

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

Opgave 3 Een verbod op gewelddadige computergames?

14 maximumscore 2

Voorbeeld van een juist antwoord is:

- De overheid dient verantwoordelijkheid te geven aan maatschappelijke organisaties / doet een beroep op gedeelde verantwoordelijkheid / zoekt samenwerking met maatschappelijk middenveld. (De overheid sluit eerst convenanten met maatschappelijke groeperingen) 1
- Pas als de audiovisuele branches en winkelketens daar zelf niet in slagen, dan grijpt de overheid in met wetgeving. / De overheid grijpt pas in wanneer de markt niet zorgt voor zelfregulatie 1

15 maximumscore 2

Voorbeeld van een juist antwoord is:

- Hirsch Balin vindt verkoop en verspreiding van extreem gewelddadig beeldmateriaal aan jongeren **strafwaardig**, dat wil zeggen het zou verboden moeten zijn dat jongeren dit beeldmateriaal zouden kunnen kopen en zien 1
- maar de minister stelt de **strafbaarheid** van verkoop en verspreiding van extreem gewelddadig beeldmateriaal nog uit. Wat hem betreft komt er een strafrechtelijk verbod op verkoop en verspreiding van extreem gewelddadig beeldmateriaal als de entertainmentbranch de afspraken niet nakomt 1

16 maximumscore 2

Voorbeeld van een juist antwoord is (één van de volgende):

- De conclusies van Charlton en collega's lijken valide omdat er haast sprake is van een (bijna) experimentele situatie. De invloed van de televisie op het gedrag van kinderen kon tamelijk zuiver worden vastgelegd.
- Doordat er nog helemaal geen televisie beschikbaar was op St. Helena konden de onderzoekers zowel het (agressieve) gedrag van de kinderen meten vóór blootstelling aan televisie (de nulmeting) als na de introductie van televisie. Door de metingen van beide situaties te vergelijken kunnen zij het effect van televisie nauwkeurig vaststellen, omdat er geen andere invloeden zijn.

Vraag	Antwoord	Scores
17	<p>maximumscore 3</p> <p>Voorbeeld van een juist antwoord is:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correlatie is een aangetoond verband. Dat wil zeggen er is een verband (een samenhang) tussen twee factoren (variabelen) • Het verband dat Anderson en Dill vinden is dat (hoog)agressieve jongeren die vaak gewelddadige computergames spelen, vaker betrokken zijn bij (echt) geweld dan (hoog)agressieve jongeren die weinig voorkeur tonen voor die games • Dit is geen causaal verband. De onderzoekers zouden dan moeten aantonen dat het spelen van gewelddadige games dé oorzaak / één van de oorzaken is van het plegen van gewelddadigheden. Dan pas is er sprake van een oorzaak-gevolg relatie en dus van een causaal verband 	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>
18	<p>maximumscore 2</p> <p>Voorbeeld van een juist antwoord is:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialisatie: kinderen hebben zich de waarden en normen van de ouders eigen gemaakt. In dit geval bijvoorbeeld de norm dat bij het oplossen van problemen geweld gebruikelijk is • Met het begrip cultuur wordt de leefwijze van een groep bedoeld zoals die op verschillende manieren tot uiting komt in waarden, normen, gewoontes, regels, etc. De gezinnen van de jongeren die een voorkeur hebben voor mediageweld, kunnen een leefwijze hebben waarin fysiek en verbaal geweld veel voorkomen 	<p>1</p> <p>1</p>
19	<p>maximumscore 2</p> <p>Voorbeeld van een juist antwoord is:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialisatie: in de puberteit neemt de rol van de ouders in het proces van socialisatie sterk af, en die van vriendengroepen sterk toe. Bij de overdracht van waarden en normen via de media (horrorfilms, gewelddadige films) wordt 'de duiding' van die cultuuruiting voor een groot gedeelte vormgegeven/bepaald door de vriendengroep. Met vrienden kijkt je naar dergelijke media-uitingen en bespreek je deze en op deze manier spelen vriendengroepen een grote rol als socialisator • (Sub)cultuur: het samen kijken naar gewelddadige films en het praten daarover met vrienden en leeftijdgenoten maakt deel uit van de (sub)cultuur van bepaalde groepen jongeren. Het hoort bij de levenswijze van deze jongeren om gezamenlijk met gewelddadige mediaproducties om te gaan 	<p>1</p> <p>1</p>

Vraag	Antwoord	Scores
20	maximumscore 2 (altijd toekennen) In dit geval betekent 'significant' dat jongeren die zich vervreemd voelen van school en meer betrokken zijn bij geweld in groepsverband een grotere kans hebben op het hebben van agressieve gevoelens bij het zien van geweld in de media dan jongeren die daarbij niet betrokken zijn. (Bij een significant verschil heeft de onderzoeker kunnen aantonen dat het gevonden verschil of overeenkomst tussen twee variabelen niet berust op toeval (kans) / Een significant verschil is 'te groot' om toevallig te zijn.)	
21	maximumscore 4 <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="320 741 1362 1160">• Argumentatie vanuit de selectieve perceptietheorie om gewelddadige games te verbieden. Voorbeeld van een juist antwoord is: Deze theorie stelt dat geweld in media invloed heeft op de normen en waarden / op het gedrag van de gebruiker indien de mediaboodschap aansluit op het referentiekader van jongeren. Jongeren die in een 'risico omgeving' opgroeien (met ouders die zich minder zorgen maken over de toepassing van geweld) / jongeren die zich vervreemd voelen van school) beschikken over een referentiekader waarin het gebruik van geweld wordt geaccepteerd. Gewelddadige games versterken hun houding, waarden en normen betreffende het gebruik van geweld.<li data-bbox="320 1167 1362 1462">• Argumentatie vanuit de cultivatietheorie om gewelddadige games te verbieden. Voorbeeld van een juist antwoord is: Jongeren die intensief en langdurig kijken naar mediaboodschappen met geweld – de zogeheten zware gebruikers – zullen volgens de cultivatietheorie in sterke mate een vertekend beeld van de werkelijkheid krijgen, waarin het gebruik van geweld 'gewoner' is. Deze jongeren zullen eerder naar dit beeld handelen dan jongeren die niet of minder spelen met dergelijke games.	2 2