

Kinderen en geweld in de media

Lopen kinderen risico's als ze geweld zien in de media? Veel opvoeders vragen zich dat af. Want welke invloed hebben het kijken naar gewelddadige tv-programma's en het spelen van agressieve computerspelletjes?

Over mediageweld en de mogelijke gevolgen ervan wordt al lang gediscussieerd. In de jaren vijftig ging de discussie over strips, in de jaren zestig en zeventig over televisie. Tegenwoordig maken we ons ook zorgen over de 'nieuwe media': internet en computerspelletjes. Bij die media zijn kinderen en jongeren zelf actief op het scherm. En dat is nieuw.

Bijna alle kinderen kijken graag tv. Kinderen van 4 tot 12 jaar kijken ongeveer twee uur per dag, oudere kinderen iets langer. De allerkleinsten vinden Tiktak of de Teletubbies nog wel leuk maar al snel willen ze meer actieprogramma's met veel fantasie, zoals in het momenteel populaire programma Dragonball Z.

Oudere basisschoolkinderen waarderen educatieve programma's als Het Klokhuis of Willem Wever wel, maar ze zien ook graag realistische programma's met spanning en sensatie. Overigens zijn veel van de programma's die kinderen zien helemaal niet voor hen bedoeld, zoals soaps.

Op tv worden steeds vaker gewelddadige (teken)films en series getoond. Wanneer kinderen de basisschool verlaten hebben ze al duizenden televisiemorden en andere geweldacties gezien. Daarbij wordt het geweld steeds plastischer in beeld gebracht en is compassie met het slachtoffer vaak ver te zoeken. Ook het journaal en reality-programma's besteden steeds meer aandacht aan geweld in de maatschappij - en worden bovendien steeds vroeger op de avond uitgezonden.

Voor computerspelletjes geldt: wat tien jaar geleden nog bestempeld werd als 'gewelddadig' is al niet meer te vergelijken met de realistische spelletjes van nu. En veel kinderen zijn op de hoogte van het bestaan van die spelletjes.

Effecten van meer geweld

Het vervelende van het regelmatig zien van geweld is dat het effect kan hebben op kinderen. Ze kunnen:

- angstig reageren;
- afstompen voor geweld;
- zich agressief gedragen.

Er bestaan verschillende angstreacties op het zien van televisiegeweld. Het is tamelijk onschuldig als de angst net zo lang duurt als het kijken. Dan kan het op

z'n tijd zelfs wel leuk zijn om eens even lekker te griezelen.

Anders wordt het als de beelden blijven terugkeren terwijl de tv al lang uit is, overdag of 's nachts. Uit onderzoek blijkt dat 31 procent van de kinderen tijdens het televisiekijken wel eens zo bang wordt dat de angstgevoelens na afloop nog steeds aanwezig zijn. Dit gebeurt vooral bij programma's die niet voor kinderen zijn bedoeld. Meestal is die angst na een paar uur of een paar dagen weer weggeëbd.

Als jonge tv-kijkers vaak geweld zien, kan het ook zijn dat ze gaan denken dat het heel normaal is en dat je op die manier je problemen oplost. Emotioneel worden ze steeds ongevoeliger. Dit geldt overigens niet alleen voor kinderen; ook volwassenen kunnen geweld steeds minder stuitend gaan vinden als ze het vaker zien.

Het zien van geweld kan er bovendien soms toe bijdragen dat kinderen zich agressiever gaan gedragen. Wetenschappers hebben een verband aangetoond tussen het zien van mediageweld op jonge leeftijd en het op latere leeftijd plegen van zware delicten. Deze kans is weliswaar zeer klein, maar zeker als het gaat om ernstig crimineel gedrag is elk slachtoffer er een te veel.

Het effect van televisiegeweld op gedrag als vechten, schoppen, slaan en pesten is een stuk groter. Soms al tijdens het kijken imiteren kinderen het geweld dat ze zien, of raken ze opgewonden en gedragen ze zich asociaal. Voor opvoeders is het dan de vraag of de kinderen nog wel het verschil zien tussen fantasiegedrag en werkelijk vervelend gedrag.

Verschillen tussen kinderen

Jonge kinderen worden makkelijker beïnvloed door mediageweld dan oudere kinderen. Heel jonge kinderen overzien de gevolgen van geweld niet en kunnen zich minder goed inleven in het slachtoffer. Oudere kinderen zijn beter in staat geweldacties vanuit verschillende perspectieven te bezien en kunnen de gevolgen ook beter inschatten.

Jonge kinderen zijn ook eerder bang van wat ze zien. Fantasiemonsters, gedaanteverwisselingen en fysiek geweld maken kleuters bang. Bij oudere kinderen is de angstreactie eerder gebaseerd op de verwachting dat een dier of object schade wordt toegebracht of wordt bedreigd. De angsten van pubers zijn abstracter en betreffen bijvoorbeeld aids, werkloosheid en hongersnood.

Jongens houden meestal meer van films of programma's met geweld dan meisjes. Ook spelen jongens vaker en liever gewelddadige computerspelletjes, waardoor agressief gedrag wordt gestimuleerd. Overigens is dat verschil bij kleuters nog niet zo groot; dat komt pas later.

Kinderen die zich sterk inleven in gewelddadige helden of er grote bewondering voor hebben houden eerder van gewelddadige films of spelletjes. Het risico bestaat dat ze zich snel laten verleiden tot imitatie van hun held. Hoe meer geweld ze gezien hebben, hoe minder bang ze ervoor worden. Kinderen die zich uit zichzelf meer agressief gedragen nemen eerder het televisiegeweld over dan kinderen die niet of nauwelijks agressief zijn.

Aandachtspunten voor opvoeders

Sommige soorten geweldfilms en computerspelletjes roepen eerder agressie op dan andere. Sommige films zijn angstaanjagender dan andere. Waar kunnen opvoeders op letten?

Als helden van een film of serie heel aantrekkelijk zijn is het risico op imitatie het grootst. Daarbij speelt het ook een rol of het geweld een realistische indruk maakt. Als het geweld als gerechtvaardigd of grappig wordt voorgesteld, of als agressief gedrag ongestraft blijft, kunnen ook eerder negatieve gedragseffecten bevorderd worden.

Bij computerspelletjes voeren kinderen zelf de gewelddadige acties uit, wat beloond wordt met punten en nieuwe 'levels'. Daar is het gevaar voor negatieve effecten misschien nog wel groter dan bij televisieprogramma's.

Geweld maakt kinderen bang. Jonge kinderen vinden monster en heksen erg griezelig. Ook een sympathieke hoofdpersoon die in gevaar is, maakt hen bang. Iets oudere kinderen, ongeveer van 8 tot 12 jaar, kunnen fantasie en werkelijkheid al beter onderscheiden. Ouders kunnen dan letten op realistische bedreigingen waar hun kinderen zich in kunnen herkennen, zoals ongelukken, ontvoeringen en verwondingen. Ook dreigende muziek kan beangstigen.

Bij adolescenten geldt de angst meer zaken als politieke kwesties, kern- en milieurampen of ernstige (epidemische) ziektes.

Voor alle leeftijden geldt dat films waarin ernstige verwondingen als afgerukte ledematen en sadistische moordpartijen voorkomen als misselijkmakend worden ervaren en tot angstreacties leiden.

Angstreacties naar aanleiding van het spelen van computerspelletjes is voor zover bekend nog nooit onderzocht. Sommige actiespellen zijn tamelijk wreed en ethisch twijfelachtig. Bijvoorbeeld 'Carmageddon', waarin de speler door het besturen van een auto zoveel mogelijk andere weggebruikers moet doodrijden. Dergelijke acties gaan gepaard met veel bloed op het scherm. Bovendien zijn dit soort spellen (voor de pc

of Playstation) tegenwoordig zeer realistisch van uiterlijk, wat nog eens versterkt wordt door de toegevoegde geluidseffecten.

Het is mogelijk dat het spelen van dit soort gewelddadige computerspelletjes leidt tot de boven beschreven angstreacties. Erg waarschijnlijk lijkt dat echter niet, omdat kinderen er meestal zelf voor kiezen en als speler controle hebben over het verloop. Kinderen die zich geshockeerd voelen door gewelddadige spelletjes zullen het snel voor gezien houden. Bij kinderen die doorgaan met spelen is het eerder voorstelbaar dat zij het geweld gewoon gaan vinden en plezier beleven aan het gruwelen.

Consequenties van mediageweld

Angsten als gevolg van gewelddadige beelden op televisie of in films zijn in de eerste plaats vervelend voor de kinderen zelf. De reacties kunnen zich voordoen in de vorm van onbehaaglijke gevoelens, onzeker zijn, buikpijn, bedplassen of, in nog ernstiger gevallen, het ervaren van akelige beelden op het netvlies in wakende toestand. Zodra opvoeders merken dat kinderen last hebben van angstreacties is het zaak om in te grijpen, al dan niet door het zoeken van professionele hulp.

Kinderen die laconiek denken over het gebruik van geweld bij een ruzie zijn eerder geneigd zich agressief te gedragen. Na het zien van een gewelddadige serie of het spelen van een gewelddadig spelletje, zijn de meer vatbare kinderen eerder geneigd hun leeftijdsgenootjes te slaan of te schoppen. Het vervelende gedrag gaat thuis of op school vaak gepaard met ernstige opvoedingsproblemen. Het beste is dat ouders het zien van mediageweld zo snel en zo veel mogelijk beperken. Daarnaast is het zaak dat zij het agressieve gedrag en het mediageweld met hun kinderen bespreken.

Wanneer ouders de signalen onvoldoende opvangen doen de professionele opvoeders van het kind er goed aan om het gewelddadige gedrag en de mogelijke oorzaken zowel met het kind als met de ouders te bespreken. Leerkrachten, schoolartsen of andere hulpverleners kunnen een gesprek met de ouders en het kind organiseren. Wanneer men dit te moeilijk vindt kan ook gekozen worden voor een lesproject dat gekoppeld is aan een ouderavond op school over tv-geweld of pesten.

Mediageweld gerelativeerd

Over het geweld in de media maken opvoeders zich terecht zorgen. Toch betekent dit niet dat opvoeders hun kinderen niet langer televisie moeten laten kijken of computerspellen laten spelen. Geweld alleen maakt films, programma's en computerspelletjes nog niet aantrekkelijk. Als dat het geval zou zijn, zouden alle populaire programma's, films en spellen gewelddadig zijn, en zouden alle gewelddadige media populair zijn.

Gelukkig vallen de programma's die door kinderen

het meest bekeken worden nog altijd in het genre 'humor', doen bioscoopfilms met humor en romantiek het onder jongeren niet slecht, en behoren niet-gewelddadige computerspelletjes als Marioland al tijden tot de favorieten van kinderen. Kortom, lang niet altijd en lang niet iedereen kijkt met plezier naar gewelddadige mediaproducten.

Een tweede relativering betreft de functie van mediageweld voor kinderen: als kinderen het geweld kunnen relativiseren past het binnen hun opgroeien. Bovendien kijken sommige kinderen graag naar gewelddadige beelden omdat ze zichzelf dan sterker kunnen voelen. Vooral het nadoen van 'de held' biedt kinderen de gelegenheid zich groter en belangrijker te voelen dan ze werkelijk zijn.

Daarnaast kunnen media een rol spelen bij de socialisatieprocessen van jongens en meisjes. Meestal zijn de helden in gewelddadige films en computerspelletjes jongens of mannen, terwijl de slachtoffers vaker meisjes of vrouwen zijn. Dergelijke voorstellingen kunnen de traditionele opvattingen bevestigen die sommige jongens én meisjes erop nahouden: jongens durven alles en meisjes moeten beschermd worden.

Ten slotte kijken kinderen soms graag naar mediageweld om daardoor hun eigen angsten voor geweld te kunnen leren beheersen. Zolang een film of spel ver genoeg van de kinderen afstaat en het verhaal aan het eind ook weer goed afloopt vinden kinderen het leuk om de spanning mee te beleven.

Wat ouders kunnen doen

Zolang kinderen met een kritische blik kunnen genieten van spannende films of computerspellen met geweld hoeven ouders zich geen zorgen te maken. Als ouders of professionele opvoeders echter merken dat kinderen niet goed kunnen omgaan met het mediageweld verdient het aanbeveling actie te ondernemen. In extreme gevallen kan het zelfs nodig zijn professionele hulp in te schakelen om na te gaan of er ook nog andere psychosociale problemen zijn. Hieronder beperken we ons tot de eerste situatie, waarin opvoeders zelf sturend optreden.

Als ouders het gevoel hebben dat hun kinderen te veel door geweldbeelden worden beïnvloed kunnen zij thuis de volgende 'mediaregels' invoeren:

- minder televisiekijken en computerspellen spelen;
- geen tv en computer vlak voor het slapengaan;
- kinderen afraden te kijken naar gewelddadige programma's of te spelen met zulke computerspellen;
- kinderen stimuleren niet-gewelddadige spellen en programma's te spelen of te bekijken;
- met kinderen praten over de gewelddadige mediaproducten en hen erop wijzen dat geweld geen normale oplossing is van conflicten; en
- zelf het goede voorbeeld geven door weinig tv te kijken of te computeren en te kiezen voor niet-gewelddadige producten.

Deze handreikingen zijn voor ouders van jonge kinderen makkelijker toe te passen dan voor opvoeders van oudere kinderen en adolescenten. Maar ouders kunnen wel een kritische houding bij hun kinderen ten opzichte van televisiebeelden vergroten; het loont de moeite mee te kijken met de kinderen en erover te praten. Zo kunnen ongewenste gedragseffecten worden tegengegaan.

Meekijken met jonge kinderen maakt het ouders mogelijk om te zien of hun kinderen niet te opgewonden raken van de actiebeelden. Als dat zo is kunnen zij meteen ingrijpen door hun kind tot de orde te roepen en als dat nodig is een alternatief voor het programma te zoeken.

Een goede strategie om angstreacties bij oudere kinderen te verminderen is de beelden uit te leggen, bijvoorbeeld door tijdens het kijken te zeggen dat het niet echt is, bij hen thuis niet kan gebeuren en dat het uiteindelijk goed zal aflopen. Als ouders kritische kanttekeningen plaatsen bij al te overdadig agressief gedrag van de filmheld heeft dat tot gevolg, zo blijkt uit experimentele studies, dat hun kinderen zich ook kritischer opstellen tegenover het geweld.

Ook bij jongeren in het voortgezet onderwijs is de verbale strategie de meest effectieve. Ouders kunnen tijdens 'een goed gesprek' uitleg geven over de abstracte zorgen of angsten van hun kinderen en geweldacties ter discussie stellen. Daarnaast kan het bij kinderen van deze leeftijd soms ook geen kwaad als ouders het kijkgedrag van hun kinderen kritisch bespreken en zo nodig aan banden leggen.

Nieuwe leeftijds aanduidingen

Om ouders een steuntje in de rug te geven bij de media-opvoeding is er sinds februari 2001 een nieuw classificatiesysteem voor audiovisuele producties: de *Kijkwijzer*. Met dit systeem, dat in de plaats is gekomen van de Nederlandse Filmkeuring, kunnen ouders aan de hand van pictogrammen met leeftijdsindicaties zien of een mediaproduct mogelijk schadelijk is voor hun kinderen.

De leeftijden staan op de dozen van videobanden en computerspelletjes en worden vermeld in filmkladders en televisiegidsen. De pictogrammen laten in een oogopslag zien of een tv-programma, bioscoopfilm of computerspel problematisch kan zijn en waar dat dan aan ligt: het geweld, de angstaanjagende beelden, scènes met seks, of bijvoorbeeld grof taalgebruik. Net als bij de filmkeuring worden de leeftijds aanduidingen 16+, 12+ en 'alle leeftijden' gehanteerd.

Daarnaast geeft de Kijkwijzer een indicatie of een mediaproduct ongeschikt is voor jongere kinderen, dus voor kinderen van 6 jaar of jonger. Voor opvoeders van jonge kinderen is dat een hele verbetering. Een productie als 'Power Rangers' bijvoorbeeld kreeg vroeger de indicatie 'alle leeftijden', waardoor ook veel kleuters de gevechten van de Power Rangers aan-

schouwden. In de toekomst moeten dit soort producties altijd begeleid worden door extra informatie over de agressieve inhoud en de risico's voor jongere kinderen. Ook bij een videoproductie als Walt Disney's 'Lion King' moet voortaan informatie gegeven worden over de mogelijk angstaanjagende scènes voor jongere kinderen. Ouders van kleuters kunnen op deze manier beter inschatten of zulke producties geschikt zijn om door de allerjongste kijkers alleen te worden bekeken.

De adviesleeftijden zijn overigens voor alle media gelijk. Het maakt dus niet uit of een film in de bioscoop, op video, dvd of televisie te zien is; in alle gevallen wordt dezelfde informatie en hetzelfde leeftijdsadvies gegeven.

Conclusie

Geweld in de media is zonder twijfel een van de factoren die het opgroeien van kinderen beïnvloeden. Bovendien neemt het mediageweld toe, zowel in omvang als wat betreft realiteitsgehalte. Daar staat tegenover dat er ook meer bewustwording is over de rol die het geweld speelt in het leven van kinderen en jongeren. In de wetenschap ligt daarom nu het accent op het zoeken naar kenmerken van gewelddadige mediaproducten die agressie of angstreactions teweeg kunnen brengen.

Met die nieuwe inzichten kunnen opvoeders beter geadviseerd worden over wat zij kunnen doen als hun kind agressiever of bang wordt van bepaalde enge scènes. Samen met de producenten van mediaproducten en de overheid hebben zij immers de verantwoordelijkheid om de positieve effecten van 'goede' televisie, films en computerspellen te bevorderen, en de negatieve effecten tegen te gaan.

Meer weten?

Informatie over de Kijkwijzer en het NICAM is te vinden op www.kijkwijzer.nl;

Opvattingen van kinderen over televisie staan op www.kinderkast.nl;

Informatie over geschikte computerspellen en internetsites voor kinderen is verkrijgbaar via www.maki.nl;

Antwoorden op vragen over opvoeding zijn te vinden op www.oudersonline.nl en op [www.jeugdinforma-tie.nl/wegwijzer](http://www.jeugdinformatie.nl/wegwijzer)

Colofon

Auteurs: Peter Nikken en Christa Rijkse
Eindredactie: Mies Kroon

Dit artikel is een uitgave van NIZW Jeugd
Postbus 19152, 3501 DD Utrecht
Telefoon: (030) 230 63 11
Fax: (030) 231 96 41
E-mail: jeugdinformatie@sjn.nl
Internet: www.jeugdinformatie.nl



© Nederlands Instituut voor Zorg en Welzijn (NIZW) 2002
