

BIJLAGE 2. Wetenschappelijk onderzoek naar de relatie tussen media en geweld

Mediagerelateerde incidenten

De afgelopen decennia heeft zich een aantal gewelddadige incidenten voorgedaan, waarbij er direct of indirect een relatie gelegd kon worden tussen het delict en de invloed die specifieke beelden van geweld op de pleger uitgeoefend hebben. Bij een aantal van deze delicten gaat het om een min of meer getrouwe nabootsing van geweldsbeelden. In de overige gevallen is sprake van het imiteren van het uiterlijk en imago van gewelddadige filmhelden. Een bekend voorval is de moord in 1993 op de 3-jarige James Bulgar door twee 10-jarige jongens uit Liverpool, die zich daarbij hebben laten leiden door de film *Childsplay*. Het jonge koppel dat in 1995 William Savage om het leven brengt, heeft de moord gekopieerd uit de film *Natural born killers*. De 14-jarige jongen uit het Duitse Passau die enkele kennissen met een bijl doorklieft, is daarbij exact hetzelfde gekleed als de hoofdpersoon uit zijn lievelingshorror *Friday the thirteenth*. Leider Frank P. van de bende van Venlo, die verantwoordelijk is voor het plegen van zeven moorden, identificeert zichzelf geheel met hoofdpersoon Tony Montana uit de film *Scarface*. De twee pubers die in 1999 op de Amerikaanse Columbine High School in Colorado twaalf studenten en een leraar doodschieten, noemen zich de 'trenchcoat maffia', waarmee ze refereren aan de film *The basketball diaries*. Laatstgenoemde tragedie wordt verwerkt tot het internetspel *Super Columbine Massacre*, dat in 2006 de inspiratiebron vormt voor Kimveer Gill om op het Dawson College in Montréal lukraak om zich heen te schieten, waarbij hij één vrouw doodt en negentien leerlingen ernstig verwondt. Deze voorvallen roepen de vraag op of er sprake is van meer dan een toevallige samenloop van een agressieve persoonlijkheid en de nabootsing van gewelddadig gedrag in films en games.

Er is veel onderzoek verricht naar de invloed van het kijken naar geweldsbeelden op het gedrag van vooral jongeren. Grofweg kan dit onderzoek verdeeld worden in drie typen: de analyse van de hoeveelheid geweldsbeelden waaraan de kijker blootgesteld kan worden, het opstellen van theorieën om de eventuele invloed van geweldsbeelden op de ontwikkeling van agressief gedrag te verklaren of te ontcrachten en het uitvoeren van experimenten en correlatief onderzoek om te bezien of een dergelijke relatie in de praktijk ook aangetoond kan worden. Onderstaand wordt een beknopt overzicht gegeven van de resultaten van analyses en experimenteel en correlatief onderzoek.

Analyse van geweld in de media

Veel studies over media en geweld richten zich op de vraag hoeveel geweld er voorkomt in het aanbod aan mediabeelden. Deze inhoudsanalyses zijn niet bedoeld om uitspraken te doen over de *daadwerkelijk* invloed die van deze beelden uitgaat, maar om vast te stellen hoe groot het geweldsaanbod is dat *potentieel* van invloed zou kunnen zijn. Onderling zijn deze studies niet goed vergelijkbaar door de verschillen in onderzoeksmethodiek. Die verschillen doen zich onder meer voor bij de gehanteerde definities van geweld, de keuze van de zenders en programma's en bij het vaststellen van de mate van geweldpleging. Dit voorbehoud laat onverlet dat veel van deze inhoudsanalyses uitkomen op een relatief hoog percentage geweldsbeelden.¹

Televisie

In de Verenigde Staten worden sinds de jaren zestig van de vorige eeuw analyses uitgevoerd van de inhoud van televisieprogramma's. Veel aandacht trekt de vereniging van psychologen met haar berekening dat in 1992 een Amerikaans kind aan het eind van de basisschool gemiddeld 8.000 moorden en 100.000 geweldsdelicten op de televisie heeft gezien. Als 15-jarige heeft een Amerikaans kind ongeveer 15.000 moorden op de televisie bekeken. Dat er veel geweld op de Amerikaanse televisie vertoond wordt, blijkt ook uit de National Television Violence Study, die in de jaarlijkse meting gedurende twintig weken in de periode 1994-1997 voor 23 kanalen tussen 06.00 en 23.00 uur uitkomt op 61% uitzendingen met een gewelddadig karakter. Buiten de VS is dit percentage veelal beduidend lager. Zo komt Brits onderzoek uit op 37% (1994/1995) en 45% (1995/1996) van de televisieprogramma's die geweldsbeelden bevatten. Volgens Duitse studies is het aandeel geweld op de televisie in de periode 1986-1994 toegenomen van 23% tot 32%. In Nederland blijkt volgens recent onderzoek dat de sterke toename van televisieprogramma's voor *kinderen* weliswaar geleid heeft tot een fors hoger aantal geweldsbeelden in absolute zin, maar dat het aandeel op het totaal met circa 10% vrij constant gebleven is.

¹ Een uitgebreid overzicht is te vinden in: M. Kunczik en A. Zipfel, 2004; en in: P. Nikken, 2007.

Ouder onderzoek naar het *totale* aanbod op de Nederlandse televisiezenders komt uit op vier tot negen geweldsacties per uur.

Bioscoopfilms

Uit de inhoudsanalyses van televisieprogramma's blijkt dat de meeste geweldsbeelden worden aangetroffen in films. Het ligt dan ook voor de hand dat in relatief veel bioscoopfilms geweld te zien is. De afgelopen decennia is bovendien zowel het aantal geweldsbeelden als de lengte van gewelddadige scènes in bioscoopfilms sterk toegenomen. De oorzaak hiervan wordt gezocht in de opmars van de commerciële televisiezenders, waardoor de burger thuis van hetzelfde aanbod kan genieten als in de bioscoop en daar ook de voorkeur aan geeft. Inzicht in het totale aanbod in Nederland van bioscoopfilms waarin geweld voorkomt, biedt de Kijkwijzer-database van het Nicam. Daarin blijkt dat 67% in 2007 een classificatie heeft gekregen vanwege het voorkomen van geweld. Bij 40% van deze vanwege geweld geclassificeerde films is de classificatie 6 jaar toegekend, bij 28% 12 jaar en bij 32% 16 jaar.

Computerspellen

Hoewel de bezorgdheid over gewelddadige computerspellen wijd verbreid is, is er maar weinig onderzoek gedaan naar het aandeel van gewelddadige computerspellen dat op de markt komt. In een Deense studie uit 1998 wordt vastgesteld dat 53% van de spellen een gewelddadige inhoud heeft. Amerikaans onderzoek komen uit op cijfers variërend van 64% tot 89%. Inzicht in het totale aanbod op de Europese markt van computerspellen waarin geweld voorkomt, biedt de PEGI-database. Daarin blijkt dat 45% van de games in 2007 een classificatie heeft gekregen vanwege het voorkomen van geweld. Bij 29% van deze vanwege geweld geclassificeerde spellen is de classificatie 7+ toegekend, bij 38% 12+, bij 24% 16+ en bij 9% 18+ jaar.

Internet

Naar het aanbod van geweldsbeelden op internet is amper onderzoek gedaan, al was het maar omdat het immense aantal websites een dergelijke exercitie ondoenlijk maakt. Onderzoekers concentreren zich in hun studies dan ook op het *gebruik* van internet door jongeren en de mate waarin ze games en films downloaden en kennismaken van geweldsbeelden.

Experimenten en correlatief onderzoek

Kwalitatieve studies

De afgelopen decennia zijn talloze studies uitgevoerd om het verband tussen mediabeelden en agressief gedrag te onderzoeken. In de uitvoering bestaat nogal wat variëteit. Er zijn kwalitatieve studies verricht, waarin uitgebreid met kinderen gesproken is over hetgeen ze op televisie zien en hoe ze geweld in de media ervaren. Aan dergelijk onderzoek kleven diverse nadelen. Zo is de omvang van de steekproef veelal beperkt en kan het resultaat beïnvloed worden door de nadruk die op bepaalde aspecten wordt gelegd en door de wijze waarop de onderzoeker de antwoorden rubriceert. Het voordeel is dat dergelijk onderzoek onverwachte invalshoeken kan opleveren. Zo bleek in een Brits onderzoek dat 9- tot 13-jarigen bij het bepalen of er sprake is van geweld op tv, een grotere variëteit aan kenmerken van geweld noemen dan volwassenen en vooral kijken naar de impact die de beelden op hen zelf hebben.

Laboratoriumexperimenten

In tal van laboratoriumexperimenten is gekeken naar het effect van mediabeelden op jongeren, bijvoorbeeld door een deel van hen een gewelddadige film of game voor te leggen, terwijl de controlegroep een niet-gewelddadige equivalent krijgt. In de overgrote meerderheid van deze experimenten wordt een significant verband gevonden tussen geweldsbeelden en agressieve gedragingen en gedachten. Een bekend voorbeeld is het Amerikaanse experiment, waarin drie groepen kinderen getuige zijn van de mishandeling van een grote opblaasbare pop. De eerste groep ziet de mishandeling op de televisie, de tweede groep in een tekenfilm en de derde groep in het echt. De kinderen die de mishandeling op televisie of lijfelijk aanschouwden hadden, bleken dit gedrag twee keer zo vaak te imiteren als de controlegroep die de beelden niet gezien had. Dit effect trad niet op bij de kinderen die de tekenfilm gezien hadden.

Veldexperimenten

Het nadeel van laboratoriumexperimenten is dat kinderen zich in een kunstmatige situatie bevinden en daardoor

misschien ander gedrag vertonen dan ze in hun natuurlijke omgeving gewend zijn. In veldexperimenten wordt aan dit bezwaar tegemoet gekomen door kinderen in hun eigen omgeving op te zoeken. In veel van deze experimenten is een verband gevonden tussen de blootstelling aan geweld in games of films en het vertonen van agressief gedrag. Zo is in 1995 een experiment uitgevoerd onder ruim vijfhonderd kinderen uit de hoogste groepen van twaalf basisscholen in Enschede, waarin de spelers van gewelddadige games andere spelers een (gesimuleerde) straf konden geven. Het bleek dat de kinderen die een agressief computerspel (Streetfighter 2) hadden gespeeld, significant meer agressief gedrag vertoonden dan de kinderen die dit spel niet hadden gespeeld.

Correlatieve onderzoek

In dit type onderzoek wordt aan jongeren gevraagd naar welke films ze kijken en welke games ze spelen. Tevens worden vragen gesteld waaruit de mate van agressiviteit moet blijken. De meeste studies constateren dat er sprake is van sterke of tamelijk sterke verbanden tussen de blootstelling aan geweldsbeelden en het vertonen van agressief gedrag. De belangrijkste kritiek op deze vorm van onderzoek luidt dat sprake kan zijn van een omgekeerd verband: agressieve kinderen hebben een grotere belangstelling voor gewelddadige games en films.

Longitudinaal onderzoek

Het 'kip en ei' probleem van het correlatieve onderzoek kan omzeild worden door het mediagedrag en de mate van agressiviteit van jongeren gedurende een langere periode te volgen. Daaruit kan bijvoorbeeld blijken dat een aanvankelijk niet-agressieve jongeling in een later stadium veel kijkt naar geweldsbeelden en agressief gedrag begint te vertonen. Of omgekeerd: een agressief kind maakt op een later moment kennis met gewelddadige films en geeft blij van beduidend minder agressie. In Zweden is een longitudinale studie uitgevoerd, waarbij enkele duizenden kinderen en adolescenten gedurende twintig jaar zijn gevolgd. Daaruit bleek een verband tussen de overvloedige consumptie van tv-programma's met gewelddadige beelden op jonge leeftijd (4-8 jaar) en agressiviteit, onrustig gedrag en gebrek aan concentratievermogen later op school. Ook in Amerikaans onderzoek gedurende zeventien jaar onder 700 gezinnen in de staat New York is een relatie gevonden tussen het veelvuldig kijken naar de televisie en de betrokkenheid bij onder meer vechtpartijen en berovingen.

Meta-analyses

In meta-analyses ten slotte worden de resultaten van een groot aantal eerder uitgevoerde studies samengevoegd in één data-set en opnieuw geanalyseerd. Al deze meta-analyses tonen aan dat het kijken naar geweldsbeelden metertijd kan leiden tot agressief gedrag. Zo blijkt uit de meta-analyse uit 2001 op basis van 202 studies, waarbij 43.000 personen betrokken waren, dat er een significant verband is tussen mediabeelden en geweld. Dit verband komt — weinig verrassend — het sterkst naar voren bij de uitvoering van experimenten. Omdat de meta-analyse zich uitstrekt over een periode van 25 jaar, is ook onderzocht of het verband tussen media en geweld in de loop der tijd sterker is geworden. In de verzamelde studies op basis van experimenten blijkt dat niet het geval; in de overige, niet-experimentele studies is dat wel het geval.