

Opgave 3 Een verbod op gewelddadige computergames?

Bij deze opgave horen de teksten 7 en 8 uit het bronnenboekje.

Inleiding

Sinds 2003 bestaat er de Pan-European Game Information (PEGI) leeftijdsaanduiding voor computergames. Net zoals de Kijkwijzer dat doet voor films, geeft dit Europese systeem een aanbevolen leeftijdscategorie aan voor computergames. De entertainmentbranche¹⁾ heeft met Ernst Hirsch Ballin (minister van Justitie tijdens kabinet-Balkenende IV) in een convenant afgesproken dat in het jaar 2012 ten minste 70 procent van de films en games met het label “16+” niet aan jongeren mag worden verkocht, vertoond of verhuurd. In 2009 bleek 86 procent van de jongeren nog gewoon een film of game te kunnen kopen of huren die niet geschikt was bevonden voor hun leeftijd.

De entertainmentbranche beloofde beterschap maar de minister stuurde in juni 2010 een brief naar de Tweede Kamer (tekst 7) waarin hij aangaf “extreem gewelddadige spellen” te willen verbieden wanneer de entertainmentbranche niet in staat zou blijken de 16+-spellen ook daadwerkelijk uit handen van jongeren te houden.

noot 1 Onder de entertainmentbranche wordt hier verstaan: de detailhandel, bioscopen, bibliotheken, videotheken e.d.

Hirsch Ballin heeft het doel extreem gewelddadig beeldmateriaal uit de handen van jongeren te houden. In zijn brief (tekst 7) wordt duidelijk welke aanpak de overheid kiest om dit doel te bereiken.

Maak gebruik van tekst 7.

2p **14** Leg uit dat de aanpak van Hirsch Ballin in tekst 7 past binnen de christendemocratische visie op de rol van de overheid.

2p **15** Leg het politieke probleem van extreem gewelddadig beeldmateriaal in tekst 7 uit aan de hand van de begrippen strafbaarheid en strafwaardigheid.

In zijn brief aan de Tweede Kamer verwijst minister Hirsch Ballin naar een aantal wetenschappelijke studies om aan te tonen dat geweld in games “een risicofactor voor geweldseffecten” is. Eén van die door de minister aangehaalde studies is ‘Mediageweld en kinderen’ van Peter Nikken. In deze studie zet Nikken wetenschappelijke onderzoeken naar de invloed van mediageweld op kinderen naast elkaar en weegt de conclusies tegen elkaar af. Tekst 8 is afkomstig uit ‘Mediageweld en kinderen’.

Lees de regels 1 tot en met 42 van tekst 8.

Wetenschappelijk onderzoek moet voldoen aan een aantal eisen, zoals validiteit en betrouwbaarheid. Door de specifieke situatie op het eiland konden de onderzoekers hun onderzoek zo opzetten dat de uitkomsten valide zijn.

- 2p **16** Leg aan de hand van de specifieke situatie op het eiland uit dat de onderzoeksofzet heeft geleid tot valide conclusies.

Lees de regels 43 tot en met 76 van tekst 8.

Anderson en Dill deden een onderzoek naar het effect van gewelddadige computerspelletjes op jongeren.

- 3p **17** Leg uit of je uit hun onderzoek kunt opmaken of er sprake is van een causaal verband of van een correlatie. Geef de betekenis van beide begrippen.

Lees de regels 77 tot en met 106 van tekst 8.

Attitude- en gedragseffecten bij jongeren blijken na het zien van 'gewelddadige media' sterk afhankelijk van de leefomgeving van jongeren. In de tekst wordt de invloed van de ouders en de vriendenkring besproken.

- 2p **18** Verklaar wat volgens het tekstfragment de invloed is van het **gezin** op het kijkgedrag van kinderen en jongeren.

Gebruik in je uitleg de definitie van de begrippen socialisatie en (sub)cultuur en verwijs naar voorbeelden uit het tekstgedeelte van de regels 77 tot en met 91.

- 2p **19** Verklaar wat volgens het tekstfragment de invloed is van de **vriendenkring** op het kijkgedrag van jongeren.

Gebruik in je uitleg de definitie van de begrippen socialisatie en (sub)cultuur en verwijs naar voorbeelden uit het tekstgedeelte van de regels 93 tot en met 106.

Lees de regels 107-125 van tekst 8.

In de zin van regel 119-123 staat het begrip significant (statistisch overtuigend).

- 2p **20** Wat betekent 'significant' in de regels 121-122 van tekst 8?

Politici kunnen voorstander of tegenstander zijn van een verbod op gewelddadige games. Ze kunnen hun standpunt motiveren op grond van mediabeïnvloedingstheorieën die proberen te verklaren in welke mate media de mediagebruikers beïnvloeden. Twee van die theorieën zijn de selectieve perceptietheorie en de cultivatietheorie.

- 4p **21** Leg uit dat men op grond van **elk** van deze theorieën zou kunnen beargumenteren dat de overheid gewelddadige games zou moeten verbieden.

Opgave 3 Een verbod op gewelddadige computergames?

tekst 7

Naar een veiliger samenleving

Ter uitvoering van de motie-Van der
Staij c.s. heb ik de mogelijkheid,
wenselijkheid en effectiviteit in termen
van uitvoerbaarheid en handhaaf-
5 baarheid van een strafrechtelijk verbod
op extreem gewelddadig beeldmateriaal
verkend. Ik ben tot de conclusie ge-
komen dat een dergelijk verbod als
sluitstuk in de bescherming van minder-
10 jarigen juridisch mogelijk is.

Het verbod zou bovendien wenselijk
kunnen zijn, mits het (...) beperkt blijft
tot games die geheel of in overwegende
mate uiterst gewelddadig zijn en die er
15 blijkens de context en presentatie op
gericht zijn dit geweld te verheerlijken
of te vergoelijken dan wel de menselijke
waardigheid geweld aan te doen.
Hieronder valt ook de verbeelding van
20 extreem seksueel geweld in games.

Hiertegenover staat de problematiek
van mogelijkewijs beperkte effectiviteit
in termen van uitvoerbaarheid en hand-
haafbaarheid. Om te beginnen kan het
25 verbod door de verspreiding via internet
worden ontdoken. Ook lijkt zich een
verschuiving af te tekenen van fysieke
naar digitale distributie, die eveneens

afbreuk zal doen aan de mogelijkheden
30 jongeren via de inzet van het strafrecht
te vrijwaren van de confrontatie met
(extreem) gewelddadig beeldmateriaal.

(...) De constatering van mogelijk
beperkte effectiviteit van een verbod
35 noopt mij vooralsnog de eerder in-
geslagen weg te vervolgen om de
naleving van de leeftijdsgrenzen van
PEGI¹⁾ en Kijkwijzer aan het einde van
de distributieketen ten volle te optimali-
40 seren. De convenanten die in februari
en oktober 2009 zijn gesloten met de
audiovisuele branches en de grote
winkelketels vormen voor mij het uit-
gangspunt. Indien uit de tussentijdse
45 monitoring van de naleving via
mysteryshopping²⁾ eind 2010 mocht
blijken dat er, ondanks alle maatregelen
die afgesproken zijn om de naleving te
verbeteren, geen vooruitgang wordt
50 geboekt, zal de voorbereiding van wet-
geving ter hand worden genomen die
voorziet in een strafrechtelijk verbod op
de openbaarmaking of verspreiding van
extreem gewelddadige games. (...)

55 De minister van Justitie,
E. M. H. Hirsch Ballin

*bron: Ingekorte versie van een brief van minister Hirsch Ballin aan de Tweede
Kamer van 28 juni 2010*

noot 1 PEGI = Pan-European Game Information

noot 2 Mysteryshoppers zijn door een controlerende organisatie ingehuurd minderjarigen die zich
voordoen als klant om te kijken of ze voor hen verboden games kunnen huren, kopen of lenen.

tekst 8

Mediageweld en kinderen. Welke kinderen lopen een risico?

Eind 1992 startten Charlton en collega's op St. Helena een onderzoek naar media en geweld onder kinderen van drie tot acht jaar, nadat bekend was geworden dat in het jaar 1995 televisie geïntroduceerd zou worden onder de niet meer dan 6.000 personen tellende bevolking van het eilandje in de Zuid-Atlantische Oceaan.

De wetenschappers kozen voor een longitudinaal onderzoek om na te gaan wat de invloed was van de introductie van televisie op de gemeenschap. De onderzoekers stelden onder andere vast hoeveel en hoelang de kinderen na de introductie ervan elke dag televisie keken. Daarnaast hebben de onderzoekers bepaald hoe de kinderen in de jaren voor de introductie van de televisie en de jaren erna speelden, zich op school gedroegen, hun vrije tijd doorkwamen, etc.

De studie wees uit dat kinderen die voor de komst van de televisie al relatief vaak betrokken waren bij probleemgedrag later voorkeur hadden voor gewelddadige televisieprogramma's (...). Een significant effect in de andere richting, namelijk dat kinderen die op jonge leeftijd vaker naar gewelddadige programma's keken vijf jaar na de introductie van de televisie meer betrokken waren bij gewelddadigheden, bleek niet uit de gegevens van het onderzoek.

De onderzoekers konden dus geen toename van agressie of een afname van pro sociaal, altruïstisch gedrag onder de kinderen vaststellen en moesten dus de hypothese verwerpen dat het mediageweld een bijdrage levert aan de ontwikkeling van het agressieve gedrag van kinderen. (...)

Een studie (van Anderson en Dill, 2000) onder 272 Amerikaanse jongeren met een gemiddelde leeftijd van 18 jaar (...) vond dat jongeren die van zichzelf weinig met geweld op hadden, dat wil zeggen laag scoorden op een maat voor agressieve persoonlijkheid, minder vaak betrokken waren bij gewelddadigheden (...). Voor (die) jongeren maakte het geen verschil of zij in hun vrije tijd thuis vaak of weinig agressieve computerspelletjes speelden. Beide typen spelers waren even weinig betrokken bij agressief gedrag zoals vechten, woordenwisselingen en bedreigingen van anderen. (...)

Onder jongeren die juist hoog scoorden op een agressieve persoonlijkheid (...) (bleken) wel aanzienlijke verschillen tussen de spelers van gewelddadige en niet gewelddadige games. Jongeren met een hoge agressieve persoonlijkheid die in hun vrije tijd veelvuldig gewelddadige computerspellen speelden, waren beduidend vaker betrokken bij gewelddadigheden in het echt dan agressieve jongeren die maar weinig voorkeur hadden om gewelddadige spellen te spelen.

De onderzoekers kunnen op basis van de gegevens niet met zekerheid concluderen dat de voorkeur voor gewelddadige games het gedrag van de jongeren heeft beïnvloed. (...)

Het optreden van media-effecten hangt (...) weliswaar samen met de voorkeur van kinderen voor gewelddadige media, maar de leefomgeving is ook een zeer belangrijke, zo niet doorslaggevende, factor. De omgeving kan de ontwikke-

Eindexamen vwo maatschappijwetenschappen 2012 - I

havovwo.nl

85	ling van de voorliefde van kinderen voor het geweld in de media nog verder versterken of juist dempen.	105	sterke mate een sociale gebeurtenis en zeer geschikt voor 'bonding', oftewel elkaar beter leren kennen. (...)
90	Kinderen en jongeren die laconieker denken over geweld en een voorkeur hebben voor mediageweld komen vaak uit gezinnen waarin de ouders zich ook minder zorgen maken over het toepassen van geweld bij een probleem (...).	110	Longitudinaal onderzoek wijst erop dat de negatieve effecten van geweldsmedia vooral voor kinderen uit specifieke leefsituaties het meest voorstelbaar zijn. De onderzoekers volgden circa 2.500 Amerikaanse kinderen twee jaar lang vanaf hun twaalfde jaar en stelden vast hoe gewelddadig de kinderen
95	In de tweede plaats gaat het, met name bij oudere kinderen, om de druk die zij ervaren vanuit hun vriendenkring. (...)	115	waren en in welke mate ze agressieve gedachten hadden. Het vaker zien van geweld in de media was gerelateerd aan het vaker hebben van agressieve gevoelens. Dat 'effect' was het meest
100	Jongeren kijken bijvoorbeeld minder graag naar horrorfilms in hun eentje of spelen minder graag gewelddadige games alleen. Bovendien, als jongeren dat wel doen, spreken ze vaak daarna wel met hun leeftijdsgenoten over die mediaproducties. Het omgaan met gewelddadige mediaproducties is dus in	120	aanwezig bij jongeren die zich vreemd voelden van school en significant meer betrokken waren bij geweld dat in groepsverband werd uitgevoerd. Bij kinderen uit 'gesocialiseerde' om-
		125	gevingen waren de verbanden afwezig.

naar: Peter Nikken, Mediageweld en kinderen (2007)

Dr. Peter Nikken is psycholoog en deskundige op het gebied van jeugd en media. Hij is werkzaam bij het Nederlands Jeugdinstituut.