolle stigmatiserende ervaringen, waar LHBTQI-jongeren vaker mee in aanraking komen dan heteroseksuele, cisgender jongeren (Craig et al., 2015). Daarnaast zijn er nog weinig theorieën opgesteld over escapisme vanuit een psychologisch perspectief (Stenseng et al., 2021; Cantrell & Zhu, 2022). Wanneer escapisme meer wordt erkend als factor van veerkracht binnen de LHBTQI-gemeenschap, kan dit waardevol zijn voor bijvoorbeeld onderzoekers, gezondheidspersoneel, therapeuten en andere individuen die de mentale gezondheid bij LHBTQI-jongeren willen promoten (Cantrell & Zhu, 2022).

De hoofdvraag van het huidige onderzoek luidt dan ook: *‘Hoe ervaren LHBTQI-jongeren vormen van escapisme via verschillende online en offline mediacategorieën?’* Aan de hand van deze onderzoeksvraag, hoopt dit onderzoek meer inzicht te bieden in hoe LHBTQI-jongeren veerkracht halen uit het fenomeen escapisme en hoe dit zich uit in

dagelijkse ervaringen met media. Deelvragen die hierbij beantwoord zullen worden zijn: ‘Op wat voor manieren halen LHBTQI-jongeren veerkracht uit verschillende vormen van media?’, ‘Hoe beïnvloeden op mediaplatformen bevonden ervaringen de levens van jongeren?’ en ‘Hoe kunnen we vormen van ervaren escapisme implementeren om veerkracht bij LHBTQI-jongeren te stimuleren?’

Om deze vragen te beantwoorden is in dit onderzoek een kwalitatief onderzoek uitgevoerd, waarbij aan de hand van een online enquête gegevens zijn verzameld in het kader van positieve dagelijkse ervaringen onder LHBTQI-jongeren.

Theoretisch Kader

Escapisme wordt beschreven als “een behoefte om verlichting te ervaren van het voortdurend monitoren van eigen acties, emoties en gedachten” (Stenseng et al., 2021). Hieraan is toe te voegen dat het ervaringen zijn waarmee je tijdelijk kan ontsnappen aan negatieve gevoelens uit de werkelijkheid. Vaak wordt deze vorm van verlichting gezocht via online platformen, videospellen, of films en series (Gabbiadini et al., 2021).

In definities van escapisme wordt vaak gesproken van negatief te interpreteren begrippen zoals het ‘ontsnappen aan’ of ‘vermijden van’. Echter hoeft er geen negatieve nadruk te liggen op het begrip escapisme. Stenseng en collega’s (2021) beschrijven een tweedimensionaal model van escapisme, waarbij sprake is van zelf-expansie of zelf-suppressie. De dimensie van zelf-expansie is van toepassing in dit onderzoek, gezien de focus op factoren van veerkracht. Deze kant van het model laat zien dat escapisme een positieve en ondersteunende functie kan hebben. De dimensie staat in verband met het uitproberen van nieuwe activiteiten en het verkennen van de zelf (Stenseng et al., 2012; Stenseng et al., 2021).

In het geval van escapisme wordt dit mogelijk gemaakt door in aanraking te komen met personen en verhaallijnen die nieuwe perspectieven bieden. Een individu kan zelfs dingen

over zichzelf leren door een andere persoonlijkheid ‘aan te proberen’. Dit kan gezien worden als een vorm van experimenteren en het ontdekken van persoonlijke voorkeuren. Op deze manier kunnen jongeren aansluiting vinden en tegelijkertijd op weg geholpen worden in het ontwikkelen van hun identiteit. Deze zelf-expansie leidt daarom tot een beter psychologisch welzijn, als gevolg van persoonlijke groei en een gevoel van herkenning en verbintenis (Stenseng et al., 2021).

Waar het huidige onderzoek zich echter met name op richt is de lichtere en daarom meer toegankelijke vormen van escapisme, waarbij een individu niet zozeer wenst iemand anders te zijn. Hierbij ligt meer focus op het herkennen van de zelf in non-fictieve en fictieve mediakarakters. Er bestaat namelijk een connectie tussen een positieve vorm van escapisme en het emotioneel kunnen identificeren met een mediakarakter. Dit zou leiden tot een empathische connectie, waardoor verplaatsing in een karakter mogelijk wordt (Gabbiadini et al., 2021). Het vinden van dit soort mediakarakters, zowel in online als offline media, helpt LHBTQI-jongeren in hun identiteitsontwikkeling en zelfacceptatie (Winderman & Smith, 2016).

Het is gebruikelijk voor jongeren om via verschillende soorten mediaplatformen rolmodellen op te zoeken. Mediaplatformen die in de besproken literatuur genoemd worden, zijn onder andere tv-series, films en videospellen, maar ook platformen zoals YouTube, Instagram, Twitter, Facebook en websites waarbij onderlinge communicatie mogelijk is, zoals forums en blogs (Winderman & Smith, 2016). Tijd doorbrengen met karakters die soortgelijke levenservaringen meemaken, geeft jongeren een gevoel van herkenning, acceptatie en bekrachtiging (Cover, 2000; Winderman & Smith, 2016).

Met name op online mediaplatformen krijgen individuen de mogelijkheid anonimiteit te waarborgen en zelfstandig hun identiteit vorm te geven. Dit is waardevol voor LHBTQI-jongeren, omdat er in online omgevingen vaak minder stigma heerst (Craig & McInroy,

2014). Jongeren ervaren daarom in deze omgevingen minder sociale isolatie en gevoelens van schaamte (Paciente et al., 2023). Ook dit online verkennen van de zelf kan gezien worden als een vorm van escapisme, aangezien een individu een heel ander leven voor zichzelf kan creëren via mediaplatformen, die geheel losstaat van de realiteit (Stenseng et al., 2021).

Een model dat bij zowel Craig en McInroy (2014), als Stenseng en collega's (2021) aansluiting vindt, is het TEBOTS-model (temporary expanding the boundaries of the self), waarmee wordt aangetoond dat verdieping in een ander narratief, buiten de zelf, positieve gevoelens kan opwekken (Johnson et al., 2021). Mediaplatformen bieden de mogelijkheid om anoniem mogelijke narratieven uit te kunnen testen (Craig & McInroy, 2014). Er kan gesproken worden van een 'lage risico-omgeving', die ontstaat door factoren zoals anonimiteit en het zelf kunnen bepalen hoe je jezelf presenteert aan anderen (Di Cesare et al., 2023). Ook is dit mogelijk aan de hand van 'avatars', waarbij mediagebruikers de mogelijkheid krijgen om een eigen uiterlijk vorm te geven, vaak ook met persoonlijke voornaamwoorden. Dit sluit aan bij de genoemde lage risico-omgeving, aangezien het individuen de mogelijkheid geeft controle uit te oefenen op de setting waarin zij zich bevinden (Cantrell & Zhu, 2022).

Het is van belang om te benoemen dat de online en offline werelden niet van elkaar gescheiden zijn. De op mediaplatformen opgedane ervaringen en uitgeteste narratieven stromen op een vloeiende manier door naar de realiteit. Online participatie is een volledig geïntegreerd aspect van het sociale leven van een individu (Craig & McInroy, 2014). Om veerkracht in de fysieke omgeving van LHBTQI-jongeren daarom te bevorderen, is het belangrijk om aandacht te besteden aan hoe ervaringen opgedaan in de online omgeving invloed hebben op de fysieke omgeving.

Methode

Participanten

In totaal namen $N = 409$ jongeren deel aan de oorspronkelijke steekproef, waarvan een deel geen enkele vraag ($n = 13$) of geen enkele dagelijkse vragenlijst ($n = 3$) invulde. Deze participanten zijn uit de data verwijderd. Dit resulteerde in een steekproef van $n = 393$ participanten die overbleven voor het onderzoek. Zij hadden een gemiddelde leeftijd van 18,4 jaar ($SD = 2,6$, min-max = 16-25). De meerderheid van de participanten identificeerde zich als cisgender vrouw (46.3%) of als cisgender man (32.3%). Daarnaast waren er kleinere groepen die zich identificeerden als transgender (6,4%), non-binair (3,8%), genderqueer (2.0%), genderfluid (1.0%), een andere genderidentiteit (0.8%), of zij die hun genderidentiteit nog niet wisten (7,4%).

De steekproef was ook divers wat betreft de seksuele oriëntatie: lesbisch/homo (43,7%), biseksueel (29,5%), queer (7,4%), panseksueel (9,9%), heteroseksueel (1,3%), weet niet (5,3%) en een andere minderheid seksuele identiteit (2,8%, bijv. aseksueel, omniseksueel). Van de participanten studeerde bijna de helft (45%) aan het MBO, HBO of aan de universiteit. 31.1% zat op het voortgezet onderwijs. De overige deelnemers genoten geen opleiding (23,9%). Van de participanten had 86.5% de Nederlandse nationaliteit, en had dus 13,5% van de steekproef een andere nationaliteit. Tot slot woonden 75.5% van de participanten bij hun ouders.

Procedure

De dataverzameling heeft in de maanden oktober, november en december van 2019 plaatsgevonden. Datacollectie voor dit onderzoek heeft uitsluitend online plaatsgevonden via betaalde advertenties op Facebook en Instagram. Wanneer jongeren klikten op de advertentie werden ze doorverwezen naar de website van de universiteit, waar ze een informatiebrochure konden vinden. Deze website bevatte ook een link naar de vragenlijst en naar het formulier voor het geven van geïnformeerde toestemming. Er is gebruikt gemaakt van het programma Qualtrics voor het creëren van de vragenlijsten. Dit onderzoek en het daarbij behorende

protocol zijn goedgekeurd door de Ethische Commissie van de Afdeling Pedagogiek en Onderwijswetenschappen aan de Universiteit van Groningen, Nederland.

Participanten konden op elk moment van de dag beginnen en beantwoordden in hun eerste vragenlijst algemene vragen over demografie, minderheidsstress en mentale gezondheid. Daarnaast vulden zij het dagboek onderdeel van de dag in. Gedurende de hierna 13 opeenvolgende dagen ontvingen participanten een sms-bericht op hun mobiele telefoon, om het dagboek onderdeel om 17:00 uur in te vullen, met een herinnering om 20:00 uur. Alle respondenten werden ervan op de hoogte gesteld dat ze op deze tijdstippen uitnodigingen zouden ontvangen en dat het toegestaan was om het dagboek onderdeel over te slaan. Respondenten ontvingen een gift van 5 euro voor de eerste vragenlijst en 1.79 euro voor elke daaropvolgende afgeronde vragenlijst.

Meetinstrument

Het voorkomen van opvallende positieve ervaringen met betrekking tot identiteit werd beoordeeld met één item: “Heeft u sinds het afronden van de laatste vragenlijst [dag 1: In de laatste 24 uur] een positieve ervaring gehad die verband houdt met uw seksuele oriëntatie of genderidentiteit” (ja = 1, nee = 0). Wanneer deelnemers aangaven dat ze die dag een positieve ervaring hadden gehad, volgde hierop een open vraag: “Kunt u deze ervaring beschrijven? U kunt het zo uitgebreid beschrijven als u wil.”

Analyse

De open vragen zijn geanalyseerd met behulp van het programma 'Atlas.ti 24'. Omdat drie van de vijf studenten, die aanvankelijk met deze dataset zouden werken, uitvielen heeft elk van de twee onafhankelijke beoordelaars twee derde van de totale dataset gecodeerd. Voor dit onderzoek betekent dit dat in totaal 676 rapportages zijn gecodeerd, waarbij elke student 337 rapportages heeft behandeld. Eén rapportage kon als meerdere codes worden gecodeerd. Deze codes representeren de algemene en specifieke categorieën die naar voren kwamen

tijdens het beantwoorden van de open vragen. De twee beoordelaars hebben allereerst zelfstandig gecodeerd, om vervolgens samen te komen om consensus te bereiken over de codes. In overleg zijn waar nodig overlappende codes samengevoegd, codes verwijderd, of toegevoegd.

Vervolgens zijn er meerdere *co-occurrence* analyses uitgevoerd via het programma 'Atlas.ti 24' om de gecodeerde data te analyseren. Aan de hand van veelvoorkomende codecombinaties zijn de belangrijkste thema's voor dit onderzoek benoemd. Er is met name gekeken naar codes die veel voorkwamen in combinatie met de codes 'media' en 'sociale media'. Ook zijn er enige thema's geselecteerd vanuit de data op basis van eerder in dit onderzoek besproken literatuur.

Resultaten

Bij het analyseren van de data is aandacht besteed aan codes gerelateerd aan vormen van media genoemd door de participanten. Dit resulteerde in een totaal van 289 citaten gecategoriseerd met de codes 'media' en 'sociale media'. De meest voorkomende soorten media waren films en series (232 citaten), YouTube video's (30 citaten) en het sociale mediaplatform Instagram (17 citaten). Daarnaast werd het lezen van boeken en luisteren naar muziek vrij regelmatig genoemd. Een kleine hoeveelheid deelnemers besprak nog het spelen van videogames. Een overzicht van de in dit onderzoek gebruikte codes is als bijlage toegevoegd.

De voor dit onderzoek relevante thema's die gerelateerd werden aan deze platformen waren 'herkenning', 'inspiratie', 'acceptatie' en 'representatie'. Dit zijn de onderwerpen die in deze resultatensectie in meer detail worden toegelicht. Bovendien zal kort worden gekeken naar hoe de mediaomgevingen in verband staan met de fysieke omgeving. Dit verband kwam naar voren uit de data, aangezien veel jongeren aangaven dat het gebruik van mediaplatformen een directe invloed heeft op de fysieke leefomgeving.

De Effecten van Herkenning en Verbinding met een Mediakarakter

Gezien het onderwerp van dit onderzoek, is tijdens de data-analyse allereerst gericht gekeken naar de code combinatie van ‘media’ en ‘sociale media’ met ‘herkenning’. Dit leverde 21 citaten op. Participanten spraken zich uit over hoe zij zich verbonden voelden met verschillende soorten mediakarakters, zowel filmpersonages als bestaande mensen.

Door participanten werd meerdere malen genoemd hoe zij zich herkenden in LHBTQI-karakters of LHBTQI-relaties. Zo zegt participant 1102, een 21-jarige lesbische vrouw: “een andere fijne ervaring is de serie Anne+, ik kan mezelf daar heel erg in herkennen.” Participant 1319, een 18-jarige lesbische vrouw, beschrijft een soortgelijke situatie en zegt: “ik ben weer atypical aan het kijken en ik herken me erg in Izzy en haar relatie met Casey.” Vaak spreken de jongeren in hun rapportage over fictionele mediakarakters waar zij zich goed mee kunnen identificeren. Echter komen in de data ook andere platformen naar voren waarop jongeren herkenning ervaren. Zo wordt een enkele keer het kijken van TikTok filmpjes genoemd en een enkele keer het platform Instagram. Op deze sociale mediavormen zijn accounts te vinden van leden van de LHBTQI-gemeenschap die hun leven en ervaringen delen op het internet. Zo zegt participant 1094 in een rapportage: “Youtuber @korthom plaatste een mooie Instagram caption over dat je jezelf helemaal niet in hokjes hoeft te stoppen. hier herkende ik me erg in.”

Een gevoel van herkenning in mediakarakters wijst op mogelijke positieve gevolgen voor de gemoedstoestand van jongeren. Jongeren voelen zich beter begrepen door te zien dat er mensen zijn die soortgelijke ervaringen in hun leven hebben. Ook lijkt er meer saamhorigheid te heersen binnen de gemeenschap doordat er in tv-series en films aandacht wordt besteed aan herkenbare verhaallijnen van LHBTQI-karakters. Zo zegt participant 1261, een 17-jarige vrouw die nog niet weet wat haar seksuele oriëntatie is, in een rapportage: “Ik kijk graag naar een tv-serie genaamd Rupaul’s Drag Race waarin Drag Queens zitten, het is

ontzettend leuk om te kijken en alle mannen in dit tv-programma horen dus bij de LGBT+ community. Ze vertellen over hun struggles en je voelt je daardoor ook minder alleen.”

Mediakarakters als Bronnen van Inspiratie en Voorbeeldfuncties

De eerder besproken herkenning en identificatie die jongeren ervaren met mediakarakters lijkt in verband te staan met de manier waarop jongeren zich laten inspireren door hen. Vanuit het analyseren van de data kan gesuggereerd worden dat wanneer jongeren spreken van iets wat hen inspireert, deze inspiratiebronnen functioneren ook als voorbeelden. Wanneer er in de data gesproken werd over inspiratie via een vorm van media, werd hier de code ‘voorbeeld’ aan verbonden. De combinatie van deze code met de codes ‘media’ of ‘sociale media’ kwam in totaal 6 keer voor. Dit is geen opvallend groot aantal, maar gezien de relevantie van het onderwerp in de eerder besproken literatuur, gaat dit onderzoek er toch dieper op in.

Jongeren halen met name inspiratie uit mediakarakters. Uit de data komt naar voren dat het opnieuw films, series en YouTube video’s zijn waarin participanten tot hen sprekende mediakarakters het meest tegenkomen. Zo zegt participant 1097: “Een YouTube video gekeken met een heel inspirerende lesbische rapper.” Een andere rapportage van een mannelijk homoseksuele participant 1421 sluit hierop aan en luidt: “Het kijken van films met LHBTI-personages helpt mij heel erg. Het normaliseert LHBTI's en zorgt voor rolmodellen.” Deze citaten illustreren het effect van LHBTQI-mediakarakters en de functie die ze kunnen vervullen in de levens van jongeren.

Opvallend is dat het ervaren van het gevoel van inspiratie op zichzelf al een bekrachtigende werking heeft. Zo zegt participant 1175 in een rapportage: “Ik vind Rupauls drag race ontzettend leuk en heel inspirerend voor de lgbtq+ community en dat geeft mij een positieve ervaring.” Het zien van open en zelfverzekerde leden van de LHBTQI-gemeenschap lijkt iets voor jongeren te zijn om naar op te kijken en trots op te zijn.

Ook inspireren de verhaallijnen van LHBTQI-mediakarakters in de zin dat ze jongeren laten zien wat er in hun toekomst zou kunnen gebeuren. Bijvoorbeeld het krijgen van een LHBTQI-relatie, of het uit de kast komen bij familie of vrienden. Zo zegt participant 1260 ter illustratie: “Vandaag is er een nieuw seizoen van *Atypical* uitgekomen en daar zit een lesbisch koppel in. Ik vind het zo lief hoe hun met elkaar om gaan. Ik wou dat ik dat had hahaha.” Dit soort scenario’s die voorkomen in films of series kunnen iets zijn waar jongeren dan naar beginnen te verlangen.

Een inspirerend mediakarakter kan in sommige gevallen ook een activerende functie hebben. De data laat zien dat jongeren de neiging hebben handelingen van geobserveerde mediakarakters ook in hun eigen leven uit te voeren. Een voorbeeld wat dit goed beschrijft is de rapportage van participant 1275: “love, simon. na het kijken van die film (de fredde keer ofzo) samen met mijn moeder was ik bij haar uitgekomen (in juni).” Dit citaat laat zien dat het aanmoedigend kan werken om een mediakarakter iets spannends te zien doen met een positieve uitkomst. Daarnaast geeft het een voorbeeld van hoe de uitvoering ervan eruit zou kunnen zien.

Desalniettemin, is het belangrijk om aan te geven dat jongeren zich niet zozeer willen verplaatsen in de karakters waar zij zich in herkennen, gezien dit de originele invalshoek is van het onderzoek. Er is sprake van ‘identificatie met’ en ‘inspiratie door’, maar geen ‘verplaatsing in’. Zo zegt participant 1075 bijvoorbeeld: “Door muziek en bepaalde films, het helpt me om mezelf beter te begrijpen en geduld te hebben”. De herkenbare karakters die jongeren tegenkomen in vormen van media lijken een houvast te vormen in relatie tot hun eigen levens. Zo is het waarschijnlijk dat de karakters zich in soortgelijke situaties bevinden en jongeren daarin geruststellen. Participant 1115, een 16-jarige biseksuele persoon die nog onzeker is over hun genderidentiteit, geeft dan ook aan: “Ik heb op accounts op Instagram gekeken van LHBTI mensen en ik voelde me hierdoor zekerder en fijner”.

Positieve Gevoelens door LHBTI-Representatie in de Zelfgekozen Online Omgeving

Plezier halen uit het tegenkomen van LHBTQI-thema's en mediapersoenen die onderdeel uitmaken van de gemeenschap, is iets wat de participanten vaak benoemen. Zo kwam de code 'representatie' in totaal 64 keer voor in de data. De combinatie van de codes 'media' en 'sociale media' met de code 'representatie' kwam 36 keer voor in de data. De rapportages van de participanten wijzen erop dat representatie van de LHBTQI-gemeenschap positieve gevoelens opwekt. Zo zegt participant 1226: "Ik heb net de serie euphoria uitgekeken. Een serie waarin verschillende genders en seksualiteiten voorbijkwamen, gaf me een goed gevoel om zo veel verschillende leden van de lhbt community er in terug te zien".

Jongeren zijn zich bewust van het positieve gevoel dat zij krijgen wanneer ze representatie van de LHBTQI-gemeenschap tegenkomen in vormen van media. Ze lijken het op te zoeken door bewust films en series te kijken waarin LHBTQI-karakters voorkomen. Mediaplatformen bieden een breed netwerk aan representatieve content, vaak makkelijker te vinden dan in het echte leven. Zo zegt participant 1424, een 17-jarige transman die nog onzeker is over zijn seksuele oriëntatie, bijvoorbeeld: "Op YouTube kijk ik veel filmpjes gemaakt door lhbt+ mensen. Dit is een positieve ervaring omdat je ziet dat er meer mensen zijn zoals jij ondanks dat je die in je normale leven niet zomaar tegenkomt." De representatie die in mediavormen te vinden is, lijkt een herinnering voor jongeren te zijn dat de LHBTQI-gemeenschap verder reikt dan in eerste instantie lijkt in de persoonlijke omgeving.

Met name vormen van online media, zoals Instagram en YouTube, geven jongeren de kans om zichzelf actief te omringen met LHBTQI-vriendelijke mediakarakters en content. Participanten laten dan ook merken onder andere met dit doel sociale media te gebruiken. Zo geeft participant 1097 aan in een rapportage: "Binnen mijn social media gebruik probeer ik zo veel mogelijk inspirerende lhbtq+ personen te volgen en deze voorbij zien komen op Instagram inspireert me en vind ik een erg positieve ervaring." Jongeren krijgen dus via

sociale media de optie hun eigen online omgeving in te richten. Ze kunnen zelf kiezen wie ze willen volgen en wie niet. Ongewenste content kan geblokkeerd worden en het tonen van positieve content kan juist worden versterkt op dit soort platformen. Jongeren lijken gebruik te maken van de optie om een bekrachtigende en positieve sfeer op eigen sociale media te creëren.

De Verbinding Tussen de Online en Offline Wereld: Invloed van Media op de Levens van LHBTQI-Jongeren

Allerlaatst wil dit onderzoek nog graag aandacht besteden aan de brug tussen de online en offline wereld. Deze connectie is van belang, aangezien het een invloed heeft op het ander en de twee niet losstaan van elkaar. Er is tijdens de data-analyse geen specifieke code verbonden aan dit fenomeen, echter zijn er wel patronen van terug te vinden in de rapportages van de participanten. Eerder in de resultaten genoemde citaten verwijzen hier bijvoorbeeld ook al naar. Zoals de rapportage van participant 1275, waarin wordt benoemd hoe het zien van het uit de kast komen van een LHBTQI-karakter kan leiden tot het zelf uit de kast komen in het echte leven.

Ook noemen jongeren meerdere keren in hun antwoorden hoe zij thema's uit offline media, zoals films, tv-series en boeken, gebruiken als gespreksonderwerpen. Zo worden in de mediavormen verschillende LHBTQI-gerelateerde onderwerpen aangesneden, waardoor het voor jongeren toegankelijker wordt om hier open discussies over te beginnen. Participant 1387 zegt bijvoorbeeld: "Serie gekeken met een vriendin waarin LHBT+ personages voorkwamen, en met die vriendin (ook panseksueel) goede gesprekken gehad." Dit suggereert dat offline mediavormen bijdragen aan het kunnen maken van fysieke connecties met anderen.

Bovendien suggereert de data dat jongeren zelf steun halen uit de verhalen beschreven in boeken en films en dit implementeren in hun eigen levens. Of wellicht juist worstelen met

dingen in hun persoonlijke leven en hier oplossingen voor lijken te zoeken aan de hand van offline mediavormen. Zo luidt een rapportage van participant 1137: "Ik ben een boek aan het lezen over lgbtq+ en hoe er mee om te gaan. Een boek over alle problemen die er zijn en over jezelf accepteren." Op deze manier vormen offline mediavormen een hulpbron voor LHBTQI-jongeren.

Opvallend is dat jongeren ook de neiging lijken te voelen om de door hen ontdekte mediavormen te verspreiden onder leeftijdsgenoten. Dit komt op verschillende manieren in de data naar voren. Allereerst wordt door een aantal participanten genoemd hoe zij elkaar vooral boeken, maar ook films aanraden waarin LHBTQI-thema's besproken worden. Een voorbeeld hiervan is een rapportage van participant 1241, een 16-jarige panseksuele vrouw: "Een vriendin liet mij een lijst met erg leuke LHBT boeken laten zien, gevarieerder dan de veel geschreven romantische drama's waarin de coming out centraal staat." Dit wijst erop dat jongeren die deel uitmaken van de LHBTQI-gemeenschap plezier halen uit vormen van representatieve offline media en dit ook verspreiden.

Daarnaast noemen jongeren een aantal gevallen waarin online mediavormen hen de kans gaven ondersteuning te bieden aan andere jongeren die deel uitmaken van de LHBTQI-gemeenschap. Er is hier dan geen sprake van een offline vorm van media die de ondersteuning bevat, maar een online vorm van media die communicatie tussen jongeren toegankelijk maakt. Participant 1197 zegt bijvoorbeeld: "Ik heb iemand online geholpen uit de kast te komen." In dit geval is het de ondersteuning die jongeren online aan elkaar kunnen geven, die zich vertaalt naar hoe jongeren zich gedragen in hun persoonlijke levens en wat voor handelingen zij uitvoeren. In het geval beschreven door participant 1197 is dat dus uit de kast komen.

Conclusie

Uit dit onderzoek blijkt dat zowel online als offline platformen van media bijdragen aan de veerkracht van jongeren. Online mediavormen, zoals Instagram en TikTok, vormen een plek waar jongeren zich kunnen laten informeren en inspireren door in aanraking te komen met andere leden van de LHBTQI-gemeenschap. Jongeren krijgen via sociale media de mogelijkheid om meer representatie vanuit de gemeenschap te introduceren in hun eigen online leven.

Opvallend is de hoge frequentie van rapportages met betrekking tot offline mediaplatformen (239 citaten). De resultaten hebben uitgewezen dat films, series en YouTube video's bronnen zijn waar jongeren veel positiviteit uithalen. Er wordt dan hoofdzakelijk gesproken over het herkennen van de zelf in LHBTQI-karakters of verhaallijnen. Jongeren benoemen hoe zij zich verbonden voelen met mediakarakters en hoe dergelijke verhaallijnen kunnen functioneren als voorbeelden voor hun eigen levens. Deze resultaten vinden aansluiting bij eerder besproken literatuur, waarin werd beschreven hoe mediakarakters kunnen optreden als rolmodellen (Gabbiadini et al., 2021).

Echter kan aan de hand van de resultaten ook gezegd worden dat escapisme, eerder gedefinieerd als een transformatieve ervaring en verlichting van eigen acties, emoties en gedachten, niet op deze wijze onder LHBTQI-jongeren voorkomt (Stenseng et al., 2021). Daarnaast spreken de resultaten ook een andere vorm van escapisme tegen, waarbij wordt besproken hoe een individu online een eigen vormgegeven realiteit kan uitleven (Craig & McInroy, 2014). Jongeren laten in hun rapportages geen kenmerken zien van deze varianten van escapisme.

Samengevat kan gezegd worden dat extreme vormen van escapisme, waarbij een individu zichzelf voorstelt als iemand anders, niet voorkwamen in deze studie. Toch kan wel gesproken worden van het ervaren van herkenning en identificatie met karakters gevonden in verschillende vormen van media. Mediakarakters hebben in deze context een verblijdende,

inspirerende en daarbij voorbeeld gevende functie. Het zijn met name de platformen die audiovisuele content aanbieden, zoals films en video's, waar jongeren het vaakst positieve ervaringen opdoen. Tevens ligt de focus van deze jongeren in het fysieke leven, waarin mediavormen een ondersteunende rol vervullen, maar niet op de voorgrond liggen.

Discussie

Resultaten van dit onderzoek laten zien dat verschillende mediaplatformen een significante rol spelen in de positieve ervaringen die LHBTQI-jongeren op een dagelijks basis beleven (Craig et al., 2015). Deze positieve ervaringen kunnen gerelateerd worden aan de identificatie met mediakarakters en de voorbeeldfunctie die zij kunnen vervullen (Gabbadini et al., 2021). De rapportages van LHBTQI-jongeren verbonden aan mediakarakters vinden overeenkomst met eerder besproken literatuur.

Allereerst kan worden geconstateerd dat het zien van positieve verhaallijnen van LHBTQI-karakters in verband staat met het wegnemen van een gevoel van eenzaamheid, omdat er herkenning plaatsvindt (Winderman & Smith, 2016). Daarnaast wekken de mediakarakters en hun verhaallijnen gevoelens van geruststelling en ondersteuning op. Het zien van karakters die zich in soortgelijke situaties bevinden, en zich vervolgens op een normale manier ontwikkelen, werkt ondersteunend en bekrachtigend voor jongeren. Het kan een hoopvol toekomstbeeld creëren (Craig et al., 2015).

Hierop voortbouwend, hebben mediakarakters waar sterke identificatie mee plaatsvindt de kracht om LHBTQI-jongeren te activeren in het echte leven. De scenario's uit de verhaallijnen bieden namelijk duidelijkheid over dingen die heel onzeker kunnen zijn, wat een bevestigende werking heeft. Een voorbeeld uit de literatuur die ook naar voren kwam in de rapportages van dit onderzoek, is uit de kast durven komen. Iemand anders dit zien uitvoeren met een positieve uitkomst is bemoedigend voor LHBTQI-jongeren (Cover et al., 2000).

De rapportages van dit onderzoek laten allerlaatst zien dat LHBTQI-representatie een positief effect heeft op de gevoelens van jongeren. Zoals eerder geconcludeerd door Craig en collega's (2015) geven de rapportages in dit onderzoek aan blije en trotse reacties te hebben op het zien van representatie via media. Aan de hand hiervan kan gesteld worden dat LHBTQI-jongeren zich bewust omringen met deze representatie op hun mediaplatformen (Winderman & Smith, 2016). Hieraan is toe te voegen dat jongeren zelf in de hand hebben waar zij de grens leggen wat betreft negatieve ervaringen. Het is een aspect van controle en autonomie voor LHBTQI-jongeren (Paciente et al., 2023).

Er moet daarentegen wel rekening mee worden gehouden dat dit onderzoek niet de volledige hoeveelheid beschikbare data heeft geanalyseerd. Het één derde deel van de niet gecodeerde data had eventueel nog toevoegingen kunnen bevatten voor de resultaten van dit onderzoek. Een ander aspect van onvolledigheid is de doelgroep die in dit onderzoek is behandeld. Naast de doelgroep van LHBTQI-jongeren, is er namelijk nog een scala aan andere seksuele identiteiten. Hier wordt ook wel naar verwezen in de 'plus' die normaal gesproken achter de verwijzing van de gemeenschap staat (Smith & Yost, 2023). Eventuele ervaringen van individuen die buiten de onderzochte doelgroep vallen, ontbreken in dit onderzoek.

Ook is er in dit onderzoek maar een soort data verzameld, namelijk de dagboek rapportages van jongeren die deelnamen aan dit onderzoek. De kwalitatieve data die hieruit volgden hebben bruikbare bevindingen opgeleverd, echter zijn de rapportages slechts momentopnamen van de ervaringen van LHBTQI-jongeren. Dit resulteerde in een gebrek aan diepgang, waardoor interpretatie van de rapportages soms moeilijk was. Toevoeging van een andere vorm van kwalitatieve data, zoals interviews, had een waardevolle toevoeging kunnen zijn voor dit onderzoek.

Het advies voor vervolgonderzoek is dan ook om een soortgelijk onderzoek uit te voeren, waarin een grotere hoeveelheid data wordt meegenomen. Dit met een inclusievere doelgroep waarbij een nog breder scala aan seksuele identiteiten wordt betrokken. Ook kunnen de dagboek rapportages op een meer grondige manier worden geïnterpreteerd, wanneer deze gepaard gaan met interviews of een andere vorm van verklarende kwalitatieve data. Op deze manier zou een herhaling van dit onderzoek nog waardevoller zijn en opnieuw nieuwe inzichten kunnen brengen.

Naast mogelijke herhaling van het huidige onderzoek, liggen er ook mogelijkheden voor andere soorten vervolgonderzoek rondom de onderwerpen escapisme en mediagebruik. Zo heeft escapisme, zoals vermeld staat in eerder besproken literatuur, zowel een positieve als negatieve kant. In bestaande onderzoeken ligt met name de focus op de negatieve effecten van escapisme (Stenseng et al., 2021; Barakat, 2024). Anderzijds is bekend dat het fenomeen ook gepaard gaat met positieve effecten en ingezet kan worden als copingstrategie. Onderzoek met de positieve uitkomsten van escapisme zou daarom nuttig zijn (Kardefelt-Winther, 2014).

Daarnaast focust dit onderzoek zich slechts op escapisme via mediaplatformen, echter kan escapisme zich ook voordoen in alledaagse fysieke activiteiten. Tijdens het uitvoeren van een activiteit die een individu sterke voldoening geeft, is het ook mogelijk om in een staat van transcendentie te komen (Stenseng et al., 2021). Een afgenomen mate van zelfevaluatie, gecombineerd met een toegenomen mate van focus, staat bij dit fenomeen centraal (Stenseng et al., 2012). Toekomstig onderzoek naar escapisme zou zich op dit fenomeen kunnen richten.

Verder kan op basis van de uitkomsten van het huidige onderzoek gesuggereerd worden om in het vervolg meer onderzoek te doen naar mediaplatformen en wat voor rol deze kunnen spelen in het bevorderen van veerkracht bij LHBTQI-jongeren. In de rapportages ingezonden door jongeren voor dit onderzoek, werd opvallend vaak een vorm van media

genoemd. Audiovisuele mediaplatformen, zoals films, series en online video's werden het meest door jongeren benut. Dit mediagebruik is te verbinden aan het ervaren van positieve gevoelens. Daarom is vervolgonderzoek rondom dit onderwerp waardevol, ook in het kader van mogelijke interventies voor het bevorderen van veerkracht bij LHBTQI-jongeren door middel van mediaplatformen (Bauermeister et al., 2022).

Een laatste suggestie voor vervolgonderzoek komt voort uit een enkele ingezonden rapportage betreffende 'life action role play': "ik heb mijn non-binaire larp karakter gespeeld." Participant 1156, een 21-jarige non-binaire persoon, geeft aan een roleplay karakter te hebben met non-binaire persoonlijke voornaamwoorden. Dit vindt aansluiting bij het begrip escapisme, aangezien het de verplaatsing in een ander karakter betreft. Deze, of een soortgelijke activiteit, kwam onder de andere participanten niet voor, maar is relevant om te noemen gezien de verbinding met het onderwerp van dit onderzoek (Seregina, 2014). Life action roleplay is een onderwerp dat geen complete aansluiting kon vinden bij het huidige onderzoek, maar is interessant om in toekomstig onderzoek meer aandacht aan te besteden.

Literatuur

- Barakat, R. (2024). Mediating role of smartphone addiction on the relationship between self-efficacy and psychological escapism among college students: Structure model test. *International Education Studies*, 17(1), 48. <https://doi.org/10.5539/ies.v17n1p48>
- Bauermeister, J., Choi, S. K., Bruehlman-Senecal, E., Golinkoff, J., Taboada, A., Lavra, J., Ramazzini, L., Dillon, F., & Haritatos, J. (2022). An identity-affirming web application to help sexual and gender minority youth cope with minority stress: Pilot randomized controlled trial. *JMIR. Journal Of Medical Internet Research/Journal Of Medical Internet Research*, 24(8), e39094. <https://doi.org/10.2196/39094>
- Berger, M. N., Taba, M., Marino, J. L., Lim, M. S. C., & Skinner, S. R. (2022). Social media use and health and well-being of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer youth: Systematic review. *JMIR. Journal Of Medical Internet Research/Journal Of Medical Internet Research*, 24(9), e38449. <https://doi.org/10.2196/38449>
- Cantrell, Y., & Zhu, X. (2022). Choice-based games and resilience building of gender nonconforming individuals: A phenomenological study. *Digital Transformation And Society*, 1(2), 198–218. <https://doi.org/10.1108/dts-08-2022-0039>
- Cover, R. (2000). First contact: Queer theory, sexual identity, and “mainstream” film. *International Journal Of Sexuality And Gender Studies*, 5(1), 71–89. <https://doi.org/10.1023/a:1010189618801>
- Craig, S. L., & McInroy, L. B. (2014). You can form a part of yourself online: The influence of new media on identity development and coming out for LGBTQ Youth. *Journal Of Gay & Lesbian Mental Health*, 18(1), 95–109. <https://doi.org/10.1080/19359705.2013.777007>
- Craig, S. L., McInroy, L. B., McCready, L. T., & Alaggia, R. (2015). Media: A catalyst for resilience in lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer youth. *Journal Of LGBT Youth*, 12(3), 254–275. <https://doi.org/10.1080/19361653.2015.1040193>

- Di Cesare, D. M., Craig, S. L., Brooks, A. S., & Doll, K. (2023). Setting the game agenda: Reviewing the emerging literature on video gaming and psychological well-being of sexual and gender diverse youth. *Games And Culture*, 155541202311788. <https://doi.org/10.1177/15554120231178883>
- Gabbiadini, A., Baldissarri, C., Valtorta, R. R., Durante, F., & Mari, S. (2021). Loneliness, escapism, and identification with media characters: An exploration of the psychological factors underlying binge-watching tendency. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.785970>
- Gower, A. L., Valdez, C. A. B., Watson, R. J., Eisenberg, M. E., Mehus, C. J., Saewyc, E. M., Corliss, H. L., Sullivan, R., & Porta, C. M. (2019). First- and second-hand experiences of enacted stigma among LGBTQ youth. *The Journal Of School Nursing/Journal Of School Nursing*, 37(3), 185–194. <https://doi.org/10.1177/1059840519863094>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
- Kuo, L., Perez-Garcia, S., Burke, L. A., Yamasaki, V., & Le, T. P. (2020). Performance, fantasy, or narrative: LGBTQ+ Asian American identity through Kpop media and fandom. *Journal Of Homosexuality*, 69(1), 145–168. <https://doi.org/10.1080/00918369.2020.1815428>
- Lawton, C. J., & Cain, L. K. (2022). Fictional escapism and identity formation: A duoethnographic exploration of stories and adolescent development. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5742>
- McInroy, L. B., & Craig, S. L. (2015). Transgender representation in offline and online media: LGBTQ youth perspectives. *Journal Of Human Behavior in The Social Environment*, 25(6), 606–617. <https://doi.org/10.1080/10911359.2014.995392>

- Paciente, R., Pranoto, E. P., Woolard, A., Munro, E., & Lombardi, K. (2023). The queers are all right: A content analysis of LGBTQIA + mental health on TikTok. *Culture, Health & Sexuality*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/13691058.2023.2253882>
- Seregina, A. (2014). Exploring fantasy in consumer experiences. In *Research in consumer behavior* (pp. 19–33). <https://doi.org/10.1108/s0885-211120140000016001>
- Smith, T. E., & Yost, M. R. (2023). The power of self-identification: Naming the “plus” in LGBT+. In *Springer eBooks* (pp. 233–253). https://doi.org/10.1007/978-3-031-41531-9_14
- Stenseng, F., Falch-Madsen, J., & Hygen, B. W. (2021). Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming. *Psychology Of Popular Media*, 10(3), 319–329. <https://doi.org/10.1037/ppm0000339>
- Stenseng, F., Rise, J., & Kraft, P. (2012). Activity engagement as escape from self: The role of self-suppression and self-expansion. *Leisure Sciences*, 34(1), 19–38. <https://doi.org/10.1080/01490400.2012.633849>
- Winderman, K., & Smith, N. G. (2016). Sexual minority identity, viewing motivations, and viewing frequency of LGB-Inclusive television among LGB viewers. *Sexuality & Culture*, 20(4), 824–840. <https://doi.org/10.1007/s12119-016-9361-2>

Bijlage

Codeboom

