



CHE

Dat gedrag is toch niet te filmen?!

Een onderzoek naar de invloed van geweld in films en games op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw |
Wouter Homan – Drs. J.G. Schipper

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Opzet literatuuronderzoek.....	4
Inleiding.....	5
Actualiteit	7
Spel en ontwikkeling bij kinderen (1.0)	9
Wat wordt er verstaan onder spelen? (1.1)	9
Spelen en leren (1.2)	10
Samen spelen (1.3)	10
Visies over kind, media en geweld (2.0).....	12
Reductietheorieën (2.1)	12
Stimulatie theorieën (2.2)	13
Wat zeggen de onderzoeken over geweld in films en games m.b.t. kinderen? (3.0)	17
De onderzoeken - Hanneke Polman (3.1)	17
De onderzoeken – Impact of media on Children and adolescents (3.2)	18
De onderzoeken – Meta-analyse Peter Nikken (3.3)	19
Welke invloed kan geweld in films en games op het gedrag van kinderen hebben? (4.0).....	20
Het emotionele effect (4.1)	20
Het cognitieve effect (4.2)	21
Het gedragseffect (4.3).....	23
Welke soorten geweld zijn er in films en games? (5.0).....	24
Fysiek geweld (5.1)	24
Psychisch geweld (5.2)	24
Verbaal geweld (5.3)	25
Wat maakt geweld in films en games aantrekkelijk voor kinderen? (6.0)	26
Mijn kind zoekt geweld (6.1)	26
Verveling (6.2)	27
Welke films en –games kijken en spelen de kinderen tegenwoordig? (7.0).....	28
Enquête films en games (7.1).....	28
Conclusie (8.0)	30
Inleiding praktijkonderzoek (9.0)	33
Opzet praktijkonderzoek (10.0).....	34
Enquête (10.1).....	34
Observatie (10.2).....	34

Try-out (10.2.1).....	34
Observatie 1 (10.2.2).....	34
Observatie 2 (10.2.3).....	35
Interview (10.3).....	35
Resultaten (10.4).....	36
Conclusie en aanbevelingen (10.5).....	36
Enquête (11.0).....	37
De observatiegroep (11.1).....	38
Observatie (12.0).....	40
Observeren (12.1).....	40
Try-out (12.1.1).....	41
Observatie 1 (12.1.2).....	42
Observatie 2 (12.1.3).....	43
Interview (13.0).....	45
Interview met Bram Kasse en Ernst Waardenburg (13.1).....	45
Interview met Bart Cusveller (13.2).....	47
Resultaten (14.0).....	50
Leerlingresultaten (14.1).....	50
Overzicht: hele groep(14.1.1).....	51
Overzicht: leerling-specifiek (14.1.2).....	53
Conclusie (15.0).....	56
Aanbevelingen (16.0).....	58
Lesmateriaal voor Christelijke basisscholen (16.2).....	58
Leerkrachten (16.2).....	59
Aanbevelingen voor vervolgonderzoek (16.3).....	60
Literatuurlijst.....	61
Bijlage (17.0).....	64
Bijlage 1 (17.1).....	64
Bijlage 2 (17.2).....	65
Bijlage 3 (17.3).....	67

Opzet literatuuronderzoek

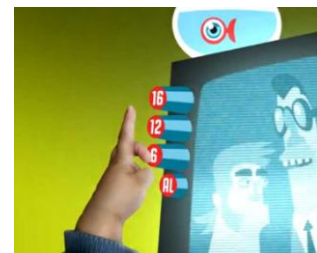
Het literatuuronderzoek van heb ik opgezet vanuit de literatuur van Kallenberg, Koster, Onstenk en Scheepsmas. In het door hun geschreven boek 'Ontwikkeling door onderzoek: een handreiking voor leraren', heb ik de opzet aangenomen van een zogeheten 'casestudie'. Ik heb voor een casestudie gekozen omdat een casestudie kan worden ingezet *'in situaties waarin een bepaald probleem nog niet uitgekristalliseerd is of erg complex is'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsmas, 2011). Zoals te lezen is in het onderzoek zijn de meningen verdeeld over de invloeden van geweld in films en games op kinderen. Zodoende heb ik eerst informatie verzameld over de specifieke gevallen waarbij de invloed van dit geweld op kinderen naar voren komt.

In het literatuuronderzoek kijk ik naar de volgende punten:

- Actualiteit.
- Spel en ontwikkeling bij kinderen.
- Visies over mediageweld en kinderen.
- Onderzoeken.
- Effecten van geweld in films en games.
- Soorten geweld.
- Aantrekkelijkheid van geweld.
- Welke films kijken kinderen en welke games spelen kinderen tegenwoordig.

Na het afronden van het literatuuronderzoek is er voldoende literatuur aanwezig om het praktijkonderzoek te starten, waarbij de casestudie bepalend is.

Wat van belang is bij een casestudie is de *'verantwoording van welke verzameling de case een voorbeeld is. Het voordeel bij een casestudie is dat de resultaten van je onderzoek in meer of mindere mate ook beschouwd kunnen worden als geldend voor de hele groep'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsmas, 2011). Wat de literatuur hier mee wil zeggen is dat ik scherp moet hebben van wie en wat ik een studie maak en van wie en wat het een voorbeeld is. De case is: het spelgedrag naar aanleiding van geweld in films en games welke de kinderen spelen. De groep proefpersonen bestaat uit zes kinderen die geselecteerd worden vanuit de enquêteanalyse, welke aan het begin van het praktijkonderzoek wordt afgenomen. De zes proefpersonen worden daarna als voorbeeld voor de rest van de groep genomen. Een casestudie biedt het volgende gegeven: *'door één geval nauwgezet te onderzoeken kun je op het spoor komen van inzichten waarvan je mag verwachten dat ze tot op zekere hoogte ook gelden voor vergelijkbare gevallen'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsmas, 2011). Om deze reden heb ik voor een kleine groep gekozen die ik nauwlettend kan volgen en daardoor ook representatief is voor vergelijkende gevallen binnen de hele klas, maar ook binnen de school.



Bovenstaande redenen geven mij de aanleiding te kiezen voor een casestudie als basis voor het literatuuronderzoek, omdat ik hierdoor het literatuuronderzoek kan koppelen aan het praktijkonderzoek. Van het literatuuronderzoek verwacht ik theoretische kennis welke ik kan toepassen op de proefpersonen in de praktijk.

Inleiding

De tv staat gemiddeld drie uur en elf minuten per dag aan (WordPress, 2004). Dat zijn een heleboel prikkels die een kind kan opvangen. Liefde, eten, religie, maar ook geweld en seks. Op tv zien wij dit allemaal voorbij komen. Daarnaast is het zelf op te zoeken op de computer via spellen en social media met een hele wereld aan nog grotere prikkels. Wat doet een kind daar allemaal mee? Hoe verwerkt een kind deze prikkels? Al deze media oefent op een of andere manier invloed uit, daar ben ik gevoelig voor en daar bent u gevoelig voor, maar kinderen waarschijnlijk nog wel meer. Vanwaar dit mij interesseert? Voordat ik aan de PABO begon heb ik vier jaar gewerkt als assistent-filiaalmanager bij een concern welke gewelddadige films en games verkoopt. Op de covers van films en games staan leeftijden aangegeven welke bepalen vanaf welke leeftijd iemand iets mag zien. De stichting Kijkwijzer, waarover zo meteen meer, bepaald de 'kijkleeftijden' in Nederland. Ik heb regelmatig meegemaakt dat kinderen films en games willen kijken of spelen die niet voor hun leeftijd geschikt zijn. Ik heb verschillende games en films dan ook niet verkocht aan kinderen vanuit mijn verantwoordelijkheidsgevoel. Wanneer ouders dan toch (vaak) een game of een spel kopen voor hun te jonge kind, wordt dit verantwoordelijkheidsgevoel niet door ouders overgenomen. Kinderen, die een basisschoolleeftijd hebben, toch met gewelddadige beelden in aanraking komen wil ik de volgende vraag beantwoorden:



Welke invloed heeft geweld in films en games op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw?

Er bestaan verschillende theorieën over welke invloeden het geweld in films en games hebben op kinderen. Er zijn in basis twee kampen die tegenover elkaar staan. Binnen deze kampen zijn er nog van elkaar verschillende visies, desalniettemin vallen deze onder eenzelfde noemer. Het ene kamp dat de invloed van geweld op kinderen als positief ervaart zegt: *'...omdat emotioneel aangrijpende scènes in een toneelspel vrees en medelijden oproepen. Door het volgen en inleven bij zulke beelden kan de toeschouwer zich ontladen en zou de lust om zich daarna gewelddadig te gedragen afnemen* (Nikken, 2007)'. Zij zien de invloed als positief. Geweld zien doet gewelddadig gedrag afnemen. Het tweede kamp ziet de invloed van het geweld als negatief. Het volgende voorbeeld gebruik ik om de negatieve invloed helder te maken: ***'Thaise student pleegt moord door GTA IV*** (nu.nl, 2008)'. Deze student heeft een moord gepleegd na het spelen van het gewelddadige spel GTA IV. In dit spel is er de mogelijkheid om auto's te stelen en mensen op straat neer te schieten, de student wilde zien of dat in het echt ook zo makkelijk gaat. Hier is de invloed van geweld in films en games negatief. Het leidt tot de oproep om geweld te bannen uit films en games, omdat het de jeugd aanzet tot geweld.

Zo is het onderwerp omtrent de invloed van geweld in games en films van twee kanten te belichten. Namelijk de kant welke vindt dat het geweld in games en films een positieve invloed hebben en het gewelddadige gedrag juist laat afnemen, daarnaast de kant die vindt dat gewelddadig gedrag gestimuleerd wordt door het kijken naar geweld. Er is ook een derde partij welke vindt dat het geweld in films en games niks van doen heeft met de realiteit. In dit onderzoek kijk ik naar het eerste en tweede kamp.

In het onderzoek wil ik eerst de actualiteit bekijken:

WAAR WORDT NU OVER GEPRAAKT? IS ER NOG STEEDS SPRAKE VAN GEWELDSCONFLICTEN VEROOorzaakt DOOR DEZE MEDIA?

Voordat ik de literatuurstudie begin wil ik eerst een hypothese stellen. Aan het eind van het onderzoek heb ik denk ik het volgende te vinden: *Geweld in films en games hebben invloed op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw.*

Om daarna de visies die er over het onderwerp bestaan te bekijken. Met het onderzoek worden de volgende deelvragen onderzocht:

1.0 SPEL EN ONTWIKKELING BIJ KINDEREN

2.0 WELKE VISIES ZIJN ER OVER KIND EN GEWELD IN DE MEDIA GAMES EN FILMS?

3.0 WELKE ONDERZOEKEN ZIJN ER GEDAAN NAAR GEWELD IN GAMES EN FILMS M.B.T. KINDEREN?

4.0 WELKE INVLOED HEBBEN GEWELD IN FILMS EN GAMES OP HET GEDRAG VAN KINDEREN?

5.0 WELKE SOORTEN GEWELD ZIJN ER?

6.0 WAT MAAKT GEWELD IN FILMS EN GAMES AANTREKKELIJK VOOR KINDEREN?

7.0 WELKE GEWELDDADIGE FILMS EN –GAMES SPELEN DE KINDEREN TEGENWOORDIG?

Om af te sluiten schrijf ik mijn conclusie gebaseerd op de onderzoeken en theorieën die ik verwerk in het literatuuronderzoek. Hierbij betrek ik ook definities van de soorten geweld en wat kinderen erin aantrekt. Dit kunt u vinden onder de kop:

8.0 CONCLUSIE INVLOED VAN GEWELD IN FILMS EN GAMES OP KINDEREN

Vanuit dit literatuuronderzoek zal ik mijn praktijkonderzoek opzetten en uitvoeren. Ik wens u veel plezier tijdens het lezen en hopelijk kent u begrip voor de conclusie die ik trek.

Actualiteit

Tegenwoordig is er overal reclame. Reclame voor eten, drinken, speelgoed, reizen, gezondheid, maar ook voor films en games. Er worden ontzettend veel films gemaakt. Voor volwassenen, tieners en ook voor kinderen. Niet elke film is voor alle leeftijden geschikt. Om de leeftijd aan te geven op een film is een instantie, in NL is dit Nicam (Kijkwijzer, 1999), in het leven geroepen die de films jureert en een kijkleeftijd vaststelt, onderdelen waarnaar gekeken wordt zijn:

- geweld;
- taalgebruik;
- drugsgebruik;
- angst;
- discriminatie.



Er is ook een keuringsdienst voor games genaamd PEGI: Pan European Game Information (peginfo.info, 2003) Dit is een overkoepelend orgaan in Europa die sinds 2003 een aantal nationale leeftijdsclassificatiesystemen heeft vervangen. PEGI doet zijn best om te zorgen dat games met geweld een leeftijdskeuring krijgen. Deze games mogen dan ook niet verkocht worden aan geïnteresseerden onder de leeftijd die op het spel aangegeven staat, voor films geldt dit eveneens.

De afgelopen jaren zijn er verschillende incidenten geweest met betrekking tot het spelen van games en het kijken van films en gewelddadig gedrag. Het meeste recente incident is van augustus 2012: een '17-jarige jongen uit Oakley, Amerika, kreeg ruzie met een vriend tijdens een online gamesessie. Hij ging daarna naar het huis van deze vriend en heeft hem meerdere malen gestoken met een mes' (KTVU, 2012).

In 2003 was er een jongen in Fayette, Alabama, genaamd Devin Moore, die op het politiebureau een bloedbad aanricht. Hij werd verdacht van het stelen van een auto en werd binnengebracht. Hij schiet drie politiemensen neer, nadat hij het wapen van een van deze agenten heeft weten te bemachtigen. Volgens de advocaat die deze jongen heeft aangeklaagd, ligt de schuld bij het spel GTA. In dit spel krijg je de kans om uit een politiebureau te ontsnappen en hier moet je ook agenten omleggen om dit doel te bereiken (Leung, 2004). In Nederland komt kopieergedrag van films ook voor. De jongens die New Kids Turbo (Nederlandse speelfilm) hebben gemaakt, zien veel kopieergedrag terug op straat.

In 1993 werd er in Engeland een tweejarige jongen vermoord nadat hij ontvoerd werd uit een winkelcentrum door twee jongens van acht en tien. De ontvoering zou veel hebben geleken op een scene uit de film Child's Play 3 (Bender, 1991). De moordende pop uit deze film zou de inspiratie zijn geweest voor de moord. Hoewel de rechter het niet als bewijs heeft meegenomen in de veroordeling van de twee jongens (Nikken, 2007).

In mei van het jaar 2012, tijdens de premiere van The Dark Knight Rises (Nolan, 2012), vond er in Aurora, Colorado een schietpartij plaats in de bioscoop. Hierbij vielen vele doden en gewonden. Deze schietpartij doet erg denken aan een scene van de (nog uit te komen) film 'Gangster Squad' (Fleischer, 2013). Hierbij worden er tijdens een bioscoopvoorstelling mensen beschoten door de hoofdrolspelers. Door het incident tijdens de Batman film is Gangster Squad vertraagd, omdat de scene in de bioscoop te gevoelig ligt bij het publiek en om deze reden wordt de scene verwijderd.



Bovenstaande feiten geven verbanden tussen geweld in films en games weer. Invloeden vanuit films en games zijn mogelijk en zijn daarom ook zeer actueel. In een maatschappij waarbij om aandacht te trekken, de films en games explicieter worden wat betreft geweld, moeten wij de invloed hiervan zeker niet onderschatten.

Spel en ontwikkeling bij kinderen (1.0)

Om spelende kinderen beter te begrijpen, is het belangrijk om te weten hoe kinderen spelen en hoe kinderen zich via hun spel ontwikkelen. De volgende punten worden in dit hoofdstuk beschreven:

- Wat wordt er verstaan onder spelen?
- Spelen en leren.
- Samen spelen.

Wat wordt er verstaan onder spelen? (1.1)

Om te weten hoe de spelontwikkeling bij kinderen verloopt, moet ik eerst weten wat spelen is. 'Als een kind thuis is en hij pakt zijn LEGO erbij dan noemen wij dit spelen. Wanneer een kind gebruik maakt van de tablet van zijn ouders, dan wordt dit ook spelen genoemd' (Janssen-Vos, 2004). Op school speelt een kind in de midden- en bovenbouw vooral in de kleine en grote pauze en na schooltijd. Als een kind in de klas zit en hij is bezig met rekenen of taal kennen wij dit als werken. Kinderen kunnen thuis ook werken, bijvoorbeeld het opruimen van de slaapkamer of kinderen werken bij het helpen met de afwas. Om erachter te komen wat spelen daadwerkelijk is, maak ik gebruik van het boek: Spel en ontwikkeling van Frea Janssen – Vos. In dit boek wordt er gekeken naar wat spel is en hoe kinderen zich ontwikkelen met spel.

Janssen-Vos beschrijft geen definitie van spel, maar wel van kenmerken met wat wij als mens verstaan onder spel:

- *"Spelen is prettig; het levert een positieve ervaring en betrokkenheid op en is op een bepaalde manier ook spannend.*
- *Spelen betekent vrijheid van handelen; kinderen bepalen zelf wat zij doen met de spullen in hun omgeving.*
- *Spelen kent ook regels; want als je buschauffeur speelt laat je dat merken met handelingen, mimiek gebruik van woorden bepaalde stem.*
- *Spelen is altijd vrijwillig, je kunt het niet opleggen of kinderen dwingen te spelen.*
- *Spelen is een open of flexibele activiteit waarin het vooral om het proces en minder om een vastomschreven product gaat. Wat begint als kliederen met de watertafel kan eindigen in een theevisite' (Janssen-Vos, 2004).*

Deze bovenstaande kenmerken geven goed weer wat spel kan zijn. Kinderen bepalen dus zelf wat zij spelen en hoe zij spelen. Het spel kan zich steeds herhalen, vernieuwen of andere wendingen nemen. Door te spelen leren kinderen nieuwe handelingen. Hiervoor hebben zij wel voorbeelden nodig, dit kan een leerkracht of een ouder zijn. Kinderen nemen handelingen over van hun ouders en leerkrachten maar zij kiezen zelf wat zij overnemen, omdat spel vrijheid van eigen handelen kent. Aan het overnemen van handelingen wordt onder de kop "samen spelen" meer aandacht besteedt.

Spelen en leren (1.2)

Wanneer een kind geeft verplichte opdracht heeft van zijn ouders of leerkracht gaat het kind vaak over tot spel. Het kind bepaalt dan zelf wat hij doet met de materialen om zich heen. Wat veel kinderen niet beseffen is dat zij onbewust veel leren van het spel dat zij uitvoeren. Kinderen ontdekken door te spelen verschillende dingen: *“...hoe spullen in elkaar zitten en wat je ermee kunt doen, samen zijn met je vriend, kijken of je nog meer kunt en durft.”* (Janssen-Vos, 2004) Janssen-Vos geeft hierbij wel aan dat: *“Kinderen dit niet zo zeggen, maar dit zijn wel mogelijke betekenissen die kinderen zelf aan hun activiteiten verbinden.”* (Janssen-Vos, 2004) Ouders en leerkrachten kijken ook naar deze betekenissen maar ook naar de ontwikkelende waarde van het spel van hun kind. In de vaktaal zeggen ze dat spelen:

- *‘De motorische ontwikkeling stimuleert;*
- *Sociale vaardigheden bevordert;*
- *Ervaringen met de wereld mogelijk maakt;*
- *Het omgaan met emoties vergemakkelijkt;*
- *Taalontwikkeling stimuleert;*
- *Helpt te begrijpen wat de woorden en handelingen van mensen, symbolen en tekens die ze gebruiken, te betekenen hebben;*
- *Uitlokt problemen op te lossen en te leren denken’* (Janssen-Vos, 2004).

Uit de bovenstaande lijst zijn er verschillende punten die te maken kunnen hebben met films en games. Bijvoorbeeld wanneer een kind een film kijkt, ziet een kind sociale verhoudingen van personages en neemt dit mee. Tevens wordt vanuit films en games ook de taalontwikkeling aangesproken: veel Engelse en volwassen woorden komen terug in films en games waar geweld in zit. Het laatste punt, wat zeker niet vergeten moet worden is dat spel van het kind uitlokt om problemen op te lossen en te leren denken. In een game met geweld worden kinderen ook gemotiveerd om problemen op te lossen. Net als wanneer een kind een film kijkt, kan hij meedenken met de personages om tot een oplossing te komen. Een ander belangrijk punt uit de lijst is het volgende: spelen maakt ervaringen met de wereld mogelijk. Kinderen leren de wereld al spelend kennen. De kinderen in de midden- en bovenbouw leren de wereld ook kennen via al de media die aangeboden worden via televisie, internet, films en games. Als een kind dan vooral geweld tegenkomt in films en games, kan dit gepaard gaan met veranderingen in de taalontwikkeling, probleemoplossend vermogen en de sociale vaardigheden gespiegeld aan rolmodellen in films en games.

Samen spelen (1.3)

Kinderen spelen graag samen, dit kan met kinderen zijn, maar ook met volwassenen. Kinderen leren door samen te spelen op verschillende vlakken: *‘In onderling contact en samenspel leren kinderen meer en worden ze automatisch aangespoord te communiceren, taal te gebruiken en hardop te leren denken’* (Janssen-Vos, 2004). Het samen spelen staat dus vast aan meer leren. Ouders zijn daarom ook rolmodellen in het spel met hun kind. Het gedrag dat ouders vertonen is dan belangrijk voor het kind. Kinderen kunnen personages in films en games ook als rolmodellen gaan zien en leren dan van hen (gewelddadige) handelingen en taalgebruik.

Tegenwoordig kunnen kinderen ook online communiceren met andere kinderen tijdens een game, waardoor aan te leren handelingen en taalgebruik ook via deze digitale weg in te zetten zijn, zonder direct geconfronteerd te worden met de ander.

Kinderen hebben vrijheid in het spel en bepalen hun eigen regels. Zij kunnen herhalen, vernieuwen of andere wendingen geven aan hun spel. Als een kind samenspeelt leert hij nog veel meer. Ouders en andere kinderen zijn daarom ook rolmodellen. Hoe ouders deze rol invullen is helemaal van de ouders zelf afhankelijk. Al spelend ervaren kinderen de wereld. Omdat kinderen tegenwoordig vaker kiezen om achter de televisie en via de computer te spelen zijn deze ervaringen voor kinderen weer heel anders. Digitale rolmodellen krijgen op die manier een plek in het leven van een kind. Kinderen ontwikkelen zich via die films en games ook op taalgebied, probleemoplossend vermogen, wereldervaring en sociale vaardigheden. De sociale vaardigheden kunnen mogelijk minder worden door het veelvuldig in aanraking komen met geweld in films en games. Kinderen zonderen zich steeds meer af en leren andere manieren van reageren, bijvoorbeeld zoals de rolmodellen in de films en games laten zien.

Visies over kind, media en geweld (2.0)

Wat doet een game met een kind? Welk beeld van de werkelijkheid krijgt een kind na het zien van een film? Over deze invloeden zijn al meerdere theorieën geschreven. Ik wil deze verschillende theorieën uiteenzetten om een beeld te krijgen wat er tot nu toe bekend is over dit fenomeen.

Regelmatig heb ik opgepast op neefjes en nichtjes en ik heb daar altijd plezier in gehad. Wat mij opviel tijdens het oppassen was dat de kinderen net een spons zijn en bijna alles herhalen wat er wordt gezegd en veel handelingen kopiëren. Kinderen spiegelen zich aan ouderen en dan vooral hun ouders, wat in de rede van logica valt omdat zij vaak bij hun ouders zijn. Omdat kinderen heel veel in zich opnemen wat zij van hun ouders zien, is het niet meer dan aannemelijk dat zij ook veel opslaan van wat zij op de televisie en achter de computer zien. Er is tegenwoordig veel geweld op tv en in spellen, dit wordt vaak ook nog eens expliciet weergegeven. Wat doet dit met kinderen wanneer zij dat zien?

In de loop der jaren zijn er verschillende theorieën ontwikkeld, die de relatie tussen mediageweld en invloed op kinderen aantoont. Enkele van deze theorieën komen onder andere terug in het boek *'Mediageweld en kinderen* (Nikken, 2007) van Peter Nikken. Zoals in de inleiding is aangegeven, kunnen de theorieën verdeeld worden in twee kampen. Namelijk *De stimulatie-aanhangers en de reductie-aanhangers* (Nikken, 2007). Daarnaast is er een groep welke vindt dat geweld in films en games niks van doen hebben met de realiteit. In dit onderzoek wordt er gekeken naar de eerste twee kampen. Om de onderliggende theorieën in kaarten brengen zullen die twee kampen apart belicht worden, waarbij de reductietheorieën als eerste aan bod komt, hierop volgen de stimulatietheorieën.

Reductietheorieën (2.1)

Aan de reductiekant zijn twee theorieën verbonden, de Catharsistheorie en de Inhibitietheorie. De reductietheorieën zijn gebaseerd op het feit dat wanneer iemand naar geweld kijkt, de drang om zelf gewelddadig te zijn afneemt.

De **catharsistheorie**, welke gebaseerd is op ideeën van de filosoof Aristoteles, geeft aan dat geweld in films en games kinderen juist minder aanzet tot geweld. Aristoteles heeft het zo bedoeld: *Katharsis (reiniging) is de definitie van de tragedie voor fysieke, emotionele, religieuze en mentale reiniging. Door het beleven van eleos en phobos (beklag en angst) ervaart de toeschouwer een loutering van de ziel* (Wikipedia, 2001). Binnen de reductietheorieën is de Catharsistheorie op zijn plek: *'Volgens de theorie kunnen kinderen, vooral wanneer zij van te voren al boos of enigszins agressief zijn, bij het bekijken van een geweldprogramma hun gewelddadige fantasiegevoelens volledig in het programma kwijt en zijn zij na het kijken ontladen'* (Fesbach, 1961). Deze theorie wordt niet door iedereen ondersteund. Wetenschappers vinden dat er te weinig onderzoek naar gedaan is, vandaar dat er niet veel steun is voor deze theorie. Desondanks neem ik deze theorie mee in mijn onderzoek omdat het van invloed kan zijn op kinderen, want *'Bij jonge mannen is bijvoorbeeld gevonden dat zij na het zien van 'gewone' pornografie minder neigden naar seksueel geweld'* (Helsper, 2005). Waarom zou dan na het zien van geweld in de media de drang naar gewelddadig gedrag niet afnemen, als dit ook schijnt te werken met pornografie en seksueel geweld? Aannemelijk is ook dat de catharsistheorie bij games een wezenlijk argument is daar leggen kinderen namelijk veelal bewust hun emoties in het spel, waardoor het na het spelen niet meer nodig lijkt om agressieve emoties te uiten.

Peter Nikken geeft een scherp overzicht van de voor- en nadelen van deze theorie. De catharsistheorie is een theorie die niet zomaar aan de kant geschoven kan worden. Meer onderzoek kan uitwijzen dat deze theorie werkt. Kijken naar geweld kan de drang naar gewelddadig gedrag verzadigen. In de oudheid deden de Romeinen het al tijdens de gladiatoren gevechten omdat het zou werken. Er is (nog) geen reden om aan te nemen dat de catharsistheorie bij geweld in films en games in relatie met kinderen niet zal werken.

Een tweede reductietheorie is de **inhibitietheorie**. De inhibitietheorie sluit aan bij de catharsistheorie. Deze theorie zegt namelijk ook, dat de drang naar gewelddadig gedrag afneemt. Toch verschillen de theorieën: *‘bij de inhibitietheorie gaat men ervan uit dat als kinderen of volwassenen het geweld in een film, programma of game verwerpelijk vinden of er zelfs van walgen, zij daarna minder makkelijk zelf gewelddadig gedrag gaan vertonen’* (Nikken, 2007). De catharsistheorie vindt juist dat mensen door het kijken naar geweld en daarvan genieten de drang naar geweld afneemt. De inhibitietheorie vindt zijn basis in de emoties dat geweld oproept. *‘Er treedt een bewust afkeuringsproces op waarmee de kans op gewelddadig gedrag vermindert. Dat is meteen het grote verschil met de catharsistheorie, omdat de kijker het geweld zelf opzoekt, accepteert en als emotionele uitlaatklep gebruikt voor de eigen agressie’* (Nikken, 2007). De inhibitietheorie kent meer aanhangers in de wetenschap. Hier gaat het namelijk om medeleven met de slachtoffers en wanneer iemand iets pijnlijks meemaakt, wil je dat liever niet bij een ander doen. Dit gaat vooral op bij niet-gefrustreerde kijkers. Het effect is een stuk minder in de entertainmentmedia omdat daar de fysieke en emotionele pijn van slachtoffers vaak afgezwakt wordt. Waar deze theorie dan wel meer tot uiting komt is het nieuws. Hier worden beelden weergegeven met alle consequenties van dien. De catharsistheorie en inhibitietheorie lijken dus veel op elkaar maar er zijn zeker verschillen. Het belangrijkste punt van verschil is dat de kijker zelf het geweld opzoekt en het gewelddadige gedrag bewust afkeurt bij de inhibitietheorie. Deze theorie is dan ook aannemelijker in het afnemen van gewelddadig gedrag door kinderen en volwassenen.

Daarnaast zijn er theorieën die beschrijven dat er een negatieve invloed uit geweld in films en games voortkomt, namelijk de ‘stimulatietheorieën’. Deze theorieën staan dan ook tegenover de reductietheorieën.

Stimulatietheorieën (2.2)

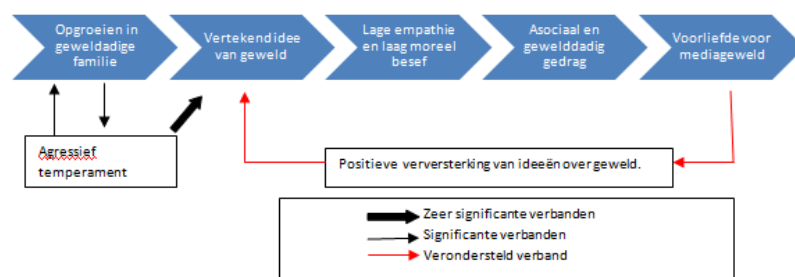
Stimulatietheorieën staan voor geweld in films en games welke juist gewelddadig gedrag bij kinderen stimuleert. De stimulatietheorieën krijgen meer bijval in de pers dan de reductietheorieën. Dit komt omdat het makkelijk is om gewelddadige films en games de schuld te geven van het gewelddadige gedrag van een kind of volwassene. Een voorbeeld hiervan komt naar voren in het hoofdstuk ‘actualiteit’. Bij het incident krijgen twee vrienden ruzie tijdens een online gamesessie, wat uiteindelijk uitmondt in een steekpartij, zal de pers de schuld neer willen leggen bij de game. Is dit wel eerlijk? Deze jongens zijn vrienden, misschien hadden zij al eerder ruzie gehad buiten het spel om en mondt deze ruzie tijdens het spel uit in een steekpartij. De game hoeft hier helemaal geen aandeel in te hebben, alleen de mogelijkheid tot communiceren die de game geeft. De stimulerende kant heeft aanzienlijk meer theorieën dan de reductietheorieën, dit omdat deze theorieën meer steun krijgen. Bepaalde theorieën zijn ook verdere uitwerkingen van andere stimulatietheorieën waardoor deze in basis niet veel verschillen.

De **aanstekelijkheidtheorie** is een relatief simpele theorie die goed te verklaren is: *‘Kinderen nemen een voorbeeld van gewelddadig gedrag die ze op televisie of in een film zien en nemen dit direct, klakkeloos over. De basisgedachte achter deze zogenaamde aanstekelijkheidtheorie is dat mediaproducties rechtstreeks als een injectienaald inwerken op de kijker’* (Nikken, 2007). Deze theorie vindt veel gehoor in de pers omdat het makkelijk uit te leggen is, want wanneer er iets gebeurt en het lijkt identiek op een voorval uit een film of game, is de verklaring makkelijk te vinden. Zo ook de schutter in de bioscoop bij de première van ‘The Dark Knight Rises’ (Nolan, 2012). In minimaal twee andere films, ‘Inglorious Bastards’ (Tarantino, 2009) en ‘Gangster Squad’ (Fleischer, 2013), gebeurt dit ook. Lijkt de schietpartij een directe kopie? Ja. Heeft die man het gedaan omdat hij het zo gaaf vond in die films? Nee. Achter zijn motivatie tot deze verschrikkelijke actie moet meer gezeten hebben. Desalniettemin krijgt deze theorie nog steeds veel bijval. *‘Volgens Amerikaans onderzoek zouden het alleen vooral labiele personen zijn die zich in de media laten overhalen tot suïcide en die jongeren of volwassenen zouden waarschijnlijk vroeg of laat ook door andere aanleidingen overgegaan zijn tot (zelf)doding’* (Philips, 1997). Er is dus meer aan de hand dan alleen het direct kopiëren. Volgens D. Philips wordt er een beroep gedaan op de psychologische ontwikkeling van kinderen en volwassenen.

Een tweede theorie is de **rationaliseringstheorie**, deze bouwt voort op de bovengenoemde theorie: *‘Met de aanname dat het mediageweld door bepaalde kijkers wordt goedgekeurd, in het gedachtegoed wordt opgenomen en ‘gebruikt’ om het eigen normoverschrijdende gedrag te rationaliseren’* (Nikken, 2007). Deze theorie verschilt van de aanstekelijkheidtheorie op het gebied dat kinderen of volwassenen het geweld wel in zich opnemen maar niet direct kopiëren. Hier wordt ook onderscheidt gemaakt tussen kinderen die bij gewelddadigheden betrokken zijn geweest in de realiteit en kinderen die het alleen via de televisie of de computer hebben meegemaakt. Kinderen die veel gewelddadigheden hebben meegemaakt gaan anders om met geweld in de media.

‘...identificeren zich makkelijker met gewelddadige karakters en vertonen minder empathie met slachtoffers...’ (Browne & Hamilton Giachritsis, 2005) .

Er is een studie gemaakt door Penell en Browne over de ontwikkeling van voorliefde voor gewelddadige mediaproducties waaruit een model is ontstaan om de voorliefde te verklaren:



Bron: Browne & Hamilton-Giachritsis (2005, p.707)

Dit model van Pennel & Browne (Browne & Hamilton Giachritsis, 2005) laat zien wat er kan gebeuren met kinderen die opgroeien met veel geweld om zich heen en hiermee kan dit ook goed aan de rationaliseringstheorie gekoppeld worden. Het geweld in films en games rationaliseert hun eigen normoverschrijdend gedrag.

De weergave van geweld in films en games wordt steeds explicieter. Om indruk te maken op het publiek zien gameontwikkelaars en filmproducenten het genoodzaakt om steeds verder te gaan met het laten zien van dit expliciete geweld. De gewenningstheorie is hier mede schuldig aan. De gewenningstheorie speelt in op het wennen aan geweldsbeelden: *'Onderzoek heeft echter ook duidelijk gemaakt dat het vaker achter elkaar zien van zulke gewelddadige beelden went (habituatie) en daarna inderdaad tot afstomping (desensitisatie) kan leiden'* (Nikken, 2007). Gewelddadige beelden worden eerst als erg ervaren, waarna het door vaker te kijken dragelijker wordt, dit komt ook terug bij het spelen van games. Een kind schrikt niet meer van een moord in een spel en kan er mee 'leven' omdat hij/zij het al vaak gezien heeft. Deze afstomping kan in mijn ogen een gevaar opleveren. Wanneer kinderen geweld als gewoon gaan zien verschuift de grens van 'toelaatbaar' geweld. Kinderen kunnen de intentie hebben om ook steeds verder te gaan in gewelddadig gedrag. Gezien het aantal gewelddadige mannelijke rolmodellen kunnen jongens hier eerder last van hebben dan meisjes. Nu het aantal sterke vrouwelijke personages die gewelddadig op kunnen treden groeit, zal ook deze theorie steeds meer toepasbaar zijn op jonge meisjes.

Door al het geweld wat wij zien op televisie met het nieuws, in films en in games kan dit ervoor zorgen dat er een vertekend beeld ontstaat in hoe de wereld er uit ziet. Deze theorie is de **cultivatietheorie**. Deze theorie is ontworpen door de Amerikaan Gerbner om de effecten op de lange termijn op de kijker te beschrijven: *'Het vaker zien van mediageweld leidt dan tot het idee dat er in het echt ook meer geweld is, hetgeen uiteindelijk tot een somberder wereldbeeld leidt'* (Nikken, 2007). Vooral bij kinderen kan dit tot een vertekend beeld van de werkelijkheid leiden omdat zij (nog) niet goed de werkelijkheid en fantasie kunnen scheiden. Dit kan dan op lange termijn tot een somber wereldbeeld leiden, wat dan tot onrust en zorgen kan leiden bij kinderen. Voordat het tot onrust en zorgen leidt, is er een tweede effect nodig. *'In een recente Nederlandse studie bleek namelijk geen direct cultivatie-effect van de nieuwsuitzendingen over de tweede Golfoorlog bij Nederlandse kinderen van tien tot twaalf jaar op te treden...'* (Walma van der Molen & Konijn, 2007). Dit tweede effect bestaat uit identificatie en empathie voor de slachtoffers van de oorlog. *'Hierdoor ontstaan negatieve emotionele gevoelens die vervolgens een somberder blik tot gevolg hebben'* (Nikken, 2007). Het een staat niet los van het ander, het gevoel dat gewelddadige beelden oproepen is van grote invloed op welk effect het op een kind kan hebben.

Hierboven zijn verschillende theorieën beschreven die van invloed kunnen zijn op de kinderen. Waardoor ik nu ben aangekomen bij de laatste twee theorieën. Dit zijn de observationele leertheorie en opwindingstheorie. De observationele leertheorie is een van de belangrijkste theorieën die erbij zit, deze theorie is gebaseerd op het aanleren van nieuw (gewelddadig) gedrag of het bevestigen van gedrag wat de leerlingen kennen.

Kinderen kunnen door geweld op televisie herhaaldelijk te bekijken, gedrag van personages overnemen en dit meenemen naar school, waar zij het kunnen uitproberen in hun spel met klasgenoten. Deze theorie, opgezet door de Amerikaan Bandura, gaat ervan uit dat gewelddadig gedrag is aangeleerd: *'Agressie wordt, net als andere gedragingen, ontwikkeld door eigen ervaringen en het observeren van gewelddadig gedrag van anderen. De theorie scherpt hiermee de aanstekelijkheidtheorie en de rationaliseringstheorie aan, omdat ze ook veel gewicht toekennen aan het voorbeeld dat agressieve rolmodellen op televisie of in films en videogames geven'* (Bandura, 1978). Omdat kinderen hun gedrag vaak spiegelen aan dat van hun ouders en andere rolmodellen is het niet onbegrijpelijk dat personages op tv of in films en videogames deze functie ook kunnen vervullen.

De laatste theorieën die bestaan over de invloed van geweld zijn de **opwindingstheorieën**. Deze theorieën hebben een emotionele basis, want diegene die naar het geweld kijkt, zou hier emotioneel opgewonden van worden en dit uiten na het einde van de bekeken media. De opwindingstheorieën bestaan uit drie deeltheorieën, namelijk de **activatietheorie**, **associatietheorie** en de **primingtheorie**. Deze drie vullen elkaar aan op basis van emotie, bij de activatietheorie gaat het vooral om kortstondige geweldeffecten. *'Kortstondige geweldeffecten, bij reeds gefrustreerde personen en tot maximaal een uur na het bekijken van een opwindende film'* (Nikken, 2007). De associatietheorie pakt hier op voort, door de theorie aan de realiteit te linken. *'De associatietheorie veronderstelt dan dat de kijker vooral agressief zal optreden, wanneer deze elementen uit de film in het echt herkent'* (Nikken, 2007). Films die de realiteit steeds meer nastreven, bijvoorbeeld de recente film *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012), zet de held in een realistische setting, zodat het elke stad in Amerika kan zijn. Als laatste van de drie komt de primingtheorie als emotietheorie naar voren. Volgens deze theorie *'kunnen gewelddadige inhoud in de media automatisch en onbewust associaties bij de kijker oproepen die er vervolgens toe leiden dat die gedachten omgezet worden in gewelddadig gedrag, of dat de kijker ten minste liberaler gaat denken over het toepassen van geweld'* (Bushman & Geen, 1990). Doordat geweld steeds meer en meer voorkomt in de media wordt zwaarder geweld ook steeds meer getolereerd in het echte leven. De primingtheorie baseert zich op deze emotionele ontwikkeling.

De meest gebruikte theorieën om het gedrag n.a.v. geweld te verklaren zijn de stimulatietheorieën. De stimulatietheorieën krijgen veel aandacht omdat het snel stof op kan laten waaien en de pers met die theorieën makkelijk de film- en game-industrie kan confronteren met hun verantwoordelijkheden op het aanbod van geweld in films en games aan kinderen. Zowel de stimulatie- als de reductiekant zijn beide aannemelijk voor extra onderzoek om achter de effecten te komen waar kinderen mee te maken kunnen krijgen. Er zijn verschillende onderzoeken gedaan naar reductietheorieën en de stimulatietheorieën. In het volgende hoofdstuk leest u daar meer over.

Wat zeggen de onderzoeken over geweld in films en games m.b.t. kinderen? (3.0)

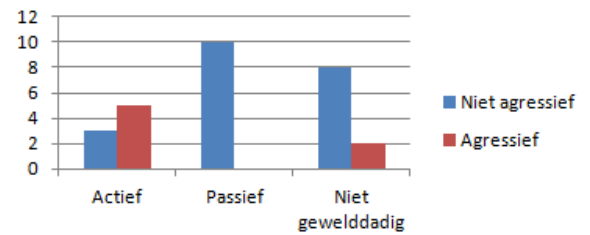
De onderzoeken - Hanneke Polman (3.1)

Er zijn verschillende onderzoeken gedaan naar de relatie tussen agressie en geweld in films en gewelddadige games. In het boek 'Gewelddadige videospellen en agressie' van Hanneke Polman wordt er vanuit gegaan dat gewelddadige beelden inderdaad van invloed zijn op kinderen, waarna zij de vergelijking wil maken tussen films en games. Welke van de twee heeft nu meer invloed: films of games?

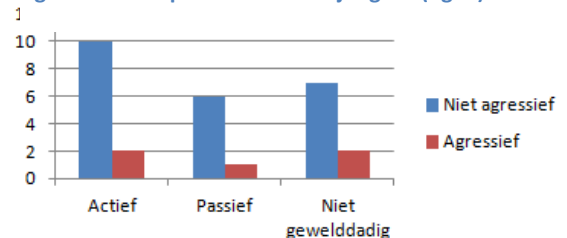
In games komt het geweld op een andere manier tot uiting dan in films. Dit maakt het onderzoek van Hanneke Polman zeer complex. Het passieve geweld van film wordt vergeleken met actief geweld in games: *'Het is echter van groot belang dat beide condities evenveel geweld bevatten en niet verschillen op belangrijke elementen zoals actie, aantal pauzes, moeilijkheid, amusement en frustratie (Anderson & Ford, 1986)'* (Polman, 2005). Polman voegt hier nog het volgende aan toe: *'Wanneer deze elementen niet gelijk zijn, kunnen deze verschillen op zichzelf al een oorzaak zijn voor mogelijke verschillen in agressiviteit tussen beide groepen'* (Polman, 2005). Dit gegeven vind ik belangrijk om naast de verschillende onderzoeken te houden. Wanneer er een te groot verschil tussen geweld in games en geweld in films is, bij een vergelijking tussen geweld in films en games, kan het onderzoek niet meegenomen worden, omdat de omstandigheden te verschillend van elkaar zijn.

Het doel van het onderzoek van Hanneke Polman is *'om te achterhalen of er verschillen in agressie waren na het spelen van een gewelddadig videospel in vergelijking met het kijken naar televisie met geweld'* (Polman, 2005). Polman heeft gebruik gemaakt van jongens en meisjes en deze passief en actief spellen laten spelen en naar films laten kijken. Daarnaast stond ook het passief kijken naar televisie centraal. Bij dit onderzoek treedt er een sekseverschil in werking en daar is een groot verschil te vinden tussen de jongens en meisjes. De conclusie trekt uit dit onderzoek is: *'het sekseverschil in effect van spelconditie op agressie kan wellicht worden uitgelegd door de grote samenhang tussen sekse en favoriete spellen. Jongens geven veelal aan slechts gewelddadige videospellen te spelen terwijl meisjes aangeven voornamelijk niet-gewelddadige spellen te spelen. Het feit dat er alleen voor jongens een effect van spelconditie op agressie is gevonden, kan wellicht worden toegeschreven aan het spelen van gewelddadige videospellen in het dagelijks leven'* (Polman, 2005). Uit dit onderzoek blijkt dus dat bij jongens de kans op een agressieve reactie veel groter is, vooral bij het spelen van games. Het passief deelnemen aan televisie en games roept veel minder vaak een agressieve reactie op. Dit onderzoek is met tien meisjes en tien jongens uitgevoerd, waardoor vooral grote verschillen zichtbaar zijn. De verschillen tussen actief en passief deelnemen zijn zo groot *'dat ze zelfs met een kleine steekproef tijdens een kort meetmoment konden worden gedetecteerd'* (Polman, 2005).

In figuur 1 en 2 (Polman, 2005) ziet u de resultaten van het genoemde onderzoek. Het onderzoek laat een groot verschil zien tussen passief en actief deelnemen aan gewelddadige televisie of games dat dus groot verschil oplevert. Bij de meisjes is er een minder groot verschil. Zij geven ook aan het liefst geen gewelddadige spellen te spelen. Dit onderzoek geeft mij, ondanks de kleinschaligheid, duidelijkheid over de impact van geweld, in games en op tv, op jongens en meisjes.



Agressie naar spelconditie voor jongens (fig. 1)



Agressie naar spelconditie voor meisjes (fig. 2)

De onderzoeken – Impact of media on Children and adolescents (3.2)

Hoofdonderzoeker van dit onderzoek Susan Villani is Medical Doctor (M.D.) Zij heeft dit onderzoek geleid tussen 1996 en 2006. In dit onderzoek staat de relatie tussen media (films en games) en agressief gedrag van kinderen en adolescenten centraal. Uit dit onderzoek is gebleken dat kinderen die vaak in aanraking komen met geweld, later gewelddadig gedrag kunnen gaan vertonen. Wat inhoudt dat de kans groter is dat kinderen het kunnen laten zien, maar niet dat zij het ook daadwerkelijk laten zien. Villani beschrijft de verbinding als volgt:

‘The primary effects of media exposure are increased violent and aggressive behavior, increased high-risk behaviors, including alcohol and tobacco use, and accelerated onset of sexual activity. The newer forms of media have not been adequately studied, but concern is warranted through the logical extension of earlier research on other media forms and the amount of time the average child spends with increasingly sophisticated media’ (Villani, 2001). Dit onderzoek heeft connecties met de theorieën die er zijn over mediageweld. De eerder genoemde stimulatietheorieën sluiten hierbij aan, omdat de kans groter is op gewelddadig gedrag na het veelvuldig opzoeken van geweld in games en films. Kinderen die dit vaak opzoeken zullen volgens Villani en de stimulatietheorieën later meer gewelddadig gedrag kunnen laten zien.

De onderzoeken – Meta-analyse Peter Nikken (3.3)

Vanzelfsprekend kan Peter Nikken hier niet ontbreken. Nikken is eerder al in het literatuuronderzoek naar voren gekomen bij het uiteenzetten van de theorieën over de invloed van mediageweld op kinderen. In zijn boek 'Mediageweld en kinderen' voert Peter Nikken een meta-analyse uit waarin hij verschillende onderzoeken opnieuw analyseert en hier zijn eigen conclusies uit trekt. Nikken komt tot de conclusie dat de verschillende onderzoeken, ook al rapporteren ze verschillende groottes van de effecten, mediageweld invloed heeft op gewelddadig gedrag. *'Sinds 2000 tonen onderzoeken stuk voor stuk aan dat de blootstelling aan mediageweld na verloop van tijd kan leiden tot een toename aan agressief gedrag en denken maar ook tot afname van pro sociaal gedrag'* (Nikken, 2007).

De meta-analyse omvatte verschillende studies, namelijk: *'longitudinale studies, experimentele laboratoriumstudies, veldexperimenten en correlatieve studies naar de effecten van televisie, film en games'* (Bushman & Anderson, 2002). Uit al deze studies en experimenten zijn cijfers naar voren gekomen die per onderzoek van elkaar verschillen. *'Onder andere een variatie tussen de 4 en 7 procent waarbij het geweld van iemand enkel en alleen toe te schrijven is aan de confrontatie met mediageweld'* (Nikken, 2007). Belangrijk is hier in ogenschouw te nemen, dat het om 'enkel en alleen toe te schrijven' gaat. Gewelddadig gedrag kan ook indirect toe te schrijven zijn aan de confrontatie met mediageweld. Alleen begeven wij ons dan in een grijs gebied waar de wetenschappers lijnrecht tegenover elkaar staan.

Nikken geeft in zijn conclusie, in het hoofdstuk 'Verschillende soorten effectonderzoek', in zijn boek 'Kinderen en mediageweld' dat als er gekeken wordt naar de verschillende onderzoeken, ongeacht welke methode gebruikt is de volgende conclusie: *'dat onder bepaalde omstandigheden bepaalde kinderen door bepaalde mediaproducties of bepaalde vormen van geweld wel degelijk beïnvloed kunnen worden'* (Nikken, 2007). Deze conclusie deel ik met Nikken, want de vele mediaberichten over geweldplegingen naar eventuele aanleiding van een film of game zijn te groot om links te laten liggen. Het percentage geweld door media, welke directe invloed heeft is laag, daarom moet er ook gekeken worden naar de samenhang tussen de thuissituatie en het geweld in films en games.

Geweld in films en games kan verschillende effecten (of invloeden) hebben op kinderen. Ook hierin zijn de wetenschappers het niet allemaal met elkaar eens. De effecten die in school het meest waarschijnlijk naar voren kunnen komen - welke ook in de onderzoeken van dit hoofdstuk naar voren zijn gekomen – worden besproken in het volgende hoofdstuk. Hier wordt uitgebreid gekeken naar de drie effecten waar een leerkracht mee te maken kan krijgen bij leerlingen die beïnvloed worden door geweld in films en games.

Welke invloed kan geweld in films en games op het gedrag van kinderen hebben? (4.0)

Wanneer er gesproken wordt over invloeden van geweld, wordt het woord effect of gevolg regelmatig gebruikt. Het effect of gevolg dat geweld in een film of game op een kind tussen 7-12 jaar kan hebben varieert per kind. Dat het geweld invloed heeft daar is iedereen het mee eens. Het kan aanzetten tot geweld, maar het kan een kind ook afstompen. De invloeden lopen in dit geval uiteen, waarbij de invloed die aanzet tot geweld de meeste aandacht in de media krijgt. Peter Nikken geeft aan dat er drie effecten zijn die bij kinderen kunnen voorkomen onder bepaalde omstandigheden en bij bepaalde beelden.

Er zijn drie verschillende typen effecten: *effecten op de emoties, effecten op de cognities en effecten op het gedrag van jeugdigen* (Nikken, 2007). Wanneer een kind effecten vertoont die invloed hebben op de emoties kan dat zichtbaar zijn in school, bijvoorbeeld door:

- onnodig te huilen in bepaalde situaties;
- snel boos te worden op een ander, zoals gezien is in een film of game;
- snel bang te worden van gewelddadige beelden.

Wanneer een kind steeds met bepaalde beelden in zijn of haar hoofd zit kan het kind moeite hebben met zich te concentreren en dit heeft dan invloed op haar cognitieve vermogen, kinderen kunnen last hebben om hun gedachten te ordenen, maar ook problemen hebben met de concentratie op hun werk op school. Als laatste is de invloed op het gedrag van kinderen misschien wel het belangrijkste. Geweld in films en games wordt vaak geportretteerd als oplossing van problemen. Kinderen kunnen deze 'oplossing' als gewoon gaan zien en deze oplossing laten zien in hun gedrag naar andere kinderen.

Het artikel over invloed van geweld op kinderen op de site www.anababa.nl omschrijft de drie effecten praktischer en meer beeldend dan Nikken in zijn boek. Hier wordt direct gesproken tegen ouders over invloeden van geweld in games en films. '*Je kind wordt er bang van, je kind wordt ongevoelig voor geweld; hij gaat het gewoon vinden, je kind wordt er wild of agressief van*' (Peters, 2009). Hier komen de drie type-effecten ook naar voren:

- emoties;
- cognities;
- gedrag van jeugdigen.

Deze drie effecten worden per effect in hoofdstuk 4.1, 4.2 en 4.3 verder uitgewerkt en in het praktijkonderzoek zullen deze definities ook gebruikt worden tijdens het observeren van de leerlingen.

Het emotionele effect (4.1)

Volwassenen hebben vaak moeite om hun emoties te tonen, dit wordt in sommige culturen gezien als een teken van zwakte. De volwassenen denken daarnaast vaak na voordat zij antwoorden, zodat hun antwoorden weloverwogen zijn, kinderen daarentegen tonen in het algemeen sneller hun emoties. '*Er zijn zes basisemoties: vreugde, verdriet, angst, woede, verbazing en afschuw*' (Sila, 2007). Deze emoties kunnen kinderen ook vertonen na het kijken van bepaalde gewelddadige films en spelen van gewelddadige games. '*Vooraf spannende scènes waarin de held in het nauw zit en zich uiteindelijk uit zijn benarde positie weet te bevrijden kunnen ertoe bijdragen dat kinderen 'vergeten'*

dat ze maar naar een film of televisieprogramma zitten te kijken.' (Nikken, 2007). Kinderen kunnen vreugde voelen, maar ook angstig zijn dat de held het niet gaat redden tijdens een film of game. Kinderen zien natuurlijk heel veel in een film of game en vaak gaat geweld ook gepaard met snelle en flitsende actie. Deze drukke beelden kunnen verschillende basisemoties bij kinderen naar boven laten komen, die prikkels zorgen dan voor een opgewonden staat. Nadat er veel prikkels binnen zijn gekomen *'zoeken kinderen als het ware een uitlaatklep om al die energie weer kwijt te raken. Als kinderen dan de rust niet vinden om rustig te spelen kan de fantasieontwikkeling worden geremd of vervelend spelgedrag worden bevorderd. Druk spelgedrag zit aldus de socialisatie in de weg en maakt de weg vrij voor het sneller optreden van ruzies'* (Valkenburg & Voort, 1994). Nikken geeft hierbij aan dat kinderen dit emotionele effect niet hoeven te vertonen maar dat het wel eerder kan leiden tot vervelend spelgedrag en ruzies.

Jonge kinderen (vier tot zeven jaar) zijn nog niet in staat om fictie en werkelijkheid uit elkaar te houden. Het niet uit elkaar houden van fictie en werkelijkheid zorgt voor prikkels die zij lastig kunnen plaatsen in hun wereld. *'Volgens onderzoek zijn de kinderen tussen vier en zeven jaar vooral angstig voor geweldsituaties met concrete visuele bedreigingen'* (Cantor, 2002). Deze kinderen kunnen bang worden van de moeder van Bambi die gedood wordt in de gelijknamige film van Disney of een gevecht tussen leeuwen in the Lion King. Of deze concreet visuele bedreigingen ook voor problemen binnen de school zorgen tijdens het spelen, hangt af van de tijd dat een kind bang of angstig is na het kijken van deze bepaalde beelden. Uit onderzoek is gebleken dat bij *'één op de vijf angstige kinderen het angstige gevoel langer, tot zelfs maanden blijft bestaan'* (Valkenburg P. , Vierkante ogen: Opgroeien met TV & PC, 1997). Belangrijk is om hier te lezen dat het om de al angstige kinderen gaat en niet alle kinderen die de beelden zien, hier vallen waarschijnlijk ook basisschoolkinderen onder in uw klas. Hierdoor kunnen ongewone reacties ontstaan bij het kijken naar op het oog onschuldige beelden tijdens de les, bijvoorbeeld tijdens het kijken van het jeugdjournaal.

Het cognitieve effect (4.2)

Naast het emotionele effect, is er het cognitieve effect. Het cognitieve effect staat voor het *'fantaseren over geweld, agressieve gedachten en afstomping'* (Gotz & Ensinger, 2002). Kinderen die regelmatig films met gewelddadige beelden kijken of gewelddadig games spelen, zijn hier het meest vatbaar voor. Een filmpersonage dat als rolmodel kan fungeren en vooral veel problemen met geweld oplost, kan een kind de gedachte geven dat hij of zij net zo sterk is. Of zelfs zijn of haar problemen kan oplossen door geweld te gebruiken, dit lukt het rolmodel immers ook. Wat er namelijk gebeurt in de meeste films met gewelddadige beelden is dat de 'good guy' de problemen die hij heeft probeert op te lossen door eerst te schieten en dan pas vragen te stellen. In november 2012 kwam de film *Taken 2* (Megaton, 2012) in de bioscoop en in dit verhaal wordt de vrouw van de 'good guy' ontvoerd en gaat hij op zoek naar haar. Als hij op het spoor is van de mensen die zijn vrouw hebben, vecht en schiet hij zich door de mensen heen. De kijkleeftijd voor deze films is 12 jaar en ouders. Kinderen van 12 jaar kunnen deze film huren of kopen en laten zien in een omgeving waar waarschijnlijk ook jongere kinderen aanwezig zijn. Dit kan dan leiden tot afstomping bij kinderen en geweld kan als iets gewoons en als een oplossing voor de problemen waar kinderen mee worstelen gezien worden.

Het gevaar dat al deze gewelddadige beelden van films en games kunnen veroorzaken komt in een onderzoek, over de gewelddadig serie Dragon Ball Z, naar voren:

‘Het gevaar is dat de kinderen zich inbeelden dat ze net zo sterk en succesvol zijn als de helden om vervolgens met geweld allerlei problemen te overwinnen’ en ‘bovendien werden de gewelddadige fantasieën over bijzondere magische situaties, standvastigheid en vriendschap ook uitgewerkt in het echte spelgedrag op school of in de buurt’ (Nikken, 2007). Dit gegeven sluit direct aan bij de vraag van mijn onderzoek: Welke invloed heeft geweld in films en games op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw? Wanneer het spelgedrag namelijk beïnvloed wordt door gewelddadige beelden, zullen andere leerlingen (en ook leerkrachten) hier last van ondervinden.

Naast het gegeven dat gewelddadige beelden verschillende fantasieën over eenzelfde soort krachten als de hoofdpersoon van een spel of film opwekken, zo kunnen beelden ook een positieve invloed hebben op de kinderen. Een gewelddadig spel als Call of Duty gaat over het leger in heftige oorlogssituaties. Dit spel is oorspronkelijk 18+, alhoewel veel kinderen onder de twaalf jaar dit ook spelen. Het spel speelt zich in de oorlog af, zodoende krijgen de kinderen ook te maken met tactische situaties, die voorheen alleen in het echte leger behandeld werden. Kinderen krijgen dus kennis van tactische situaties uit het slagveld. Dit wordt verder aangevuld door het spelen van ‘online shooters’. In deze shooters wordt er gevraagd van spelers om samen te werken met andere mensen over de hele wereld. *‘Een groot gedeelte van de hedendaagse jeugd heeft dankzij zulke oorlogsgames evenveel tactische, parate kennis als een infanterist in het leger van twintig jaar geleden’* (Lemmens, 2007). Deze ontwikkelingen in het tactische brein van een kind kunnen natuurlijk als positief gezien worden. Leerling kunnen de tactische parate kennis ook gebruiken op school, bij hobby’s en het buiten spelen.

De kinderen die regelmatig deze “shooters” spelen, worden constant geconfronteerd met gewelddadige beelden. Uit onderzoek is gebleken dat kinderen *‘die veelvuldig gewelddadige games spelen, significant vaker agressieve gedachten hebben over anderen of over zichzelf, dan leeftijdgenoten die een neutraal, niet-agressief spel spelen. Dit is recentelijk vooral bij oudere kinderen en jongeren onderzocht’* (Carnagey, 2005). Hierbij gaat het dan vooral om korte termijn effecten. Vooral vlak na het spelen van deze spellen, kunnen bepaalde acties van anderen als gewelddadig gezien worden en hier reageren kinderen dan ook op. Het veelvuldig kijken naar gewelddadige beelden kan ook tot afstomping leiden. Geweld gaat als gewoon gezien worden en na verloop van tijd kan het zijn dat het niet meer als geweld gezien wordt. Er wordt dan gezocht naar nog zwaarder en harder geweld om dezelfde prikkels te krijgen als bij de eerdere beelden. Dit leidt dan tot verdere afstomping. *‘Het standaardbeeld in veel series waarbij de held, vaak vanuit goede motieven, geweld gebruikt om problemen op te lossen, kan er dus aan bijdragen dat kinderen mentale scripts ontwikkelen waarin geweld een gewoon, geijkt middel is om problemen op te lossen’* (Nikken, 2007). In deze tijd met het geweld binnen handbereik op de televisie en via de computer is het onontkoombaar dat kinderen aan gewelddadige beelden worden blootgesteld. Het is daarom van belang dat aan dit cognitieve effect, wat niet direct zichtbaar is, aandacht wordt besteedt doormiddel van observaties van spelende kinderen, om te zien of gedrag uit gameproducties of films hun uitwerking hebben in hun spelgedrag op de basisschool. Uit onderzoek blijkt dat *‘deze effecten (het ontwikkelen van mentale scripts) het sterkst zijn bij kinderen die nauwelijks gewetensvragen stellen bij de toepassing van het geweld door helden en die voorbeelden als moreel relevant zien’* (Nikken, 2007). Een leerkracht kan door gesprekken met leerlingen te voeren en

observatiemomenten te houden de leerlingen die nauwelijks gewetensvragen stellen eruit halen. Zodoende kunnen dergelijke cognitieve effecten bij deze leerling(en) eerder vastgesteld worden.

Het gedragseffect (4.3)

Het laatste effect dat beschreven wordt is het gedragseffect. Het gedragseffect is *'het effect van geweldbeelden op kleine agressie (schoppen, slaan, pesten of vechten)'* (Peters, 2009). Dit effect kan als tamelijk groot worden bestempeld. Een recente longitudinale studie naar gedragseffecten van gamegeweld, laat zien dat *'het mediagedrag in het algemeen en de consumptie van gewelddadige games in het bijzonder, significant samenhangen met verbaal agressief gedrag, fysieke agressie, vervelend sociaal gedrag en met minder prosociaal gedrag'* (Anderson, 2007). Net als eerder in literatuuronderzoek komen ook hier de site van www.anababa.nl en de visie van Nikken, met gebruik van het onderzoek van Anderson, tot de conclusie dat bepaalde kinderen van bepaalde gewelddadige beelden opgewonden raken en dit in bepaalde handelingen ook kunnen laten zien. Waar Nikken nog aanvult dat *'de relatie tussen kijkgedrag en de agressiviteit het sterkst aanwezig was bij kinderen die van zichzelf al een agressief verleden in brachten, maar gold ook voor kinderen, en met name de jongens, zonder agressief verleden'* (Nikken, 2007). Hieruit kan opgemaakt worden dat kinderen die op een bepaalde manier in hun verleden al in aanraking zijn gekomen met geweld, bijvoorbeeld in de thuissituatie, sterker beïnvloedt worden door de gewelddadige beelden. Wat dan weer betekent dat deze kinderen zich eerder uiten volgens het gedragseffect: schoppen, slaan, pesten of vechten.

De drie effecten die plaatsvinden, de emotionele, cognitieve en de gedragseffecten staan met elkaar in verbinding wanneer een kind aan het spelen is op school, op het plein of in de buurt. Vandaar dat een kind niet in een bepaald hokje gestopt kan worden, maar verschillende effecten zal laten zien. Wat nog meer opvalt is dat jongens meer last van hebben geweld in films en games dan meisjes, dit zal komen door de natuurlijk aanleg van jongens met betrekking tot fysiek gedrag. Jongens stoeien meer en hebben meer plezier in fysieke spelen. Meiden interesseren zich hier minder voor en zullen daarom ook minder snel gewelddadige beelden opzoeken in films en games. Deze drie effecten zijn natuurlijk afhankelijk van de soorten geweld die aangeboden worden in films en games. In het volgende hoofdstuk: welke soorten geweld zijn er in films en games? Wordt er gekeken naar de soorten geweld waarmee kinderen in aanraking komen en waar een leerkracht in woord en in daad mee geconfronteerd kan worden.

Welke soorten geweld zijn er in films en games? (5.0)

Tegenwoordig zijn er ontzettend veel films en games te zien en te spelen. Wanneer iemand bij een lokale Free Recordshop naar binnen wandelt, zijn hier niet alleen cd's te krijgen maar ook rijen met film en games, waar kinderen ook bij kunnen. Deze producten moeten wel langs de kassa, maar niet altijd wordt de leeftijd van een klant gecontroleerd en krijgen kinderen soms films of spellen mee die niet voor hun leeftijd geschikt zijn. Wanneer er over geweld in films en games gepraat wordt, over welke soorten geweld gaat het dan? Geweld is een heel breed begrip. De online Encyclopedie geeft de volgende korte maar sterke omschrijving: *'hevige kracht die iemand schade doet of veroorzaakt'* (Encyclo, 2012). Geweld houdt niet alleen fysiek geweld in maar elk geweld wat schade veroorzaakt. Dit kan daarom ook psychologisch geweld zijn of zelfs verwaarlozing. Het geweld dat in films en games naar voren komt kan een kind zelf opzoeken. In dit hoofdstuk worden de verschillende vormen van geweld omschreven.

De verschillende soorten geweld zijn te vinden in de volgende benamingen: fysiek geweld, psychisch geweld en verbaal geweld. Bij elk soort geweld is er een tweedeling te maken tussen reëel geweld en fictief geweld. Om goed inzichtelijk te krijgen wat er met deze soorten geweld bedoeld wordt, zal ik de drie categorieën behandelen en deze bekijken vanuit het reële geweld en fictieve geweld.

Fysiek geweld (5.1)

Fysiek geweld is tegenwoordig "hot". In films en games lijkt men steeds een stap verder te gaan met fysiek geweld om elke keer weer indruk te maken op het publiek. Fysiek geweld is het geweld dat lichamelijke pijn veroorzaakt bij de personages. De personages op tv of in films en games kunnen met elkaar vechten, elkaar neerschieten of pijn doen met slagwapens. Fysiek geweld is een populaire variant in films en games, dit komt omdat de pijn meteen zichtbaar is bij diegene die het ontvangt. Fysiek geweld is niet alleen een vuistslag in andermans gezicht, maar ook geweld van seksuele aard. Op de site van Thesaurus Zorg en Welzijn wordt fysiek geweld als synoniem gezien van mishandeling. De definitie die hier wordt gegeven, geeft een goede omschrijving van fysiek geweld: *'Elke vorm van voor een individu bedreigende of gewelddadige interactie van fysieke, psychische of seksuele aard, die anderen actief of passief opdringen waardoor ernstige schade wordt berokkend of dreigt te worden berokkend aan dit individu in de vorm van fysiek en/of psychisch letsel'* (Stimulansz, 2013). Het fysieke geweld keert in veel films en games terug waardoor kinderen dit snel begrijpen en het meest mee in aanraking komen. Geweld in films is vaak fictief van aard, maar veel filmmakers proberen dit zo realistisch mogelijk in beeld te brengen. Voor kinderen, maar ook voor volwassenen wordt het dus steeds moeilijker om het fictieve en realistisch geweld van elkaar te onderscheiden.

Psychisch geweld (5.2)

Fysiek geweld gaat vooral over de lichamelijke kant van geweld. Dit geweld is terug te zien bij de personages in films en games en met deze pijn kan diegene die kijkt naar de film of het spel speelt zich makkelijk identificeren. Psychisch geweld is van een andere orde. Onlangs heb ik de film *Argo* (Affleck, 2012) gezien. Hier worden gegijzelden met een zak over hun hoofd gedwongen op hun knieën te zitten en dan horen zij het spannen van geweren. De gegijzelden denken dat zij geëxecuteerd gaan worden. Wat er dan gebeurt is een vorm van psychisch geweld. De gijzelaars halen de trekkers over en je hoort alleen maar 'klik, klik, klik, klik' geen echte schoten. De gegijzelden storten huilend en trillend ter aarde, want de dood stond voor hun ogen. *Argo* is in dit geval een

volwassen film waar kinderen niet naar horen te kijken, toch is deze scene een goed voorbeeld van psychisch geweld, waarbij vooral de dreiging en manipulatie zichtbaar wordt.

Psychisch geweld heeft onder andere te maken met vernederen en manipuleren. De definitie op www.encyclo.nl is als volgt: *'Uiting van macht/kracht door dreigingen, manipulatie, pesten, vernederen etc. Gebruikt voor: geestelijk geweld, geestelijke mishandeling, verbaal geweld. Meer specifiek: intimidatie, pesten. Minder specifiek: geweld. Zie ook: belaging, belediging, manipulatie, psychische kindermishandeling, psychische vrouwenmishandeling* (Encyclo, 2012). Pesten, dreigen en vernederen zijn varianten die zeker in films voor kinderen, maar ook in games naar voren komen. In een kinderserie op Nickelodeon, *Ned's survival guide for school*, (Nickelodeon, 2004) zitten vrij stereotype personages die sterk uitvergroot worden. Hierbij zit ook een bullebak, deze bullebak haalt veel vernederende dingen uit met fysiek zwakkere leerlingen, tevens zie je hem ook vaak dreigen met geweld om anderen te manipuleren. Pesten, dreigen en vernederen zijn voor kinderen maar al te reële dingen die op scholen ook voorkomen, waardoor de fictieve werkelijkheid verward kan worden met de echte werkelijkheid die zich thuis en op school afspeelt. Zoals eerder aangegeven in hoofdstuk 1.2 kan deze verwarring leiden tot een somber wereldbeeld van de kinderen, welke niet representatief is voor de werkelijkheid.

Verbaal geweld (5.3)

Verbaal geweld heeft veel te maken met psychisch geweld. Verbaal geweld is zo te gebruiken dat er psychisch geweld aan ondervonden wordt. Vandaar dat verbaal geweld vaak als een onderdeel van psychisch geweld gezien wordt. Toch wil ik verbaal geweld apart belichten. Dit komt omdat verbaal geweld in films en games voor alle leeftijden voorkomt. In welke verhalen wordt er niet gescholden met bijvoorbeeld: sukkel, eikel, klootzak. Het kan natuurlijk nog veel erger. Games zijn vaak in het Engels en daar worden vaak woorden als 'fuck' of 'asshole' gebruikt. Kinderen nemen dit snel over en zien het als iets wat stoer is of intimiderend kan werken.

Schelden is van alle tijden. Verbaal geweld kent de volgende definitie: *'Verbaal geweld wordt gebruikt door de dader om zijn partner te domineren, controleren, zelfs te vernietigen. De gebruikte toon (roepen, bevelen,...), de inhoud van zijn woorden (scheldwoorden, beledigingen, vernederingen, vulgaire en respectloze woorden,...) en zijn houding (het gesprek leiden, de ander onderbreken, verplichten te zwijgen) zijn van belang* (Willems & Govers, 2008)'.

Verbaal geweld wordt vaak gezien als het schreeuwen en tieren tegen een ander. Wat niet veel mensen weten, is dat verbaal geweld vaak een voorloper van fysiek geweld is. Verbaal geweld lokt vrijwel altijd een reactie uit, hieruit kan ook fysiek geweld uit voort komen. Deze definities van geweld klinken op papier helemaal niet fijn, maar wat maakt het dan toch zo aantrekkelijk dat kinderen deze vormen van geweld willen opzoeken? In het volgende gedeelte wil ik daar een hypothese aan verbinden. Omdat elke kind anders is zal ook de drang naar het zoeken van geweld in films en games, voor elk kind heel anders kunnen zijn.

Wat maakt geweld in films en games aantrekkelijk voor kinderen?

(6.0)

Rennend door een slagveld, andere spelers ontwijkend, de ene na de andere bom knalt langs je heen en dat allemaal in je veilige huiskamer. Wat maakt geweld in films en games nu zo aantrekkelijk voor kinderen? Kinderen, vooral jongens, spelen ook buiten op straat graag oorlogje, met takken en plastic buizen als wapens. Ik heb dat vroeger gedaan en tegenwoordig gebeurt dat nog steeds, maar er vindt wel een verandering plaats. Tegenwoordig is er via de televisie en vooral via games veel oorlog op te zoeken. Een heel populair spel is Call of Duty. Elk jaar komt er een nieuw deel uit en elk jaar verbreekt het spel weer de verkooprecords. Oorlog op de digitale snelweg, tegen mensen over de hele wereld, het klinkt als een grote vrijheid die je in eigen huis hebt. Tijdens mijn stage in het derde jaar kwam ik zelf dit 'probleem' tegen. S. uit groep 6 vertelde na de middagpauze aan zijn vrienden hoeveel 'kills' (doden) hij had gemaakt met Call of Duty, dit vertelde hij met veel trots en een glimlach op zijn gezicht aan zijn vrienden. Kinderen zoeken dit geweld klaarblijkelijk op, omdat zo'n spel dag en nacht gespeeld kan worden, maar hij ook weer makkelijk uit te zetten is. Verder hoeven de kinderen ook het huis niet meer uit en is het op de bank ook te spelen met een vriend naast je.



Call of Duty: Black Ops 2 van Activision

Mijn kind zoekt geweld (6.1)

Van alle onderzoeken die er zijn wordt het meest onderzocht welke effecten gewelddadige beelden op kinderen hebben. De redenen waarom kinderen (natuurlijk ook volwassenen) geweld opzoeken, worden bijna niet onderzocht. J. Cantor noemt hierbij de volgende reden: *'dat de effecten op kinderen nu eenmaal veel makkelijker zijn waar te nemen, dan hun intenties om het mediageweld op te zoeken'* (Cantor, 1998). Cantor heeft gelijk wat betreft het onderzoeken van de effecten op kinderen, maar helaas heeft zij ook gelijk dat de intenties lastig te onderzoeken zijn. Nikken geeft dit ook aan in zijn boek 'Mediageweld en kinderen', hij benadrukt dat er nog nauwelijks onderzoeken zijn, waaruit opgemaakt kan worden of de toevoeging van geweld werkelijk leidt tot meer televisiekijkers. Wat opmerkelijk is, is dat sommige wetenschappers de fascinatie voor geweld toeschrijven aan de evolutie. Volgens deze theorie *'is de mens van nu een product van de oermens van vroeger die voor zijn bestaan precies moest weten wanneer bepaalde situaties gevaarlijk waren. Die interesse in het geweld dat anderen overkwam was nodig om zelf beter voorbereid te kunnen overleven'* (Nikken, 2007). De onderzoekers beweren dat deze interesse in geweld nog steeds in ons aanwezig is. Vandaar dat jongens ook meer de drang hebben om geweld op te zoeken. Omdat zij vroeger de jagers en beschermers waren en de vrouwen de huishoudelijke taken op zich namen.

In het verlengde van deze theorie geven Hausmanninger en Bohrmann aan *'dat geweldbeelden, zowel in de realiteit als via de media, automatisch sensaties oproepen die op drie niveaus worden ervaren:*

- *de sensomotorische prikkeling, waar de waarnemer op reageert*
- *een emotionele sensatie die verwerkt wordt tot een;*
- *cognitieve beleving. De waarnemer bevestigt dan het geweld door dit o.a. te bespreken* (Hausmanninger, 2002).

Deze drie niveaus worden steeds weer opnieuw doorlopen. Door het geweld te bespreken zorgt een kind (maar ook een volwassene) ervoor dat hij leert omgaan met geweld. Het geweld wat de oermens nodig had om te overleven hebben wij tegenwoordig niet (meer) nodig. Maar de fascinatie voor geweld kan wel als een reden gezien worden voor het blijvende aanbod van geweld in games en films welke kinderen kunnen zien.

Verveling (6.2)

Games worden ook door kinderen gespeeld om verveling tegen te gaan. Zij kunnen hun zorgen “weg spelen” in de wereld die op de PC, Playstation en Xbox gecreëerd wordt, *‘hierdoor wordt het eigen gevoel geoptimaliseerd’* (Fritz & Fehr, 2003). Het woord gevoel is hierbij heel belangrijk, want tegenwoordig wordt er veel gekeken naar welk gevoel iemand heeft na het gebruiken of het kijken van producties, waaronder mediaproducties. Als een kind niet lekker in zijn vel zit en zich verveelt doordat hij weinig vrienden heeft kan hij zich onttrekken aan deze wereld en zichzelf storten in een digitale wereld. Hierbij leg ik de concentratie op de spelers die gewelddadige beelden opzoeken wanneer zij zichzelf onttrekken aan de echte wereld. *‘Spelers van gewelddadige games zijn opzoek naar stimuli die aan hun behoefte naar spanning en sensatie voldoen en om hun gemoedstoestand te reguleren’* (Nikken, 2007), wat in kan houden dat steeds meer kinderen gewend raken aan geweld en steeds zwaarder geweld opzoeken om hun gemoedstoestand te reguleren. Dit sluit aan bij de gewenningstheorie waar geweld tot afstomping leidt. Deze toenemende behoefte aan geweld *‘is dus een mogelijke aanwijzing voor de verslavende eigenschappen van gewelddadige games met mogelijke risico’s voor een gewelddadige houding en gewelddadig gedrag’* (Lemmens, 2007). Kinderen die weinig vrienden hebben en hun gevoel optimaliseren door veel gewelddadige films te kijken en gewelddadige games te spelen kunnen in bepaalde omstandigheden een grotere risicogroep zijn. Hierin komt naar voren dat niet alleen het zien en beleven van gewelddadige beelden invloed hebben, maar ook de omgang met geweld in de thuissituatie en de sociale situatie van een kind en zijn leefomgeving.

Kinderen zoeken spanning en sensatie in mediaproducties omdat zij hun gevoel geoptimaliseerd willen hebben. Geweld in games kan hun succes ervaringen geven als zij een spel winnend afsluiten, maar hen ook slecht laten voelen wanneer een kind een (extreem) gewelddadige handeling uit moet voeren.

Wanneer het zo is dat de mens vanuit zijn oerinstinct geweld blijft zoeken zoals beschreven in hoofdstuk 6.2, zullen kinderen dit ook blijven doen en zullen bepaalde kinderen, door bepaalde beelden eventueel onder invloed van gewelddadige beelden gewelddadig gedrag laten zien.

Zoals beschreven in dit hoofdstuk zijn er mogelijkheden die aangeven wat geweld in films en games zo aantrekkelijk maakt voor kinderen. Kinderen zoeken naar een manier om hun gevoel te optimaliseren. Dit kan doordat zij gepest worden, maar ook door bijvoorbeeld verveling. Ook wordt de mogelijkheid aangehaald dat de zoektocht naar geweld in ons zit en dit op verschillende manieren naar boven kan komen. Bij de een meer dan de ander. Om dit onderzoek naar effecten van geweld in films en games op het spelgedrag van kinderen te kunnen koppelen aan de praktijk, zal er duidelijkheid moeten komen over wat de leerlingen op een basisschool in groep vijf tegenwoordig kijken aan (gewelddadige films en spelen aan gewelddadige games. Hiervoor zal in het praktijkonderzoek een enquête afgenomen worden in groep vijf van de Ichthusschool te Nijkerk.

Welke films en –games kijken en spelen de kinderen tegenwoordig? (7.0)

Wij leven in een digitale wereld waar veel vermaak voorhanden is. Het internet heeft er voor gezorgd dat veel films en games, makkelijk en soms gratis te zien zijn. Kinderen groeien op in deze tijd en kunnen vaak veel meer met een computer of tablet dan hun ouders. Om te onderzoeken of geweld uit films en games invloed heeft op het gedrag van kinderen, is het belangrijk om te weten waar de kinderen tegenwoordig naar kijken en welke spellen zij spelen. Om hier achter te komen heb ik korte vragenlijst gemaakt. Deze vragenlijst laat ik invullen door groep vijf van mijn stageschool.

Enquête films en games (7.1)

In de volgende enquête wil ik achter het game- en filmgedrag van de kinderen van groep vijf van de Ichthusschool komen. Dit wil ik gaan doen door een '*klassikale schriftelijke enquête*' (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011) af te nemen. Deze enquête is door de klassikale insteek makkelijk uit te voeren. De vragenlijst heeft verschillende soorten vragen: ja/nee-vragen, openvragen en meerkeuzevragen. Ik heb gekozen voor deze vragen omdat ik hierdoor een goed overzicht kan krijgen welke soorten films (in de bioscoop en thuis) zij kijken en welke games kinderen tegenwoordig spelen.

De enquête bestaat uit de volgende vragen:

Omcirkel het goede antwoord.

Naam:

1. Ben je een jongen of een meisje?

Jongen

Meisje

2. Kijk je films?

Ja, meer dan 2 per week

Ja, 1 per week

Heel soms

Nooit

(Heb je nooit ingevuld? Ga dan verder naar vraag 6)

3. Welke films kijk je dan?

Animatiefilms

(Madagascar, Ice Age)

Disney films

(Lion King, Bambi)

Actiefilms (met veel vechten)

(Batman, James Bond)

Komedies (films waar veel in gelachen wordt)

(Alvin and the Chipmunks)

4. Wat vind je van het vechten in films?

Gaaf, ik wil er meer van zien!

Leuk, maar ik wil zelf niet vechten.

Ik zie het liever niet in films.

Helemaal niet leuk.

5. **Het liefst kijk ik films met vechten:**

Ja
Nee

6. **Ik speel spellen op de computer:**

Elke dag
Meer dan 2 keer per week
1 keer per week
Minder dan 1 keer per week
Nooit

(Heb je nooit ingevuld? Ga dan verder naar vraag 10)

7. **Welke spellen speel je op de computer? (Je mag meerdere soorten spellen kiezen)**

Puzzelgames	(Tetris, Sudoku, de Sims)
Schietspellen	(Call of Duty)
Vechtspellen	(Tekken of Mortal Kombat)
Racespellen	(Gran Turismo of Need for Speed)

8. **Wat vind je van vechten in spellen op de computer?**

Heel gaaf
Ik moet vechten anders kom ik niet verder in het spel
Niet zo leuk
Ik wil niet vechten in spellen, dat vind ik niks aan

9. **Wat vind je van schieten in spellen op de computer?**

Heel gaaf
Ik moet schieten anders kom ik niet verder in het spel
Niet zo leuk
Ik wil niet schieten in spellen, dat vind ik niks aan

10. **Wat is je favoriete spel op de computer?**

.....

11. **Wat is je favoriete film?**

.....

Bedankt voor het invullen van de vragen!

De enquête wordt afgenomen in het praktijkonderzoek om vanuit de enquêteanalyse leerlingen te selecteren die in aanmerking om geobserveerd te worden in het kader van de invloed van geweld in films en games op basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw.

Conclusie (8.0)

Spectaculaire gevechten en zenuwslopende momenten in films en in games zorgen ervoor dat jong en oud op het puntje van hun stoel zitten tijdens het kijken films en spelen van games. Kinderen vinden het geweldig om naar de bioscoop te gaan en daar te genieten van een film en om midden in de ervaring die te zitten. Tijdens de feestdagen aan het eind van het jaar staan (gewelddadige) games hoog op het verlanglijstje van veel kinderen. Vroeg of laat zal een kind op de basisschool in aanraking komen met geweld in films of games. Hoewel wetenschappers gezamenlijk er niet over uit zijn welke invloed het geweld in films en games heeft, zijn zij er wel over uit dat het invloed heeft. Maar heeft het dan ook invloed op het spelgedrag van kinderen op de basisschool?

In dit literatuuronderzoek heb ik onderzocht welke invloed het geweld in films en games kan hebben op kinderen. Er zijn drie effecten die kunnen optreden:

- Emotionele effecten.
- Cognitieve effecten.
- Gedragseffecten.

De drie effecten kunnen op verschillende manieren terugkomen in spel op school. Het emotionele effect via emotionele instabiliteit van een kind door bijvoorbeeld onnodig te huilen, het cognitieve effect via snel afgeleid zijn in de klas en tijdens spel en het gedragseffect door gedrag over te nemen van rolmodellen uit films en games en dit gedrag toepassen tijdens spel op school. Deze effecten vloeien voort uit verschillende theorieën. Deze theorieën hebben allemaal een andere kijk op de invloed van geweld in films en games. Zo zijn er de catharsistheorie en de inhibitietheorie in hoofdstuk 2.1, die het geweld juist aanmoedigen omdat volwassenen er dan juist genoeg van krijgen. Zal het ook zo zijn bij kinderen? Kinderen vinden het moeilijk om fantasie en realiteit uit elkaar te halen, daaruit kan je opmaken dat kinderen geweld in mediaproducties moeilijker los kunnen laten dan volwassenen. Helaas heeft het geweld ook andere invloeden. Zoals te lezen in het stuk over de rationaliseringstheorie in hoofdstuk 2.2, kan geweld in games en films ook gebruikt worden om het eigen geweld goed te keuren. "O, de goodguy gebruikt geweld om zijn problemen op te lossen, dan mag ik het ook" is geen rare gedachte die bij een kind naar boven kan komen. Daarnaast kunnen kinderen een vertekend wereldbeeld krijgen, doordat zij denken dat er veel meer geweld is in de wereld door alle geweldsbeelden in de films en games. Deze cultivatietheorie voedt het emotionele effect welke geweld kan hebben.

Ik ben van mening dat kinderen na het kijken van bepaalde geweldsbeelden, gedragseffecten kunnen laten zien in hun spel op school. De kans is klein dat dit gebeurt bij een kind dat vrijwel nooit op school en thuis in aanraking komt met geweld.

Juist bij kinderen waar thuis op een bepaalde manier met geweld omgegaan wordt zullen geweld in films en games, als stimulatiemiddel gezien kunnen worden. Kinderen die in gezinnen leven waar geweld in de thuissituatie voorkomt, zullen eerder de invloed van geweld in films en games laten zien dan kinderen waarbij dit thuissituatie niet voorkomt. Kinderen waar geweld voorkomt in huis kunnen dit als gewoon gaan zien en geweld gaan zien als een middel om problemen op te lossen, omdat zij door de films,



games en de thuissituatie niet anders weten. De effecten in gedrag kunnen wel degelijk voorkomen, maar het hangt niet alleen van het geweld in films en games af, deze invloeden zijn een schakel in een groter geheel.

Geweld in films en games en de invloeden daarvan is een veel besproken onderwerp. Een eenduidig antwoord over de invloed ervan is moeilijk te geven. Dat de invloed bestaat is wel duidelijk, er komt alleen nog zoveel meer bij kijken dan alleen het geweld wat gezien wordt in de films en games die kinderen tegenwoordig spelen. De thuissituatie en de omgeving waarin het kind leeft zijn van grote invloed op het gedrag wat het kind vertoont naar aanleiding van geweld in films en games. Hierdoor komt ik tot de conclusie dat kinderen wel degelijk gewelddadig gedrag kunnen overnemen uit films en games en dit ook kunnen laten zien in hun spelgedrag in de basisschool.

Dat kinderen het gedrag vanuit films en games laten zien is dan niet verwonderlijk omdat de personages uit deze media vaak als rolmodellen gezien worden. De problemen van de rolmodellen worden opgelost door geweld te gebruiken. Een kind snapt nog niet dat het voor hem of haar anders ligt dus kan hetzelfde gedrag gaan vertonen. In hoofdstuk 1.0 leren wij over kinderen dat zij ook leren aan de hand van rolmodellen. De kinderen spiegelen zich aan deze rolmodellen en ik veel gevallen zijn dat vrienden of ouders, maar in zo'n overweldigend media-aanbod van tegenwoordig, is mogelijk dat personages in films en games deze rol overnemen. Dit kan een probleem worden dat in deze, door media overheerste, maatschappij steeds vaker voor kan komen.

Praktijkonderzoek

Wat is de invloed van geweld in films en games op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw?

Inleiding praktijkonderzoek (9.0)

Dit praktijkonderzoek is gedaan naar aanleiding van het literatuuronderzoek waarin de volgende hoofdvraag centraal staat: **Welke invloed heeft geweld in films en games op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw?** Deze vraag is vanuit de theorie niet met een eenduidig antwoord te beantwoorden. *‘De thuissituatie en de omgeving waarin het kind leeft zijn van grote invloed op het gedrag wat het kind vertoont naar aanleiding van geweld in films en games. Hierdoor komt ik tot de conclusie dat kinderen wel degelijk gewelddadig gedrag kunnen overnemen uit films en games en dit ook kunnen laten zien in hun spelgedrag in de basisschool (Homan, 2013)’.*

Deze quote uit de conclusie van het literatuuronderzoek laat zien dat er meer meespeelt dan alleen het geweld wat gezien en beleefd wordt in films en games. De thuissituatie en de omgang met geweld vanuit het gezin speelt een net zo grote, zo niet grotere rol dan het geweld in films en games. Met het praktijkonderzoek wil ik vanuit de enquête worden zes leerlingen geselecteerd en geobserveerd, deze leerlingen worden geselecteerd omdat zij, op basis van de enquêtegegevens de meeste kans maken op het vertonen van (spel) gedrag dat ontstaan is onder invloed van geweld in films en games.



<http://www.mediawijzer.nl/opinie.php?ID=94>

Om de privacy van de kinderen te waarborgen gebruik ik afkortingen van de namen van de leerlingen welke onderdeel zijn geweest van het onderzoek. Deze afkortingen zijn niet te herleiden naar de echte namen van de kinderen.

Opzet praktijkonderzoek (10.0)

Het praktijk onderzoek is opgedeeld in verschillende delen zodat ik de fasen in het onderzoek de aandacht kan geven die zij nodig hebben. Het praktijkonderzoek bestaat uit vijf hoofdstukken: de enquête, de observaties, verschillende interviews, de resultaten en de conclusie met aanbevelingen. Deze vijf hoofdstukken geven weer op welke wijze er onderzoek is gedaan en hoe de gegevens geïnterpreteerd zijn. Daarnaast zullen er ook bepaalde keuzes verder uitgelegd worden.

Enquête (10.1)

De reden om te kiezen voor een vragenlijst is omdat: *‘een enquête is een geschikt middel om van een groep leerlingen informatie te krijgen’* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). De informatie die ik nodig heb om het praktijkonderzoek mogelijk te maken is de mate waarmee kinderen in aanraking komen met geweld in films en games. Ik heb een vragenlijst gemaakt waaruit ik, bij de analyse hiervan, de voorkeuren van de verschillende leerlingen kan opmaken. Uit deze analyse maak ik een lijst van zes leerlingen die, naar aanleiding van de vragenlijst, de meeste kans maken om de invloed van geweld in films en games in hun spelgedrag te laten zien. De enquête is te vinden in hoofdstuk 7.1 en de enquêteanalyse in bijlage 1 van dit onderzoek.

Observatie (10.2)

Door gebruik te maken van observaties kan ik het spelgedrag van kinderen met mijn eigen zintuigen waarnemen. Door spelgedrag van de zes leerlingen waar te nemen kan ik deze gegevens vergelijken met de emotionele en gedragseffecten welke kunnen ontstaan.

Ik heb drie observaties gepland tijdens het spelen van de leerlingen. Observatie één en twee gelden als eerste en tweede meting. Een derde observatie is de try-out, deze vindt plaats aan het begin van het onderzoek, om de eerste en tweede meting meer valide te maken. De resultaten van deze drie leerling-specifieke observaties zijn te vinden in bijlage 2.

Try-out (10.2.1)

Een try-out is de manier om te onderzoeken of het observatie-instrument in orde is. *‘De try-out geeft de mogelijkheid om te controleren of mijn uitgangspunten kloppen en eventuele aanpassingen te doen’* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Door de proefobservatie kan ik nagaan of ik voldoende hulpmiddelen gebruik, denk hierbij aan een stopwatch of horloge. Pas als dit in orde is kan ik verder gaan met de eerste observatie. Tevens is de try-out een manier om beide observaties te valideren. Dit heeft te maken met de kracht van de try-out die aangeeft of ik meet wat ik wil meten. Hierdoor borg ik de observaties en zullen de uitkomsten ervan betrouwbaarder zijn.

Observatie 1 (10.2.2)

Het is belangrijk om bij het observeren systematisch en methodisch te werken. Hierdoor kan ik toevalligheden dan uitsluiten: *‘Toevalsfactoren moeten zoveel mogelijk uitgeschakeld zijn, want een enkele observatie zonder vooropgezet doel levert niet veel op’* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Dit is dan ook de reden dat ik drie observaties plan. De try-out vindt in week nul van het onderzoek plaats (half februari 2013). De eerste observatie vindt na een week plaats, hier zal ik dezelfde waarden meten als bij de try-out en de tweede meting zodat er een vergelijking gemaakt kan worden.

Observatie 2 (10.2.3)

De tweede observatie vindt na zeven weken vanaf de try-out plaats. Deze observatie is de tweede om meer duidelijkheid te krijgen over het gedrag van kinderen tijdens het spelen onder schooltijd. tijdens het spelen onder schooltijd. Het is belangrijk om de try-out, de eerste en tweede observatie op dezelfde wijze uit te voeren, zowel qua inhoud als handelen. Zo ontstaat er een zo valide mogelijk beeld van het spelgedrag van de kinderen. Tevens kan ik door de observaties in dezelfde omstandigheden uit te voeren de gegevens het beste analyseren.

Interview (10.3)

Naast de observaties en het literatuuronderzoek houd ik drie interviews met professionals in het onderwijs en professionals die bij het onderwijs betrokken zijn. Met deze professionals houd ik een interview:

- Bram Kasse, pedagoog en werkzaam op Christelijke Hogeschool Ede.
- Ernst Waardenburg, directeur basisschool De Ichthus.
- Bart Cusveller, werkvelddeskundige filmbeschouwing vanuit Christelijk perspectief.

Het doel van deze interviews is het informeren naar het feit of de invloed van geweld in films en games leeft onder de leerkrachten. Is dit al eens besproken? Is er misschien een protocol? Zijn wij als school verantwoordelijk wat de kinderen thuis kijken en beleven? Tevens is er een interview met een deskundige over filmbeschouwing vanuit het Christelijke perspectief. Vanuit dit interview wordt er gekeken naar de mogelijkheden voor basisscholen met betrekking tot film- en gamebeschouwing van uit het Christelijk perspectief voor in de midden- en bovenbouw.

De reden dat ik voor een interview kies is omdat een enquête te beknopt is om een mening te vragen van de respondent, *'omdat je hier te weinig nuance kan aanbrengen in de vragen* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Om echt te weten te komen hoe iemand over de invloed van geweld in films en games denkt, zal ik het hen moeten vragen. *'Voor dit soort vragen is een interview het aangewezen onderzoeksinstrument'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Het interview zal een semigestructureerd interview zijn, omdat ik te maken heb met een beperkt aantal respondenten. Bij hen wil ik verder doorvragen om zo achter hun visies en ervaringen te komen. Het voordeel van een semigestructureerd interview is dat ik makkelijk door kan vragen naar kennis en ervaringen: *'Je kan goed doorvragen naar kennis en ervaringen van de respondenten, maar het gevaar is dat je de regie kwijt kan raken tijdens het gesprek, daarnaast heb je als onderzoeker een grote inhoudelijk inbreng in het gesprek'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Het vooraf selecteren van enkele vragen en het vergaren van kennis is van belang om tijdens het interview dieper op de vragen in te kunnen gaan.

Resultaten (10.4)

Bij het weergeven van de resultaten is het belangrijk om eerlijk en transparant te zijn naar de lezers. Alle resultaten moeten kenbaar gemaakt worden. *'Het is op zich niet erg als er iets anders loopt dan gedacht, dat kan de beste onderzoeker overkomen. Wel is het erg als je het niet meldt in je verslag, want zo zet je de lezer op het verkeerde been'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Op die manier is het onderzoek minder betrouwbaar en daardoor eigenlijk ook onbruikbaar. Daarom wil ik bij het weergeven van de resultaten objectief handelen, de gegevens dus gebruiken zoals deze er zijn. Onder de kop resultaten zal een samenvatting van de onderzoeksresultaten te vinden zijn, de volledige resultaten zijn te vinden in bijlage 3.

Conclusie en aanbevelingen (10.5)

Dit onderzoek is gericht op aanbevelingen voor de onderwijspraktijk omtrent de invloed van geweld in films en games op het spelgedrag van kinderen in de midden- en bovenbouw. Wij leven in een digitale wereld die veel sneller beweegt dan dat wij kunnen volgen, kinderen zijn zo liergierig dat zij ook heel snel leren van en in deze digitale wereld. Omdat wij in het onderwijs dagelijks met kinderen te maken hebben zijn de resultaten van een desbetreffend onderzoek heel belangrijk, omdat vroeg of laat de invloed van het geweld goed te zien is in spelgedrag van de kinderen. Onder de kop aanbevelingen zal *'nog eenmaal kort beschreven worden wat ik gevonden heb, hoe ik het heb gevonden en wat de gevolgen zijn voor het veranderen van de beroepspraktijk'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Tevens zijn de aanbevelingen nog een laatste controle om na te gaan of alles goed is gegaan en *'mijn interpretatie inderdaad de beste mogelijke is?'* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). De aanbevelingen worden door alle componenten van het onderzoek beïnvloed: de literatuur, de observaties, de interview en de enquête. Dit is ook de reden dat de laatste controle zo belangrijk is om tot een aanbeveling te komen voor het veranderen van de beroepspraktijk of juist tot de conclusie komen dat een verandering (nog) niet nodig is.

Enquête (11.0)

Om tot een observatiegroep te komen waarin kinderen zitten waar gedrag tot uiting komt dat mogelijk is beïnvloed door geweld in films en games. De enquête bestaat uit negen meerkeuze vragen en twee open vragen om de informatie van de kinderen te krijgen die ik nodig heb om zes kinderen te selecteren op basis van hun kijk- en spelgedrag. De enquête is klassikaal afgenomen bij de leerlingen, zodat de respons zo groot mogelijk is. De vragen van de enquête zijn te vinden in hoofdstuk 7.1.

Na het afnemen van de enquête heb ik een analyse uitgevoerd op die enquête om hieruit de zes kinderen, die nodig zijn voor het observeren, te halen. Om uit de groep van 26 kinderen de zes observanten te kiezen, die het meest waarschijnlijk gedrag gaan vertonen beïnvloed door een film of spel. De reden dat ik kies voor kinderen die het meest waarschijnlijk beïnvloed gedrag gaan vertonen is als volgt: Deze kinderen kijken in verhouding met hun klas, meer geweld gerelateerde media, waardoor deze kinderen eerder beïnvloed kunnen worden, wat weer aansluit bij het onderzoek.

Nadat elk van de 26 kinderen de enquête heeft ingevuld, heb ik alle gegevens in Windows Excel gezet. Zodoende heb ik een overzicht gecreëerd waar ik de zes kandidaten uit de lijst haalde om te observeren. In de enquête heb ik verschillende vraag genummerd van cijfer nul tot vier en een aantal vragen direct het antwoord ingevuld om een duidelijk overzicht te krijgen. Waar een nul een hoge binding heeft met geweld in films of games en vier een lage binding. De volledige enquête is te vinden in bijlage één van dit onderzoek.

De zes kinderen die het zijn geworden, zijn de volgende, met erachter de resultaten van hun enquête:

- JM.

2	1	1 Disney	3	0	3 Schiet/vecht	2	1 Zeeslag	Kung Fu Panda
---	---	----------	---	---	----------------	---	-----------	---------------

- Li.

6	1	1 Disney	0	0	4 Race	3	3 Minecraft	Madagascar
---	---	----------	---	---	--------	---	-------------	------------

- JB.

11	1	1 Animatie	2	1	4 Race	3	3 Death Rally	Madagascar 3
----	---	------------	---	---	--------	---	---------------	--------------

-S.

24	1	3 Actie	3	1	4 Schiet/vecht	3	3 -	James Bond
----	---	---------	---	---	----------------	---	-----	------------

- Lu.

20	1	3 Actie	3	1	4 Schiet/vecht	3	3 StarWars Clone Wars	Lego Hero factory
----	---	---------	---	---	----------------	---	-----------------------	-------------------

- La.

21	1	1 Actie	2	1	3 Schiet/vecht	3	3 Minecraft	Titanic
----	---	---------	---	---	----------------	---	-------------	---------

De observatiegroep (11.1)

Op de vorige pagina ziet u de zes geselecteerde kinderen uit een groep van 26 leerlingen. In dit hoofdstuk ga ik in op de vraag: 'waarom zijn deze kinderen geselecteerd aan de hand van de enquête?' Ik heb van elk van de zes leerlingen hun overzicht uit de analyse gehaald om deze als toelichting te gebruiken bij mijn argumentatie om voor deze zes kinderen te kiezen:

- JM: JM is een meisje, zij heeft in de enquête aangegeven dat zij van Disney houdt. Disney wordt niet snel aan geweld gekoppeld en zeker niet aan het uitlokken van geweld. De reden dat ik JM heb geobserveerd is dat zij ook graag schiet- en vechtspellen speelt. Tevens heeft zij scoort zij laag in de enquêteanalyse (hoofdstuk 11.0) en dit geeft een hoge binding met geweld in films en games aan.

- Li: Li is een meisje dat net als JM graag naar films van Disney kijkt. Zij zijn ook vriendinnen. Aan de lage cijfers te zien (hoofdstuk 11.0) heeft Li een hoge binding met geweld in films en games. Zij speelt het spel Minecraft (Persson, 2009), waar situaties zelf te ontwerpen zijn met de bedoeling om monster te verslaan en op afstand te houden. Dit is dan ook de reden dat zij in aanmerking komt voor de observatie.

- JB: JB is een jongen die een hoge binding heeft met geweld gezien de lage cijfers die naar voren komen in de analyse van de enquête (hoofdstuk 11.0). Tevens speelt hij spellen zoals Death Rally (Remedy, 1996). Een spel waarbij je met auto's en geweren je tegenstanders moet verslaan. Op de website van de maker <http://death-rally.en.softonic.com/>, staat expliciet aangegeven dat het spel niet geschikt is voor kinderen. Dit zijn voor mij de twee redenen dat hij in de observatiegroep zit.

- S: S is een jongen en hij heeft in tegenstelling tot de voorgaande kinderen iets mindere binding met geweld in films en games gezien het cijfer (drie), dit cijfer komt op meerder plekken bij hem voor. Met het cijfer vier is er de minste binding. De reden waarom hij toch in de observatiegroep zit, is dat hij graag schiet- en vechtfilms kijkt, waaronder James Bond. Hier wordt de hoofdpersonage toch als held neergezet en hij kan dan als rolmodel fungeren voor S.

- Lu: Lu is een jongen. Uit de enquêteanalyse (hoofdstuk 10.0) is af te lezen dat hij zelf aangeeft weinig binding te hebben met geweld. Behalve dat zijn favoriete film en spel, een sterke binding hebben met geweld. Waarin thema's als goed en kwaad naar voren komen en wordt er, onder andere, geweld gebruikt om dit kwaad te bestrijden. Omdat hij zelf aangeeft weinig binding te hebben met geweld, maar wel films kijkt en spellen speelt waarin geweld naar voren komt wil ik hem juist observeren.

- La: La is een jongen. Deze jongen heeft lage cijfers zoals af te lezen is in de enquêteanalyse. Dit geeft aan dat hij een hoge binding heeft met geweld in films en games. Ook zijn favoriete spel en film hebben actie elementen, zodoende wil ik La graag in de observatiegroep plaatsen. Hij komt veel in aanraking met de elementen die geweld in films en games naar voren (kunnen) laten komen tijdens spel op de basisschool.

Dit zijn de zes leden van de observatiegroep. Ik zal deze kinderen drie keer observeren, tijdens de try-out, beginobservatie en eindobservatie. De try-out wordt gebruikt om de betrouwbaarheid te vergroten. Het observeren van deze kinderen vindt plaats tijdens spel binnen in de klas en tijdens spel op het schoolplein, waaronder de ochtendpauze en de middagpauze.

Observatie (12.0)

Door methodisch te werken vorm ik een goede basis voor de observaties van dit onderzoek. Het doel van de observaties is het achterhalen (door te meten) of geweld in films en games invloed heeft op spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw.

Aan de hand van de enquête heb ik zes kinderen geselecteerd: vier jongens en twee meisjes. Deze zes kinderen wil ik observeren tijdens het spelen met de andere kinderen op school. Hierbij kijk ik naar het gedrag in een groep, gedrag tijdens 1-op-1 spel en de spreekvaardigheid tijdens het spelen. Ik heb voor deze observatiethema's gekozen omdat in deze thema's gedrag naar voren kan komen naar aanleiding van de films en games die zij kijken en spelen.



De eerste observatie bestond uit een try-out, hiermee controleerde ik of ik mee wat ik wil meten en ter controle van de andere observaties. Hiermee wilde ik voorkomen dat ik incidenten zou registreren in de andere observaties. De try-out stond gepland voor half februari 2013, week nul van het praktijkonderzoek. Op dat moment stond ik net enkele weken voor de klas. De reden dat ik niet meteen ben begonnen met observeren was dat ik eerst de enquête uitgevoerd wilde hebben om te weten welke kinderen ik zou gaan observeren. De try-out observatie heb ik op één dag gedaan tijdens twee speelmomenten. De keuze voor twee speelmomenten komt voort uit het aantal van zes kinderen. Op deze manier heb ik voor ieder te observeren kind genoeg tijd.

De try-out en observatie 1 en 2 heb ik op dezelfde soort momenten op de dag uitgevoerd om hierin geen verschil te maken en validiteit te creëren. Deze momenten waren:

- Voor schooltijd: 08:15 tot 08:30.
- In de ochtendpauze: 10:15-10:30.
- Tijdens de middagpauze 12:30-12:45.

Dit zijn drie momenten op een dag dat de kinderen in een groep spelen of 1-op-1 met een ander kind. Door steeds op dezelfde momenten te observeren, zorg ik voor een consistent overzicht van de observaties en is de kans op toevalligheden kleiner, tijdens de buiten speel momenten heb ik mij niet met de kinderen bemoeit. Dit heb ik niet gedaan zodat ik het spel van de kinderen niet zou manipuleren, op deze manier beoordeel op het spelgedrag richting de kinderen en niet het spelgedrag richting de observant.

Observeren (12.1)

De try-out stond als eerste gepland en tijdens deze observatie viel mij direct een groot verschil op in spelgedrag van jongens en van meisjes. Jongens spelen meer fysieke spellen dan meisjes. Het is belangrijk om te weten dat dit in het ontwikkelingsgedrag van de leerlingen hoort. Jongens zijn competitiever ingesteld dan meisjes en leren vaak door te stoeien, zo kunnen jongens zich aan elkaar meten. De jongens zijn op het schoolplein heel fysiek bezig door te duwen, trekken, tikkertje te spelen of politie en boefje te spelen, de jongens starten al vrij snel fysiek met het fysieke spel. Voor mij is het belangrijk om verder te kijken dan deze fysieke omgang. Naast de try-out heb ik mij bij observatie één en twee mij hetzelfde gedragen. Ik heb passief geobserveerd, dus zonder zelf mee te doen aan het spel.

Try-out (12.1.1)

Het praktijkonderzoek start met een try-out tijdens het spelen in de ochtendpauze. De try-out start op dag nul van het onderzoek. Observatie één vindt na een week plaats en observatie twee na zeven weken vanaf dag nul. Zodoende zijn de observaties verspreid over zeven weken.

De leerlingen kunnen vrij spelen in de kleine pauze en kunnen gebruik maken van het schoolplein van de midden- en bovenbouw. Op dit plein is een basketbalveld en een tafeltennistafel. Deze twee speelmogelijkheden zijn ingedeeld op een schema waarop staat welke klas op welke dag gebruik kan maken van de basketbalmogelijkheid of de tafeltennistafel. Op de rest van het plein kunnen de leerlingen vrij spelen. Tijdens de try-out heb ik op drie verschillende onderwerpen gelet namelijk:

- omgang met de hele groep;
- omgang met één leerling;
- Spreekvaardigheid (de manier van spreken) van de geobserveerde.

Elk van deze onderwerpen heeft weer vier á vijf deelonderwerpen om de beschrijvingen van de observaties te specificeren. Het eerste te observeren onderwerp was de omgang van de leerling met een hele groep. Hieronder ziet u het overzicht van de observatie van JM.

- JM:

				Nooit	Soms	Vaak
Omgang in hele groep tijdens spel						
Het kind neemt de leiding						X
Het kind kiest voor fysiek spel					X	
Het kind kiest voor spel met een dominante leider						X
Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	(schoppen, slaan, duwen, schelden)				X	
Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	(huilen, verdrietig, angstig, boos)					X

Zoals te zien is neemt JM vaak de leiding tijdens spel met de hele groep. JM neemt de leiding om grotendeels te kunnen bepalen wat er moet gebeuren, want JM kiest voor spellen met een dominante leider waarin JM zelf vaak de leiding heeft. Dit kan mogelijk gekoppeld worden aan games en films waar het hoofdpersonage ook vaak de leiding heeft. Dit is het punt waar theorie en praktijk elkaar kunnen vinden. Wat nog meer opvalt bij JM is dat onvrede vaak gepaard gaat met een emotionele reactie zoals boos, verdrietig of angstig zijn. Zoals te zien ontwikkelt deze emotie soms door in een gedragsreactie: slaan, duwen, schoppen of schelden.

- JB:

				Nooit	Soms	Vaak
Omgang met (één) leerling tijdens spel						
De leerling neemt de leiding					x	
De leerling kiest voor een fysiek spel						x
De leerling toont een dominante houding					x	
De leerling reageert veel met een gedragseffect	(schoppen, slaan, duwen, schelden)					x
De leerling reageert veel met een emotioneel effect	(huilen, verdrietig, angstig, boos)					x

Het tweede onderwerp dat wordt aangesneden is: de omgang met één leerling tijdens spel. JB neemt soms de leiding in het spel, welke vaak fysiek is. JB is zowel leidend als volgend in het spel. Wanneer JB reageert op een ander kind is dit vaak met een gedragreactie. Tevens reageert JB vaak met een emotionele reactie. Een emotionele of gedragsreactie kan mogelijk voortkomen uit het kijken naar geweld in films en games. In het hoofdstuk Resultaten (14.0) worden de gegevens van de drie observaties vergeleken en kunnen deze bevindingen eventueel als betrouwbaar bestempeld worden.

Tijdens observatie één heb ik de kinderen in dezelfde omgeving laten spelen en heb ik naar dezelfde onderwerpen gekeken als tijdens de try-out, om het praktijkonderzoek zo betrouwbaar mogelijk te maken.

Observatie 1 (12.1.2)

De eerste observatie, observatie één genaamd, is de eerste meting. Deze observatie vindt plaats na de eerste week van het onderzoek. Bij deze meting ben ik, net zoals bij de try-out tijdens de pauzes gaan observeren. Dit zijn de momenten wanneer de leerlingen vrij spel hebben. Als observant probeer ik zo min mogelijk contact te maken of in de weg te lopen, de kinderen moeten het gevoel hebben dat er niet naar hen gekeken wordt.

Het derde onderdeel waar ik naar kijk tijdens de observatie is spreekvaardigheid (de manier van spreken) tijdens spel. Bij de volgende leerling kijk ik naar het volgende onderwerp van het praktijkonderzoek: spreekvaardigheid tijdens spel. Hiermee bedoel ik: spreken in korte termen (stop, ga, nu, wegwezen etc.), gebiedend spreken naar anderen, dominante houding en reageren tijdens onvrede met schelden.

Aan de hand van leerling La bekijk ik het onderwerp spreekvaardigheid tijdens spel.

- La:

				Nooit	Soms	Vaak
Spreekvaardigheid tijdens spel						
Het kind spreekt in korte termen						x
Het kind spreekt gebiedend naar anderen				x		
Het kind spreekt met een dominante houding				x		
Het kind reageert tijdens onvrede met schelden					x	

In de tabel is te zien dat La vaak spreekt in korte termen, maar is hierin nooit gebiedend naar anderen. La neemt ook nooit een dominante houding naar anderen, eerder het tegenovergestelde. Anderen spreken meer gebiedend naar hem. In een tweetal situaties heb ik de La tijdens onvrede horen reageren met schelden. La scoort laag in deze tabel, nu is het afwachten wat hij doet tijdens de tweede observatie en hoe dit zich verhoudt met de try-out.

Een opvallende leerlinge is Li. Li heeft tijdens observatie één, een heel ander beeld laten zien wat betreft de spreekvaardigheid (de manier van spreken) in vergelijking met leerling La.

- Li:

				Nooit	Soms	Vaak
Spreekvaardigheid tijdens spel						
Het kind spreekt in korte termen						x
Het kind spreekt gebiedend naar anderen						x
Het kind spreekt met een dominante houding						x
Het kind reageert tijdens onvrede met schelden					x	

De tabel laat zien dat Li net zoals La vaak in korte termen spreekt maar in tegenstelling tot La ook vaak gebiedend naar anderen met een dominante houding. Tijdens vrij spel zag ik dat een spel dat Li wilde spelen, ook vaak gespeeld werd. Li neemt vaak de leiding tijdens spel, wat past bij de tabel van de spreekvaardigheid. Zo in bovenstaande tabellen al te zien dat er tussen leerling ook al grote verschillen zitten. Ik ben benieuwd naar de vergelijking tussen beide observaties en de try-out in het hoofdstuk Resultaten (14.0).

Observatie 2 (12.1.3)

Observatie twee vindt plaats aan het einde van het zeven weken durende onderzoek. Op dag één heeft de try-out plaatsgevonden en na de eerste week de observatie één. Vanaf de eerste observatie heeft het zes weken geduurd totdat de tweede observatie plaatsvond. Na deze laatste observatie kan ik de resultaten naast elkaar leggen en analyseren.

De tweede observatie bestaat uit dezelfde onderdelen als de eerste observatie en de try-out.

Namelijk omgang met een hele groep, met een andere leerling en de spreekvaardigheid tijdens spel.

S.S. is een opvallende leerling bij observatie twee. Deze leerling laat in observatie twee zien dat hij aan veel punten voldoet om een kind te zijn die zich inderdaad laat beïnvloeden door geweld in films en games.

- S:

				Nooit	Soms	Vaak
Omgang in hele groep tijdens spel						
Het kind neemt de leiding						x
Het kind kiest voor fysiek spel						x
Het kind kiest voor spel met een dominante leider						x
Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	(schoppen, slaan, duwen, schelden)					x
Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	(huilen, verdrietig, angstig, boos)					x

In de bovenstaande tabel laat S. zien dat hij op elk punt van de observatie, het kenmerk 'vaak' krijgt. Hij neemt vaak de leiding in het spel en deelt dan de lakens uit. Hij reageert met schoppen en slaan wanneer iets niet naar zijn zin is. De gedragsreactie gaat vaak gepaard met schelden. S. kijkt regelmatig films met geweld (o.a. James Bond), daarom bestaat de mogelijkheid dat S. beïnvloed is door geweld in films en games.

Lu. kijkt ook regelmatig films met geweld en speelt ook spellen waar geweld in voorkomt. In vergelijking met S. laat Lu. bij observatie twee een beeld zien wat meer verdeeld is over de verschillende classificaties: nooit, soms en vaak.

- Lu:

				Nooit	Soms	Vaak
Omgang in hele groep tijdens spel						
Het kind neemt de leiding					x	
Het kind kiest voor fysiek spel						x
Het kind kiest voor spel met een dominante leider						x
Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	(schoppen, slaan, duwen, schelden)				x	
Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	(huilen, verdrietig, angstig, boos)				x	

Lu. zijn resultaten zijn enkele keren terug te zien in de classificatie 'vaak' maar ook drie keer in de classificatie 'soms'. Op basis van deze gegevens is de beïnvloeding door geweld in films en games minder aannemelijk.

Lu laat wel zien dat er toch wel een emotionele- of gedragsreactie verwacht kan worden, wat de link met beïnvloeding vanuit films en games zichtbaar kan maken. Interessant bij Lu. is de volgende observatie: hij scoort nergens de classificatie 'nooit'. Ik ben benieuwd hoe hij scoort tijdens de andere observaties.

In de analyse van de observaties zal per leerling (14.0) een vergelijking gemaakt worden tussen de try-out, observatie één en observatie twee. In die vergelijking is te zien welke leerlingen, die aan de hand van de enquête geselecteerd zijn, verschijnselen van beïnvloeding van geweld in films en games vertonen.

Interview (13.0)

Interview met Bram Kasse en Ernst Waardenburg (13.1)

Voor dit interview heb ik bij Ernst Waardenburg (directeur van een christelijke basisschool) en Bram Kasse (pedagoog en gediplomeerd mediacoach) een semigestructureerd interview afgenomen. Het interview werd dus geleid aan de hand van een aantal vooropgestelde vragen, hierbij bestond er ook nog de mogelijkheid om dieper op een vraag in te gaan wanneer hier aanleiding toe was. Hieronder is het interview te lezen, waarbij beide visies duidelijk naar voren komen en ook vergeleken worden.

“Solo games creëren overschatting en de empathie van kinderen lijdt eronder. Kinderen gaan zich sterk voelen en voelen zich beter dan anderen en denken dat zij de baas zijn. Dit kan terugkomen tijdens spel op school” - Bram Kasse over het geweld in films en games.

Wat vindt u van het geweld in films en games?

Bram Kasse: *“Geweld is op zich niet slecht, maar wat is waar en wat is niet waar? Er is een overload aan geweld tegenwoordig en daarnaast wordt er aan het geweld vaak geen gewicht gelegd, hoe gaat een personage ermee om? Het is belangrijk om kinderen daarvan bewust te maken.”*

Ernst Waardenburg: *“Het zou beter zijn als er geen geweld was. Geweld om geweld is niet goed. Stoeien wel weer, dat is namelijk lichamelijk meten aan elkaar. Fysiek contact is goed voor de ontwikkeling met name bij jongens. Het geweld wat gezien wordt heeft ook daar invloed op.”*

Geweld wordt niet volledig afgekeurd en aan de kant geschoven. Er wordt gekeken naar de manier waarop een film of een spel met geweld omgaat. Is het vooral ‘hersenloos’ elkaar de koppen inslaan of is er wroeging en worden er morele vragen gesteld bij een geweldmoment?

Om hier verder op in te gaan vraag ik zowel aan Bram Kasse als aan Ernst Waardenburg wat zij denken dat geweld in films en games met kinderen in de midden- en bovenbouw kan doen?

Bram Kasse: *“Kinderen krijgen geen realistisch beeld van de werkelijkheid, maar ook niet van zichzelf. De thuissituatie omtrent de invloed van geweld is ook van invloed op het beeld van de werkelijkheid. Huiselijk geweld en veel beelden van gewelddadige situaties via de media zorgen voor het onrealistische beeld.”*

Ernst Waardenburg: *“De kinderen krijgen een krom beeld van de werkelijkheid, de scheidingslijn tussen goed en kwaad wordt vaag met het gevolg dat de kinderen angstig kunnen worden.”*

Welke kinderen zullen dan eerder de invloed van geweld in films en games in hun spelgedrag vertonen?

Ernst Waardenburg: *“Hoog sensitieve kinderen en adhd'ers zullen snel geprikkeld worden. Andere kinderen hebben last van de onrust die veroorzaakt wordt door kinderen die gedrag vertonen vanuit films en games.”*

Bram Kasse: *“Kinderen bij wie huiselijk geweld plaatsvindt en bij kinderen die veel beelden van gewelddadige situaties via de media zien. Deze twee punten zorgen voor het onrealistische beeld van de werkelijkheid. Solo games creëren overschatting en de empathie van kinderen lijdt eronder. Kinderen gaan zich sterk voelen en voelen zich beter dan anderen en denken dat zij de baas zijn. Dit kan terugkomen tijdens spel op school.”*

Nu er vooral besproken is welke kinderen er last van kunnen hebben en welke invloed het kan hebben op hun spelgedrag, wil ik een brug slaan naar wat een school kan of zelfs moet met de invloed van geweld in films en games op (bepaalde) kinderen. Kinderen zijn tenslotte veel op school en daar spelen zij met elkaar. Genoeg momenten om de invloed van het geweld op het spelgedrag te vertonen. Vandaar dat ik de vraag naar voren schuif over wat een school kan of zelfs moet doen met de huidige ontwikkelingen op het gebied van geweld in films en games. Welke rol moet de leerkracht en ook de school zich aanmeten omtrent dit onderwerp?

Bram Kasse: *“De verbondenheid tussen ouders en school is er al, deze verbondenheid wordt alleen maar groter in de toekomst. Leerkrachten zien dingen gebeuren en moeten deze dan terugkoppelen naar de ouders, zo ook met de eventuele invloed van geweld in films en games binnen de schoolmuren.”*

Ernst Waardenburg: *“Vooral de midden- en bovenbouw zal er last van hebben, in deze groepen horen de leerkracht en de school goede sturing te geven. Leerkrachten zijn capabel genoeg om zo’n gesprek te voeren, maar moeten het wel aangeven wanneer zij dit niet kunnen omtrent dit onderwerp. Wat nog het belangrijkste is zijn kritische reflectieve vragen omtrent het onderwerp, zo kunnen leerlingen leren om met een kritische blik naar geweld in films en games te kijken. Op dit moment hebben wij hier op school voor dit onderwerp geen protocol.”*

De thuissituatie, gesprekken op school, verbondenheid met ouders, deze cirkel heeft een bepaalde invloed op hoe kinderen reageren op geweld in films en games: Kinderen bewust maken van de invloed. Wat geven wij mee, als ouders en leerkrachten, aan de kinderen? Wat is waar? Wat is niet waar? Zoals Bram Kasse het interview eindigde: *“terug naar de bron, terug naar de Bijbel; wat leren wij onze kinderen?”*

Bram Kasse en Ernst Waardenburg zijn het er over eens dat geweld in films en games niet goed is voor leerlingen in de midden- en bovenbouw. De vele extra prikkels welke leerlingen krijgen door het geweld kunnen onrust veroorzaken in de klas. Het gevaar van geweld in films en games schuilt in het feit, zowel Bram als Ernst zeggen hier hetzelfde over, dat kinderen een krom beeld van de werkelijkheid krijgen, waarin goed en kwaad in elkaar vervagen. Beide professionals zijn het er over eens dat een school kan bijdragen in de bewustwording van de invloed van het geweld in films en games en dat een school en ouders hierover in gesprek moeten gaan met leerlingen.

Interview met Bart Cusveller (13.2)

De wereld van films en games is niet een wereld van alleen goed of slecht. Een film, meer nog dan een game, is ook te gebruiken in het onderwijs. Bart Cusveller, docent aan de Christelijke Hogeschool in Ede en schrijver van verschillende artikelen met als insteek filmbeschouwing vanuit Christelijk perspectief, wilde graag meewerken als ervaringsdeskundige, aan een interview over filmbeschouwing vanuit een Christelijk perspectief en de mogelijkheden ervan voor in de basisschool. In het interview met Cusveller bespreken wij filmbeschouwing, filmbeschouwing vanuit Christelijk perspectief en de mogelijkheden voor een basisschool, daarnaast wordt de gamewereld in relatie met beschouwing besproken.

“Kinderen staan middenin de wereld, die wereld heeft ons ook iets te zeggen. Speelfilms zijn te gebruiken in een basisschool. Het zou bijvoorbeeld fijn zijn als er handreikingen zijn, kant en klaar voor scholen. Er zijn algemene handreikingen van films vanuit het Netwerk filmeducatie. Voor Christelijke scholen is dat er niet.” - Bart Cusveller.

Wanneer er over filmbeschouwing gepraat wordt, wat verstaan wij hier dan onder?

“Kunstkritiek is een cultuurhistorisch verschijnsel. Vroeger werd kunst voor een familie of persoon gemaakt. Nu allang niet meer. Tegenwoordig is het niet meer deelnemen aan muziek om de oogst te vieren (vroeger), maar zelf muziek maken voor anderen in een concertzaal (heden). Kunst wordt uit zijn context getrokken, op zichzelf beschouwd. Kunst wordt aangeboden als vermaak. Is er meer over kunst te zeggen dan alleen vermaak?”

“Bijvoorbeeld beelden van mensen veranderen naarmate iemand ouder wordt: Clint Eastwood als acteur veel in Westerns: veel geweld, weinig vragen over morele kwesties, veel vermaak. Clint Eastwood als regisseur: stelt meer vragen over morele kwesties. Bijvoorbeeld: geweld doet pijn; vriend gewond doordat ze op jou wilden schieten(in de film), wat doet dat met de acteur? Zit er dus meer achter een film? Maar ook slaagt een film in zijn opzet? Bijvoorbeeld is de film puur voor vermaak, slaagt hij hierin? Of wil de film via een bepaalde maatschappijkritiek kijken naar situaties, zoals bijvoorbeeld overspel.”

Wanneer iemand zich met filmbeschouwing bezig houdt kijkt hij naar films, niet puur als vermaak, maar probeert ook de gedachte achter een film te bepalen. Hoe verhoudt filmbeschouwing zich met filmbeschouwing vanuit Christelijk perspectief?

“Filmbeschouwing vanuit Christelijk perspectief verschilt niet veel van ‘normale’ filmbeschouwing. Bij Christelijke filmbeschouwing wordt meer gekeken naar: wil de film meer vertellen? Je kijkt vanuit je eigen geloofsovertuiging naar films. Hoe zit het met het morele gehalte in een film en levensbeschouwelijke gehalte? Geloof ik personages? Past het in de tijd? Overspel? Vanuit je Christen zijn accepteer je niet zomaar dat het goed is. Verder spelen hierin ook spirituele aspecten mee.”

Wat doet een goede filmrecensent binnen filmbeschouwing vanuit Christelijk perspectief?

“Goede (Christelijke) recensenten kijken verder dan bijvoorbeeld schelden. Zij geven aan hoe je een film kan gebruiken. Hij kijkt er naar of de film ook vragen stelt. Een Christen kijkt vanuit zijn eigen christen zijn. Een goede recensent vanuit het Christelijke perspectief laat de film eerst spreken. Oordeelt niet te snel of de film goed of slecht is, hij kijkt naar een film of deze te gebruiken is. Wat doet een film? Wil hij je aan het denken zetten? Of duwt hij iets door je strot? Een goede (Christelijke) film recensent geeft gepast aanwijzingen voor gebruik van een film.”

Is een film te gebruiken voor verschillende doeleinden? Zijn films eventueel op scholen te gebruiken? Om de overstap te maken van filmbeschouwing op zichzelf naar wat een Christelijke basisschool kan vanuit Christelijk perspectief, stel ik de volgende vraag: Wat kan een school doen met filmbeschouwing vanuit een Christelijk perspectief?

“Het gebruik van een film zal vanuit methodisch inzicht moeten gebeuren. Wat ook belangrijk is, is de ontwikkeling van het kind, maar ook de groep. Waar zijn ze? Past een film bij die leeftijd? Een leerkracht moet zich verdiepen in recensies, dus in de film zelf. Zelfs punten als hoe lang duurt de film? Wat voor een leerkracht handig kan zijn is de site van Steven Graydanus: www.decentfilms.com. Deze website geeft waarderingen aan films of deze geschikt zijn voor kinderen. Omdat het zo belangrijk is herhaal ik het nog een keer: hoe past een film bij methodieken van de school en hoe past het bij verwerkingen van lessen? De Leerkracht moet zichzelf vragen stellen: waarom draai je iets? Is de film interessant voor leerlingen? De leerkracht zou ook kijkvragen mee kunnen geven aan de leerlingen. Bereid jezelf en de kinderen voor. Voor welk doel dient een film?”

Bart Cusveller geeft aan dat Christelijke basisscholen goed moeten kijken wat zij met films willen. Wat willen zij leerlingen meegeven en hoe past dit bij hun bestaande methodieken. Ook het meegeven van kijkvragen is een goede manier om onderwerpen bespreekbaar te maken met leerlingen. Leerkrachten en de school zelf moeten goed kijken naar het doel waar een film voor dient.

Wat kan een basisschool bijvoorbeeld dan doen in de school met betrekking tot filmbeschouwing?

“Kinderen staan middenin de wereld, die wereld heeft ons ook iets te zeggen. Speelfilms zijn te gebruiken in een basisschool. Het zou bijvoorbeeld fijn zijn als er handreikingen zijn, kant en klaar voor scholen. Er zijn algemene handreikingen van films vanuit het Nederlandse filminstituut. Voor Christelijke scholen is dat er niet. Basisscholen moeten wel zorgen dat het materiaal voor nu is. Zoals Carry Slee in groep 8. Haar boeken en films zijn voor bepaalde groepen 8 goed te gebruiken”.

Basisscholen kunnen werken met handreikingen over films vanuit het Nederlandse filminstituut. Helaas zijn er nog geen handreikingen voor Christelijke basisscholen, maar er zijn wel handreikingen voor basisscholen in het algemeen.

Maar hoe zit het met games? Kunnen scholen hier ook wat mee op gebied van beschouwing vanuit Christelijk perspectief?

“Voor games zijn wij rijkelijk laat. Voor films wordt al het een en ander gedaan op middelbare scholen. Hoe moeten we het nu dan doen met betrekking tot games? Moeten we dat allemaal gaan verbieden? De kinderen spelen dit nu al tijden. Hoe gaan we ermee om als basisschool, maar ook als klas? Als het nu toch eigenlijk niet kan? Maak het bespreekbaar, net als met films. Hoe is het te gebruiken in de klas? Wat bedoeld een maker van een game met zijn spel? Wil hij ons meer vertellen? Lastig met games is wel dat hier veelal hoge leeftijdsindicaties op aangegeven staan, zodat veel games lastig met beelden erbij besproken kunnen worden. Over het algemeen moet je uitkijken. Een film of game: wat willen ze zeggen? Gespreksonderwerpen van maken: waarom kan iets niet? Waarom klopt iets niet?”

Resultaten (14.0)

Om antwoord te geven op de vraag of geweld in films en games invloed heeft op spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw, vergelijk ik de drie observaties met elkaar. De zes leerlingen die geobserveerd zijn worden apart besproken en hun resultaten zullen aan de hand van grafieken en de cijfers zichtbaar worden gemaakt.

De resultaten van de geobserveerde leerlingen worden vergeleken aan de hand van de try-out, observatie één en observatie twee. Tijdens het observeren heb ik geturfd om via de volgende graadmeters tot een observatieresultaat te komen binnen elke categorie en kenmerk:

- Nooit; deze graadmeter geeft aan dat een leerling tijdens de observatie dit kenmerk niet heeft laten zien.
- Soms; deze graadmeter geeft aan dat de leerling een één tot drie keer het kenmerk laat zien.
- Vaak; deze graadmeter geeft aan dat de leerling het kenmerk meer dan drie keer heeft laten zien.

Om een goed overzicht te krijgen van de resultaten van de geobserveerde leerlingen, wordt in eerste instantie de groep als geheel besproken wordt, daarna wordt er ingezoomd op de leerlingsspecifieke resultaten.

Om het onderzoek te ondersteunen met procentuele percentages zal ik in de observatiegegevens de graadmeters nooit, soms, vaak veranderen in de cijfers één voor nooit, twee voor soms en drie voor vaak. Zo worden de verbanden tussen de leerlingen onderling ook duidelijk zichtbaar. In het volgende deelhoofdstuk worden de leerling-resultaten behandeld en met elkaar vergeleken.

Leerlingresultaten (14.1)

De analyse van de leerlingresultaten zal vanaf een overkoepelende view naar leerling-specifiek niveau verlopen. Ik kies voor deze opzet omdat een grondige analyse van groot belang is. *“Een goed overzicht een grondige analyse van de resultaten zal opleveren”* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Wanneer de analyse plaatsvindt is het van belang om de volgende punten niet uit het oog te verliezen: *“Wat heb je nu precies gevonden? Komen de resultaten met je verwachtingen overeen? Wat betekenen de gegevens die je zelf hebt gevonden nu voor de onderzoeksvragen die je had?”* (Kallenberg, Koster, Onstenk, & Scheepsma, 2011). Wanneer de analyse van de gegevens is afgerond wordt er overgegaan tot de interpretatie van de gegevens. In deze analyse wordt een overzicht gegeven van de belangrijkste informatie die gevonden is. Alle resultaten zullen in bijlage drie van dit onderzoek te vinden te zijn.

Zoals omschreven in hoofdstuk 14.0 worden de scores per deelonderwerp aangegeven als 1 voor ‘nooit’, 2 voor ‘soms’ en 3 voor ‘vaak’. Per observatie zijn er voor veertien deelonderwerpen onderverdeeld in drie onderwerpen: omgang van de leerlingen met de hele groep tijdens het spelen, omgang met één leerling tijdens het spelen en spreekvaardigheid (manier van spreken) van de leerlingen tijdens het spelen. Deze veertien deelonderwerpen kunnen minimaal 14 en maximaal 42 punten opleveren. 14 punten worden behaald als een leerling op elk deelonderwerp nooit scoort en 42 punten kunnen behaald worden als een leerling op elk deelonderwerp vaak scoort. De punten worden ondersteund door een basisscore van 100, zodat er een minimale score van 114 en een maximale score van 142 mogelijk is.

De score van 142 geeft aan dat het spelgedrag welke het kind laat zien een grote mate van invloed van geweld in films en games kan hebben. De score van 114 geeft aan dat het spelgedrag van een leerling weinig invloed ondervindt van geweld in films en games.

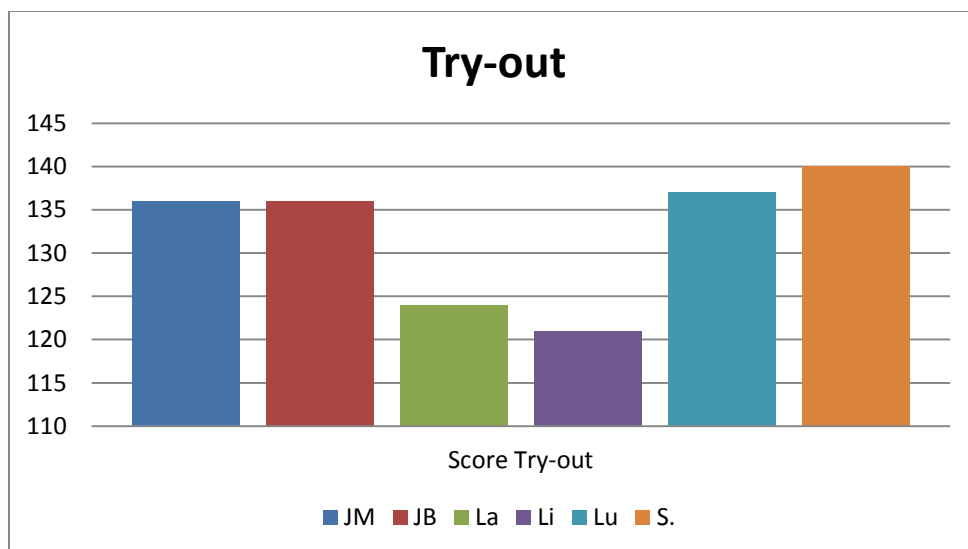
Overzicht: hele groep(14.1.1)

De observaties hebben op drie momenten plaatsgevonden, tijdens:

- De try-out.
- Observatie 1 (OB1)
- Observatie 2 (OB2).

Om een goed beeld te krijgen welke resultaten de observaties hebben opgeleverd, is er van elke observatie een overzicht in een grafiek gemaakt. Zo zijn de resultaten per observatie direct met elkaar te vergelijken en ook zijn de leerlingen onderling te vergelijken. In de grafieken zijn de drie observaties met hun deelonderwerpen samengebracht.

In de grafiek van de try-out zijn er uiteenlopende resultaten te zien tussen de zes leerlingen:



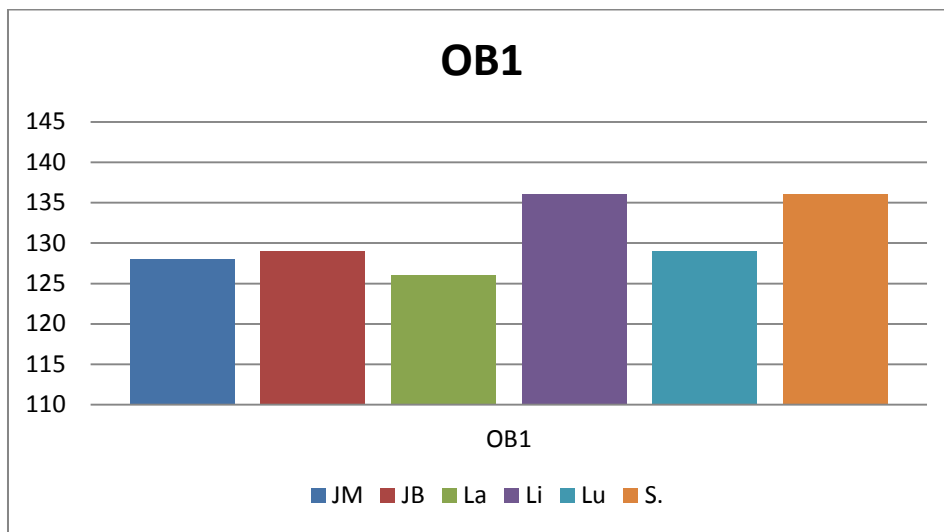
Resultaten Try-out

Wanneer ik naar deze resultaten kijk zie ik vier leerlingen die boven de 135 punten scoren. Dit geeft aan dat er tijdens spel gedrag wordt vertoond dat te maken kan hebben met geweld in films en games. Over alle onderwerpen genomen scoren deze leerlingen bovengemiddeld (het gemiddelde is 132,33). Daar tegenover staan ook twee leerlingen die onder de 125 scoren. Een differentiatie van 10 punten met de andere vier leerlingen. In het spelgedrag zijn kenmerken te vinden van gedrag beïnvloed door geweld in films en games. Deze grafiek is gebaseerd op de try-out. Om erachter te komen of deze scores geen incidenten zijn, moet ik de resultaten van observatie 1 en observatie 2 nader bekijken. De try-out heeft een gemiddelde score van alle leerlingen bij elkaar van 132,33 (bijlage 3).

De grafiek van observatie 1 (OB1) geeft de resultaten weer van de eerste observatie naast de try-out. Hierin zijn zowel overeenkomsten als verschillen te zien tussen observatie 1 en de try-out. De overeenkomsten zijn er tussen de leerlingen JB (rood), Lu (blauw) en S. (oranje). Deze leerlingen scoren allemaal 129 of hoger bij de try-out en eerste observatie. Waar bij S. als enige bij beide

observaties boven de 130 scoort. Verder valt het verschil op van JM. Deze leerling scoort bij de try-out boven de 135, maar laat dit vrijwel niet in de deelonderwerpen van OB1 zien. JM laat dit weinig in de grote groep zien, maar ook weinig in het spel met één leerling en weinig in deelonderwerpen van de spreekvaardigheid. Doordat er verschillen optreden in de observaties is het heel belangrijk dat er naast de try-out en eerste observatie een tweede observatie heeft plaatsgevonden (OB2). Leerling Li heeft bij OB1 een score van boven de 135 terwijl deze leerling bij de try-out juist maar net boven de 120 scoort. Dit verschil is opmerkelijk te noemen en hier wordt met extra aandacht naar gekeken in de leerling-specifieke analyse.

Het gemiddelde van OB1 van de hele groep is 130,66. Dit gemiddelde wordt gevormd door vier leerlingen die onder de 130 scoren en twee leerlingen die boven de 135 scoren. Dit gemiddelde ligt tussen het gemiddelde van de try-out (132,33) en OB2 (130,16) in.



Observatie 1

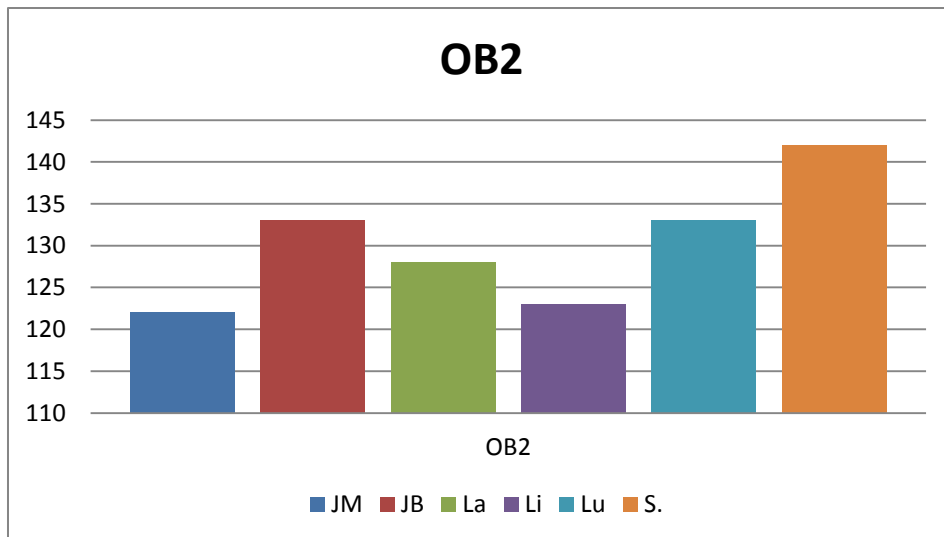
Tussen OB1 en OB2 zit zes weken tijd. Deze twee observaties vertonen, net als observatie 1 en de try-out, overeenkomsten maar ook verschillen. Bij S. is bijvoorbeeld te zien aan het oranje staafdiagram, dat deze leerling ook bij OB2 hoog scoort op alle drie de onderwerpen van de observatielijst. Lu, het blauwe staafdiagram, scoort bij elke observatie constant tussen 129 en 137, met een maximaal verschil van 8 punten. De leerlingen JB scoort op een constant niveau met een maximaal verschil van 7 punten:

- Try-out: hoog (score: 136).
- Observatie 1: laag (score: 129).
- Observatie 2: gemiddeld (score: 133).

La heeft een maximaal verschil van 4 punten (124-126-128) over de drie observaties gezien. Hier tegenover staat het grote verschil van Li. Deze leerling scoort in de try-out laag en in OB1 hoog op de observatielijst. OB2 laat weer overeenkomsten zien met de Try-out. Li scoort als volgt:

- Try-out: laag (score: 121).
- Observatie 1: hoog (score: 136).
- Observatie 2: laag (score: 123).

Tussen deze observaties zit een maximaal verschil van 14 punten. Deze afwijking valt op in het onderzoek. De andere leerlingen in het onderzoek hebben niet zo'n groot verschil in spelgedrag. De gemiddelde score van OB2 is 130,16.



Observatie 2

Tussen de resultaten van de leerlingen zitten verschillen en overeenkomsten:

- JB, La, Lu en S. hebben constante scores over alle drie de observaties.
- JM en Li laten grote verschillen zien.
- Tevens haalt toont S. over alle drie de observaties een bovengemiddelde score.
- JM, Li en S. zijn de drie leerlingen die het meeste opvallen in de resultaten van de hele groep. In het volgende hoofdstuk wordt er leerling-specifiek gekeken naar de resultaten.

Overzicht: leerling-specifiek (14.1.2)

In dit gedeelte van de resultatenanalyse wordt er leerling-specifiek gekeken naar de resultaten van de observaties. De meest opvallende resultaten zijn van de leerlingen JM, Li en S. De leerlingen JB, Lu en La worden eveneens behandeld. De laatste drie leerlingen vertonen geen opvallende scores tijdens de observaties. Eerst zullen de opvallende leerlingen geanalyseerd worden, JM, Li en S. Daarna zullen de leerlingen JB, Lu en La worden geanalyseerd. Ik kies er bewust niet voor om alleen de opvallende leerlingen te analyseren. Juist tegenover de leerlingen die geen opvallend spelgedrag vertonen vallen de anderen leerlingen op. Afwijkend spelgedrag, al dan niet beïnvloed door geweld in films en games, zal naar voren komen in de vergelijking tussen de opvallende leerlingen en de niet-opvallende leerlingen.

JM

JM is een leerling die opvalt in de groep doordat haar resultaten van de observaties fluctueren. Het grootste verschil tussen haar scores is een score van 14 punten tussen 122 en 136. Om de gegevens van de leerling goed te analyseren kijk ik ook terug naar de enquête. In hoofdstuk 11.0 staat een overzicht van de resultaten van de enquête van leerling JM. In deze resultaten komen de volgende punten naar voren:

- 1x per week film kijken.
- Houdt van komedies.
- Vechten is gaaf, graag meer.
- Kung Fu Panda favoriete film.
- Zeeslag favoriete spel.

Deze leerling houdt er dus van om een film te kijken en het liefst waarin gelachen wordt maar wel waar geweld inzit, met name vechten. Kung Fu Panda is een film die in deze categorie valt, alhoewel

dit gepaard gaat met humor. Het grote verschil tussen de observaties kunnen te maken hebben met het kijkgedrag van het kind. Dat zij de dag voor de try-out een film met actie heeft gekeken of een spel gespeeld met geweld erin. Om er aan toe te voegen dat zij voor de eerste en tweede observatie niet de dag ervoor maar eerder in de week een bepaald spel heeft gespeeld of een bepaalde film heeft gekeken, waardoor de verschillen in haar scores te verklaren zijn.

Li

Leerling Li laat eenzelfde soort lijn zien als JM in de observaties. In de drie observaties scoort Li als volgt:

- Haar scores verschillen van 121 tot 136, een maximaal verschil van 15.
- In OB2 scoort Li laag, hierbij zit zij onder het gemiddelde van de hele groep.

Dit laat zij ook zien in de try-out. Haar gedrag lijkt spelgedrag te zijn wat voort komt uit 'actie-reactie' tijdens vrij spel tussen kinderen. Daar tegenover staat dat zij in OB1 een piek heeft ten opzichte van de andere observaties. Hier scoort zij boven de 135 punten. Waar komt deze piek vandaan? In de enquêteanalyse in hoofdstuk 11.0 komt naar voren dat zij:

- Het liefst kijkt naar films waarin gevochten wordt.
- Dat zij van het spel Minecraft houdt.
- Dat zij van de film Madagascar houdt.
- Daarentegen geeft zij wel aan dat vechten en schieten in spellen niet leuk vindt, maar wel in films.

Haar spelgedrag in OB1 kan veroorzaakt zijn door een film waar geweld in zit. Dat zij de avond ervoor geprikkeld is door beelden. Het is een mogelijkheid gezien de piek in de observaties.

S.

S. is de enige leerling die constant een score boven het groepsgemiddelde haalt, zelfs boven een score 135. Deze leerling laat in de enquêteanalyse in hoofdstuk 11.0 zien dat hij vergelijkbare interesses heeft als de andere leerlingen uit de observatiegroep. Hij geeft aan dat zijn favoriete film James Bond is, maar dat hij ook graag films kijkt waarin gelachen wordt. Hij geeft aan dat hij normaal gesproken niet meer dan één keer per week een film kijkt. Toch scoort hij hoog tijdens alle observaties. Zijn spelgedrag zou voort kunnen komen uit invloeden. Doordat hij elke observatie spelgedrag laat zien die duiden op invloeden, kan het zijn eigen natuurlijke spelgedrag zijn. Dit gedrag kan aangeleerd zijn door zijn natuurlijke omgeving: thuissituatie, omgeving, vrienden. Het kijken naar films en spelen van spellen kan wel ideeën en rolmodellen geven over hoe om te gaan met elkaar. Het directe spelgedrag van een rolmodel is niet waargenomen in de observaties.

JB

Leerling JB heeft scores die maximaal zeven punten uit elkaar liggen:

- Van minimaal 129 tot maximaal 136.
- Hij scoort in OB1 129 punten waar hij net onder het gemiddelde scoort.
- Zo ook bij OB2 waar hij 133 scoort, net boven het gemiddelde.

Zijn spelgedrag lijkt aangeleerd spelgedrag beïnvloed door zijn thuissituatie en omgeving. Bij de try-out scoort hij drie punten hoger dan OB2. Dit gegeven is geen opvallende afwijking. In de enquêteanalyse in hoofdstuk 11.0 geeft JB aan dat hij niet graag vechten opzoekt in spellen.

Daarnaast geeft hij aan dat hij in films liever geen geweld ziet in films. Wel heeft hij als favoriete spel Death Rally en als favoriete film Madagascar, een film waar geweld gepaard gaat met humor. In zijn

observatiescores zijn er geen onregelmatigheden te vinden die duiden op invloed van geweld in films en games.

Lu

Leerling Lu heeft een observatiescore die maximaal acht punten uit elkaar ligt:

- Van minimaal 129 tot maximaal 137 punten.
- Lu heeft eenzelfde overeenkomst als JB in de observaties.
- In OB1 scoort hij 129, net onder het gemiddelde van de groep.
- Bij OB2 scoort hij 133, net boven het gemiddelde.
- In de try-out is er een piek zichtbaar ten opzichte van OB1 en OB2.

In de enquêteanalyse van hoofdstuk 11.0 laat Lu zien dat hij in zijn situatie één keer per week een film kijkt en dan het liefst naar actiefilms. Hij geeft aan dat hij in spellen niet zo graag vechten of actie ziet. De piek kan eventueel verklaard worden door verhoogde spanning van eventueel een film of een spel. Uitgaande van zijn kijkgedrag is de kans meer aanwezig dat het door een film zal zijn. Omdat de getallen niet ver uit elkaar liggen en Lu een constante houding heeft in zijn spelgedrag naar anderen, lijkt het op eigen aangeleerd spelgedrag en waar de invloed van geweld in films en games niet duidelijk naar voren komt.

La

Leerling La heeft bij alle observaties, de try-out, OB1 en OB2 onder het groepsgemiddelde gescoord. Hij scoort van 124 tot 128 punten. Deze scores liggen maximaal vier punten uit elkaar. Hij laat een constante score zien, waarin geen opvallende pieken te zien zijn, hoewel La bij de enquêteanalyse aangeeft dat hij minimaal één keer per week een film kijkt en dan het liefst naar een film met actie erin. Games speelt hij minder dan één keer per week. De scores laten zien dat hij spelgedrag vertoont wat past in eigen aangeleerd spelgedrag beïnvloed door zijn thuissituatie en omgeving. Films en games hebben hier geen specifieke invloed op.

Conclusie

Nu alle leerlingen besproken vallen er drie situaties op. Twee kinderen laten opvallende pieken zien in een van hun observaties. Leerlingen JM en Li laten grote verschillen zien tussen de observaties waar JM in haar Try-out een piek van 136 punten laat zien en in de andere twee observaties onder het groepsgemiddelde scoort. Li laat eenzelfde beeld zien in haar Try-out en de twee andere observaties. Deze pieken kunnen veroorzaakt zijn door geweld in films die de kinderen gekeken hebben en games die deze betreffende kinderen de avond ervoor gespeeld hebben. Deze invloeden kunnen nooit helemaal bewezen en achterhaald worden, maar het zijn wel opvallende resultaten in het onderzoek, welke wel aangeven dat er invloed is vanuit de beelden van geweld in films en games, al dan niet direct. Een derde leerling (S.) laat over alle drie de observaties spelgedrag zien welke beïnvloed kan zijn door films en games. Dit gedrag lijkt helemaal eigen gemaakt. De thuissituatie en omgeving van deze leerling is ook een bepalende factor in zijn spelgedrag die versterkt lijken te worden door geweld in films en games.

Conclusie (15.0)

Welke invloed heeft geweld in films en games op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw? Op basis van het literatuur- en praktijkonderzoek ben ik overtuigd dat basisscholen zich in de toekomst zorgen moeten maken over de invloed van geweld in films en games op het spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw. De reden dat ik overtuigd ben komt ten eerste door een aantal punten uit het literatuuronderzoek en tevens door verschillende aspecten die ik ben tegengekomen in het praktijkonderzoek, deze punten en aspecten zullen in dit hoofdstuk beschreven worden. Vanuit de interviews zie ik dat verschillende aspecten bevestigd worden.

Het literatuuronderzoek heeft twee kanten van de invloed van geweld in films en games laten zien waar er één kant naar voren komt als een potentiële dreiging. De stimulatietheorieën onderbouwen mogelijkheden van gedrag dat beïnvloed wordt door geweld in films en games in spelgedrag van basisschoolkinderen in de midden- en bovenbouw. De aanstekelijkheidtheorie is hier een goed voorbeeld van: de kijker neemt gewelddadig gedrag rechtstreeks over. Daarnaast zijn er nog de rationaliseringstheorie en cultivatietheorie. Bij de rationaliseringstheorie praten volwassenen en/of kinderen het voor zichzelf goed wat zij doen aan de hand van gewelddadige beelden uit films en games. De cultivatietheorie onderbouwt de theorie dat wanneer leerlingen veel geweld in films en games, hun wereldbeeld beïnvloed. Bram Kasse haalt dit ook naar voren in het interview. In hoofdstuk 13.1 van het praktijkonderzoek geeft hij aan dat kinderen aan overschatting kunnen lijden, door het spelen van games: *“voelen zij (kinderen) zich groot en sterk en denken ze dat zij de baas zijn.”* Invloed is er wel degelijk en met het feit dat geweld explicieter wordt door de jaren heen, is het belangrijk dat scholen hierin een rol aannemen. Ernst Waardenburg geeft in hoofdstuk 13.1 aan dat: *“zijn school er nog geen protocol voor heeft, maar ik voorzie dat vooral de midden- en bovenbouw er last van zullen hebben, in deze groepen horen de leerkracht en de school goede sturing te geven. Leerkrachten zijn capabel genoeg om zo’n gesprek te voeren, maar moeten het wel aangeven wanneer zij dit niet kunnen omtrent dit onderwerp.”* Ernst Waardenburg onderkent dat geweld in films en games inderdaad invloed kunnen hebben.

Het praktijkonderzoek ondersteunt de conclusie van het literatuuronderzoek. Tevens sluiten de observaties uit het praktijkonderzoek aan bij de interviews welke zijn gehouden met drie werkvelddeskundigen. *“Kinderen kunnen werkelijkheid en fantasie moeilijk onderscheiden”* aldus Ernst Waardenburg. *“Er is een overload aan geweld tegenwoordig en daarnaast wordt er aan het geweld vaak geen gewicht gelegd, hoe gaat een personage ermee om?”* vertelt Bram Kasse, *“maar ook de thuissituatie omtrent de invloed van geweld is ook van invloed op het beeld van de werkelijkheid.”* Er is veel geweld tegenwoordig in films en games en vaak wordt het door films en games als heel normaal neergezet. Doordat de films en games vaak thuis gekeken en gespeeld worden, is het heel belangrijk om te weten hoe ouders thuis omgaan met geweld. Wanneer er thuis huiselijk geweld plaatsvindt, geeft dat de kinderen een andere kijk op de werkelijkheid en een andere kijk op geweld in films en games. Een filmheld, die veel geweld gebruikt, kan een sterkere rol als rolmodel aannemen. Leerlingen gaan het geweld als normaal zien: geweld gebeurt thuis bijvoorbeeld door ouders, maar ook in films en in games. Het wereldbeeld van het kind raakt uit balans en het kind door bovenstaande redenen emotionele effecten, cognitieve effecten en gedragseffecten ook in zijn spelgedrag laten zien.

Als laatste laten de observaties, in hoofdstuk 12, enkele opvallende punten zien in het onderzoek. Van de zes leerlingen vallen er drie op. Twee leerlingen vertonen grote verscheidenheid in de observaties. Deze scoreverschillen kunnen eventueel te koppelen zijn aan een film of game die mogelijk de avond ervoor gekeken of gespeeld is. De beelden die deze leerlingen (nog) aan het verwerken zijn, kunnen zichtbaar worden in hun spelgedrag.

Om al de bovenstaande redenen ben ik er van overtuigd dat geweld in films en game invloed heeft op het spelgedrag van kinderen op de basisschool in de midden- en bovenbouw. De invloed bestaat niet alleen uit de films en games op zich. Deze bestaat ook uit de omgang met geweld vanuit de thuissituatie. Hoe gaan ouders om met geweld? Bespreken zij de beelden die de kinderen zien? In het interview met Bart Cusveller maar ook met Bram Kasse wordt hierover gesproken in hoofdstuk 13.1 en 13.2. Leerlingen hebben baat bij filmbeschouwing vanuit het Christelijk perspectief. Bram Kasse verwoordt het als: *“terug naar de bron, terug naar de Bijbel; wat leren wij onze kinderen?”* Hier voegt Bart Cusveller nog aan toe dat leerlingen via films kunnen leren om te gaan met morele kwesties. Bart Cusveller: *“Hoe zit het met het morele gehalte in een film en het levensbeschouwelijke gehalte? Geloof ik personages? Past het in de tijd? Overspel? Vanuit je Christen zijn accepteer je niet zomaar dat het goed is.”* De basisschool kan een rol spelen in het aanreiken van richtlijnen voor het gebruik van films en games en dit kan een basisschool doen in samenwerking met de ouders.

Geweld in films en games heeft zeker invloed op het spelgedrag van leerlingen in de midden- en bovenbouw. De invloed kan in scholen naar voren komen in:

- **Het emotionele effect: onverwacht huilen of boos worden op school.**
- **Het cognitieve effect: een kind kan zich lastig concentreren in spel en tijdens de les.**
- **Het gedragseffect: reageren met schelden, schoppen of slaan.**

Zoals te lezen is in de bovenstaande conclusie zijn er meerdere kanten aan het verhaal. De thuissituatie, omgeving en het kijkgedrag van kinderen zijn allen van invloed op het spelgedrag van leerlingen in de midden en bovenbouw.

Aanbevelingen (16.0)

Aan de hand van de conclusie van wil ik de volgende aanbevelingen geven voor de midden- en bovenbouw voor Christelijke basisscholen.

Op het gebied van filmbeschouwing vanuit het Christelijke perspectief kunnen Christelijke basisscholen leerlingen laten kijken naar films vanuit andere kaders. Vanuit het de website www.filmeducatie.nl (een initiatief van Netwerk Filmeducatie) wordt in samenwerking met verschillende instituten, waaronder filminstituut EYE, lesmateriaal aangeboden. Op dit moment zijn het nog algemene films, vooral documentaires, waarvan lesmateriaal te krijgen is voor de basisscholen. Dit lesmateriaal staat nog heel erg in de kinderschoenen en niet zeker gespecificeerd voor Christelijke basisscholen.

Lesmateriaal voor Christelijke basisscholen (16.2)

Zoals Bart Cusveller in hoofdstuk 13.2 aangeeft: *“een film of game: wat willen zij vertellen? Gespreksonderwerpen van maken: waarom kan iets niet? Waarom klopt iets niet?”* Zo kunnen scholen en leerkracht kijken naar films en games die leven onder de kinderen op de basisschool. De basis voor lesbrieven en filmmateriaal ligt al bij www.filmeducatie.nl. Ik weet zeker dat het mogelijk moet zijn om educatief materiaal aan te leveren voor Christelijke basisscholen vanuit het Netwerk van filmeducatie. Het Netwerk van filmeducatie moet veel werk verzetten om het aanbod aan filmeducatie materiaal actueel te maken. Dit werk zal waardevol zijn voor de leerlingen op basisscholen, omdat zij leren om te gaan met alle invloeden vanuit films en games en hierdoor beter voorbereidt op het geweld in films en games uit de basisschool stappen. De aangeleerde vaardigheden om een film of game te beschouwen zal voor een leerling een meerwaarde zijn in het vormen van zijn of haar normen en waarden.

Voor games is het lastiger, hier zit een kind nog meer in de beleving omdat het kind zelf actief actie moet ondernemen. Toch kan er op de basis van het educatieve materiaal voor films ook educatief materiaal voor games ontwikkeld worden. Niet door de games met de kinderen op scholen te spelen, maar wel door beelden van games te laten zien en hier net als bij films het niet te typeren als goed of slecht maar er vragen bij te stellen, zoals Bart Cusveller aanhaalt: *“Wat doet een film? Wil hij je aan het denken zetten? Of duwt hij iets door je strot? Of is de film puur voor vermaak?”* Deze vragen zijn ook te stellen voor games. Door als (Christelijke) basisschool bezig te zijn met het beschouwen van films en games, laat een basisschool zien dat hij waarde hecht aan normen die gecreëerd zijn door de leefomgeving van een school en de geloofsopvoeding die de basisschool nastreeft. Christelijke basisscholen moeten de invloeden van geweld in films en games niet onderschatten en actie ondernemen door educatief materiaal vanuit het Netwerk filmeducatie en het ministerie van Onderwijs te vragen. De invloeden zijn er en Christelijke basisscholen kunnen voor de leerlingen van de midden- en bovenbouw hierin iets betekenen.

Studenten van een PABO met Christelijke grondslag kunnen in samenwerking met het Nederlands filminstituut materiaal ontwikkelen voor Christelijke basisscholen in het kader van filmbeschouwing vanuit het Christelijke perspectief.

Leerkrachten (16.2)

Voor leerkrachten in het Christelijke onderwijs wil ik aanbevelen om een informatieavond voor de ouders te organiseren met als onderwerp 'De invloed van geweld in films en games'. Ik ben van mening dat ouders de invloeden moeten kennen van wat hun kinderen tegenwoordig kijken en spelen.

Tijdens deze informatieavond wordt er over de volgende punten gesproken:

- Wat is geweld in films en games?
- Welke speelfilms (thuis en in de bioscoop) kijken kinderen tegenwoordig?
- Welke games spelen kinderen?
- Welke invloed heeft geweld in films en games op kinderen?
- Emotionele effecten, cognitieve effecten en gedragseffecten.
- Wat kunt u thuis doen m.b.t. dit onderwerp?

De informatieavond heeft als eerste doel het bewust maken van ouders, wat kinderen kijken en spelen tegenwoordig en welke invloeden deze beelden hebben. Een tweede doel van deze avond om ouders aan het werk te zetten om thuis met kinderen in gesprek te gaan en het kijkgedrag van de kinderen te reguleren. Omdat het geweld in films en games tegenwoordig steeds explicieter wordt is het van groot belang dat ouders met kinderen in gesprek te gaan:

- Is het in het echt mogelijk wat in de film gebeurt?
- Wat vinden de personages zelf van het geweld dat zij toepassen?
- Wat wil de film aan ons meegeven?
- Kunnen wij vanuit ons geloof accepteren dat er in films veel geweld zit?

Zo zijn er voor elk gezin en elke film natuurlijk nog extra vragen te bedenken. Ouders kunnen uit eenzelfde denkpatroon extra vragen stellen aan hun kinderen die past bij hun gezinssituatie.

Waar ik als laatste nog op in wil gaan is het maken van afspraken tussen ouders en kinderen over welke films gekeken worden en welke games gespeeld worden. Ik ben van mening dat ouders een duidelijke keus moeten maken welke films hun kinderen wel en niet mogen zien. Bepaalde films zouden dus verboden kunnen worden. Bijvoorbeeld de films *Gangster Squad* (Fleischer, 2013) of *Child's Play* (Bender, 1991) zijn mediaproducten welke kinderen niet moeten kijken. In beide films zit veel expliciet geweld die kinderen veel prikkels geven, die dan mogelijk invloed hebben op het spelgedrag van kinderen. Ouders moeten zelf heel bewust kiezen voor wat zij wel en niet aan hun eigen kind laten zien. Ik, als leerkracht, verwacht van ouders dat zij bij films en games in de thuissituatie op de leeftijdskeuring letten. Dit om duidelijke regels te stellen voor hun kinderen omtrent het gebruik van films en games.

Toch moet niet alles verboden worden voor kinderen. Als kinderen niks te zien krijgen van verschillende films en games waar geweld in naar voren komt, treedt hier ook een scheef wereldbeeld op. Het is niet zo dat alles lief en zacht moet zijn. Vandaar ook dat ouders goed moeten weten wat zij kinderen laten zien en met hun kinderen praten over wat ze zojuist gezien hebben in een film.

Ouders kunnen met hun kind over de volgende onderwerpen afspraken maken:

- Afspraken over films die gekeken mogen worden.
- Afspraken over games die gespeeld mogen worden.
- Afspraken over wanneer en met wie hun kind bepaalde films met geweld mogen kijken.
- Afspraken over wanneer en met wie hun kind bepaalde games met geweld mogen spelen.
- Afspraken over hoe vaak per week een film gekeken kan worden.
- Afspraken over hoelang per dag er achter de computer een game gespeeld kan worden.

Met de hierboven beschreven informatieavond kunnen ouders en leerkrachten samenwerken om kinderen bewust te leren omgaan met geweld in films en games. Kinderen kunnen heel makkelijk en snel aan mediabeelden komen tegenwoordig, door het gebruik van een tablet en een computer of zelfs een telefoon. Hierdoor is het van belang dat scholen en ouders bewust zijn van de invloed van geweld in films en games, zodat wij als leerkrachten en ouders niet nog verder achter de feiten aanlopen. Er hoeft maar één op de duizend kinderen te zijn die een voorbeeld neemt aan geweld in een film of game en dat kind kan veel verdriet veroorzaken door een scene uit een film of een passage uit game na te doen.

Aanbevelingen voor vervolgonderzoek (16.3)

Om een nog scherper beeld te krijgen van de invloed van geweld in films en games, wil ik de volgende aanbevelingen doen voor mogelijk vervolgonderzoek:

- De mogelijkheid tot meerdere observaties over een langere periode.
- Een grotere groep als observatiegroep.
- In overleg met ouders leerlingen uit de midden- en bovenbouw, in een veilige omgeving, geweldsfragmenten uit een film laten zien en daarna observeren. Deze observatie zal dan vergeleken worden met een observatie waar geen fragment uit een film is laten zien.

Ik heb voor deze drie punten gekozen omdat deze punten de invloed van geweld in films en games nog meer naar voren kan laten komen, waardoor wij als leerkrachten de noodzaak van bewustwording bij ouders en leerkrachten kunnen overbrengen.

Literatuurlijst

Boeken en artikelen en internet

Affleck, B. (Director). (2012). *Argo* [Motion Picture].

Anderson, C. G. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: theory, research and public policy*. Oxford: Oxford Press.

Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication* (28) , 717-730.

Bender, J. (Director). (1991). *Child's Play 3* [Motion Picture].

Browne, K., & Hamilton Giachritsis, C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents: A public health approach. *The Lancet* , 702-710.

Bushman, B., & Anderson, C. (2002). Violent videogames and hostile expectations: A test of the aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, (12) , 1679-1686.

Bushman, B., & Geen, R. (1990). Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of personality and Social Psychology*, 58 , 156-163.

Cantor, J. (1998). Children's attraction to violent television programming. In J. Goldstein, *Why we watch : The attractions of violent entertainment* (pp. 88-115). New York: Oxford University Press.

Cantor, J. (2002). *Frights reactions to mass media*. In J. Bryant & D. Zillmann (eds). *Media effects: advances in theory and research* (pp. 287-306). Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Carnagey, N. &. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16 , 882-889.

Derksen, J. (2009). *Het narcistisch ideaal: opvoeden in een tijd van zelfverheerlijking*. Amsterdam: Uitgeverij Bert Bakker.

Encyclo. (2012). <http://www.encyclo.nl/begrip/geweld>. Retrieved nov 20, 2012, from www.encyclo.nl.

Encyclo. (2012). <http://www.encyclo.nl/begrip/Psychisch%20Geweld>. Retrieved jan 24, 2013, from www.encyclo.nl.

Feshbach, S. (1961). The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity. *Journal of abnormal and social psychology*, 63 , 381-385.

Fleischer, R. (Director). (2013). *Gangster Squad* [Motion Picture].

Fritz, J., & Fehr, W. (2003). *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. . Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung.

Gotz, M., & Ensinger, C. (2002). *Faszination Dragon Ball Z: Zwischen starker inneren Bildern und Aggressionsbereitschaft*. München: Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen.

- Hausmanninger, T. &. (2002). *Mediale Gewalt: Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Helsper, E. (2005). *R18 material: its potential impact on people under 18: An overview of the available literature*. London: Ofcom.
- Hemels, J. (2009). *Geloven in communicatie*. Amsterdam: Kok Uitgevers.
- Homan, W. (2013). *Dat gedrag is toch niet te filmen!?* Ede: CHE.
- Janssen-Vos, F. (2004). *Spel en ontwikkeling*. Assen: Koninklijke van Gorcum.
- Kallenberg, T., Koster, B., Onstenk, J., & Scheepsmma, W. (2011). *Ontwikkeling door onderzoek. Een handreiking voor leraren*. Amersfoort: ThiemeMeulenhoff.
- Kijkwijzer. (1999). <http://www.kijkwijzer.nl/index.php?id=8>. Retrieved 10 23, 2012, from www.kijkwijzer.nl.
- KTVU. (2012). <http://frontpage.fok.nl/nieuws/555464/1/1/50/videogame-verdachte-in-poging-tot-moord.html>. Retrieved okt 23, 2012, from frontpage.fok.nl.
- Lemmens, J. (2007). *Gameverslaving: Probleemgebruik herkennen, begrijpen en overwinnen*. Amsterdam: SWP.
- Leung, R. (2004, mrt). <http://www.cbsnews.com/stories/2005/03/04/60minutes/main678261.shtml>. Retrieved okt 23, 2013, from www.cbsnews.com.
- Megaton, O. (Director). (2012). *Taken 2* [Motion Picture].
- Nickelodeon. (2004). <http://www.nickelodeon.nl/shows/409-ned-s-survival-gids>. Retrieved jan 24, 2013, from www.nickelodeon.nl.
- Nikken, P. (2007). *Mediageweld en kinderen*. Amsterdam: B.V. Uitgeverij SWP.
- Nolan, C. (Director). (2012). *The Dark Knight Rises* [Motion Picture].
- nu.nl. (2008, 08 04). <http://www.nu.nl/games/1686768/thaise-student-pleegt-moord-door-gta-iv.html>. Retrieved 10 23, 2012, from www.nu.nl.
- pegi.info. (2003, 03 01). <http://www.pegi.info/nl/index/id/154/>. Retrieved 10 23, 2012, from www.pegi.info.
- Persson, M. (2009). <https://minecraft.net/>. Retrieved dec 13, 2013, from [Minecraft](https://minecraft.net/).
- Peters, M. (2009). <http://www.anababa.nl/vrije-tijd/media/televisie/geweld>. Retrieved nov 20, 2012, from www.anababa.nl.
- Philips, D. (1997). Media and suicide . In T. v. Voort, *Invloed van televisiegeweld* (p. 141). Lisse: Swets & Zeitlinger.
- Polman, H. (2005). *Geweldadige videospellen en agressie*. Amsterdam: B.V. Uitgeverij SWP.

- Remedy, E. (1996). <http://death-rally.en.softonic.com/>. Retrieved dec 2013, 13, from Death Rally.
- Sila. (2007, jan 24). <http://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/1750-emoties-en-basisemoties.html> . Retrieved nov 2012, 20, from www.infonu.nl.
- Stimulansz. (2013, jan 23). <http://www.thesauruszorgenwelzijn.nl/mishandeling.htm>. Retrieved jan 26, 2013, from www.thesauruszorgenwelzijn.nl.
- Tarantino, Q. (Director). (2009). *Inglourious Basterds* [Motion Picture].
- Valkenburg, P. (2008). *Beeldschermkinderen, theorieën over kind en media*. Amsterdam: P.M. Valkenburg.
- Valkenburg, P. (1997). *Vierkante ogen: Opgroeien met TV & PC*. Amsterdam: Balans.
- Valkenburg, P., & Voort, T. v. (1994). The influence of TV on daydreaming and creative imagination: A review of research. *Psychological Bulletin* (116) , 316-339.
- Villani, S. (2001). Impact of Media on Children and Adolescents: A 10-Year Review of the Research 1996-2006. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry* , 392-401.
- Walma van der Molen, J., & Konijn, E. (2007). Dutch children's emotional; reactions to new about the war in Iraq: Influence of media exposure, identification, and empathy. In D. Lemish, & M. Gotz, *Children and media at times of conflict and war* (pp. 75-97). Cresskill: Hampton Press.
- Wijngaards, G. (2006). *Jongeren en hun digitale wereld*. Assen: Koninklijke Van Gorcum BV.
- Wikipedia. (2001). <http://nl.wikipedia.org/wiki/Catharsis>. Retrieved okt 23, 2012, from www.wikipedia.nl.
- Willems, & Govers. (2008). <http://www.encyclo.nl/begrip/verbaal%20geweld>. Retrieved dec 13, 2013, from www.encyclo.nl.
- Wiskerke, L. (2011). *Gamegedrag van kinderen: onschuldig vermaak of een serieuze zaak?* Amsterdam: B.V. Uitgeverij SWP.
- WordPress. (2004). www.mediaonderzoek.nl/2388/kijktijd-tv-stabiel-in-2011/. Retrieved Sept 17, 2012, from Media Onderzoek.

Personen

- Cusveller, Bart. (Docent aan de Christijke Hogeschool Ede, ervaringsdeskundige filmbeschuwing vanuit het Christelijke perspectief).
- Kasse, Bram (Pedagoog, schrijver, docent aan de Christelijke Hogeschool Ede, mediacoach).
- Ernst Waardenburg (Directeur basisschool de Ichthus te Nijkerk).

Bijlage (17.0)

Bijlage 1 (17.1)

Enquêteanalyse:

1	Leerling		Vraag 1	Vraag 2	Vraag 3	Vraag 4	Vraag 5	Vraag 6	Vraag 7	Vraag 8	Vraag 9	Vraag 10	Vraag 11
2	1		0	1	Disney	1	0	3	Puzzel/race	0	1	my cines	ice age
3	2		1	1	Disney	3	0	3	Schiet/vecht	2	1	Zeeslag	Kung Fu Panda
4	3		1	1	Komedie	0	0	2	Schiet/race	1	3	COD	Alvin and the Chipmunks
5	4		1	0	-	-	1	4	Schiet/vecht	0	3	-	-
6	5		1	3	Actie	0	0	4	Schiet/vecht	3	0	Cod	James Bond
7	6		1	1	Disney	0	0	4	Race	3	3	Minecraft	Madagascar
8	7		1	3	Actie	2	1	2	Schiet/race	1	4	-	Chipmunks
9	8		1	3	Komedie	0	0	3	Race	0	0	Urp Rus 2	Madagascar
10	9		0	1	Komedie	1	0	4	Puzzel	1	1	MovieStar Planet	Mees Kees
11	10		0	1	Animatie	1	0	4	Puzzel	1	1	MovieStar Planet	Madagascar
12	11		1	1	Animatie	2	1	4	Race	3	3	Death Rally	Madagascar 3
13	12		0	2	Disney	1	0	4	Puzzel	1	1	Laura passie koken	Mees Kees
14	13		0	3	Disney	2	0	4	Puzzel/race	1	1	MovieStar Planet	Black Beauty
15	14		1	1	Animatie	2	0	4	Race	3	3	Subway, Surfers	Home Alone, Madagascar
16	15		0	1	Disney	1	0	1	Puzzel/race	1	1	Just Dance 3	Brave, Cars 2
17	16		0	1	Komedie	2	0	3	Schiet	3	2	Hollo	Mees Kees
18	17		0	1	Komedie	2	0	3	Schiet/vecht	3	3	Hollo	Mees Kees
19	18		0	3	Disney	1	0	4	Puzzel/race	0	2	Honden verzorgen	Barbie Films
20	19		0	1	Disney	2	0	4	Race	1	3	Rekenspellen	Mees Kees
21	20		1	3	Actie	3	1	4	Schiet/vecht	3	3	StarWars Clone Wars	Lego Hero factory
22	21		1	1	Actie	2	1	3	Schiet/vecht	3	3	Minecraft	Titanic
23	22		1	1	Actie	2	1	3	Race	1	2	racespellen	Finding Nemo
24	23		1	3	Disney	2	0	4	Race	2	2	Dirt 2	Carlitos droomt van voetbal
25	24		1	3	Actie	3	1	4	Schiet/vecht	3	3	-	James Bond
26	25		1	1	Disney	2	0	2	Race	3	3	Mario Sports Mix	Mees Kees/ Ted
27	26		0	1	Animatie	1	0	4	Puzzel	2	0	Minecraft	Finding Nemo

Bijlage 2 (17.2)

Resultaten observaties leerling-specifiek:

JM		Try-out	Ob. 1	Ob.2
	Omgang in hele groep tijdens spel			
	Het kind neemt de leiding	3	3	3
	Het kind kiest voor fysiek spel	2	2	2
	Het kind kiest voor spel met een dominante leider	3	3	2
	Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	2	1	1
	Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	3	2	2
	Omgang met (één) leerling tijdens spel			
	De leerling neemt de leiding	3	3	2
	De leerling kiest voor een fysiek spel	2	1	1
	De leerling toont een dominante houding	3	3	2
	De leerling reageert veel met een gedragseffect	2	1	1
	De leerling reageert veel met een emotioneel effect	3	1	1
	Spreekvaardigheid tijdens spel			
	Het kind spreekt in korte termen	2	2	1
	Het kind spreekt gebiedend naar anderen	3	3	2
	Het kind spreekt met een dominante houding	2	2	1
	Het kind reageert tijdens onvrede met schelden	3	1	1

JB		Try-out	Ob. 1	Ob.2
	Omgang in hele groep tijdens spel			
	Het kind neemt de leiding	2	2	1
	Het kind kiest voor fysiek spel	3	2	3
	Het kind kiest voor spel met een dominante leider	3	2	3
	Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	2	2	2
	Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	3	3	3
	Omgang met (één) leerling tijdens spel			
	De leerling neemt de leiding	2	2	1
	De leerling kiest voor een fysiek spel	3	2	3
	De leerling toont een dominante houding	2	2	2
	De leerling reageert veel met een gedragseffect	3	2	2
	De leerling reageert veel met een emotioneel effect	3	3	3
	Spreekvaardigheid tijdens spel			
	Het kind spreekt in korte termen	3	2	2
	Het kind spreekt gebiedend naar anderen	2	2	3
	Het kind spreekt met een dominante houding	2	1	2
	Het kind reageert tijdens onvrede met schelden	3	2	3

La		Try-out	Ob. 1	Ob.2
	Omgang in hele groep tijdens spel			
	Het kind neemt de leiding	2	1	1
	Het kind kiest voor fysiek spel	3	3	3
	Het kind kiest voor spel met een dominante leider	2	3	3
	Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	1	2	2
	Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	1	2	2
	Omgang met (één) leerling tijdens spel			
	De leerling neemt de leiding	1	1	1
	De leerling kiest voor een fysiek spel	2	2	3
	De leerling toont een dominante houding	1	1	1
	De leerling reageert veel met een gedragseffect	1	2	2
	De leerling reageert veel met een emotioneel effect	1	2	2
	Spreekvaardigheid tijdens spel			
	Het kind spreekt in korte termen	3	3	2
	Het kind spreekt gebiedend naar anderen	2	1	2
	Het kind spreekt met een dominante houding	2	1	1
	Het kind reageert tijdens onvrede met schelden	2	2	2

Lu		Try-out	Ob. 1	Ob.2
	Omgang in hele groep tijdens spel			
	Het kind neemt de leiding	2	2	2
	Het kind kiest voor fysiek spel	3	2	3
	Het kind kiest voor spel met een dominante leider	3	2	3
	Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	3	2	2
	Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	3	3	2
	Omgang met (één) leerling tijdens spel			
	De leerling neemt de leiding	2	2	2
	De leerling kiest voor een fysiek spel	3	2	3
	De leerling toont een dominante houding	2	2	2
	De leerling reageert veel met een gedragseffect	3	2	2
	De leerling reageert veel met een emotioneel effect	3	3	2
	Spreekvaardigheid tijdens spel			
	Het kind spreekt in korte termen	2	1	3
	Het kind spreekt gebiedend naar anderen	3	2	3
	Het kind spreekt met een dominante houding	2	2	2
	Het kind reageert tijdens onvrede met schelden	3	2	2

Li		Try-out	Ob. 1	Ob.2
	Omgang in hele groep tijdens spel			
	Het kind neemt de leiding	2	3	2
	Het kind kiest voor fysiek spel	2	2	1
	Het kind kiest voor spel met een dominante leider	2	2	1
	Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	1	2	1
	Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	1	3	2
	Omgang met (één) leerling tijdens spel			
	De leerling neemt de leiding	2	3	2
	De leerling kiest voor een fysiek spel	1	2	1
	De leerling toont een dominante houding	1	3	1
	De leerling reageert veel met een gedragseffect	1	2	1
	De leerling reageert veel met een emotioneel effect	2	3	2
	Spreekvaardigheid tijdens spel			
	Het kind spreekt in korte termen	3	3	3
	Het kind spreekt gebiedend naar anderen	1	3	2
	Het kind spreekt met een dominante houding	1	3	2
	Het kind reageert tijdens onvrede met schelden	1	2	2

S.		Try-out	Ob. 1	Ob.2
	Omgang in hele groep tijdens spel			
	Het kind neemt de leiding	3	3	3
	Het kind kiest voor fysiek spel	3	2	3
	Het kind kiest voor spel met een dominante leider	2	3	3
	Het kind uit zijn onvrede in een gedragsreactie	3	3	3
	Het kind uit zijn onvrede in een emotionele reactie	3	3	3
	Omgang met (één) leerling tijdens spel			
	De leerling neemt de leiding	2	3	3
	De leerling kiest voor een fysiek spel	3	2	3
	De leerling toont een dominante houding	3	3	3
	De leerling reageert veel met een gedragseffect	3	2	3
	De leerling reageert veel met een emotioneel effect	3	3	3
	Spreekvaardigheid tijdens spel			
	Het kind spreekt in korte termen	3	2	3
	Het kind spreekt gebiedend naar anderen	3	2	3
	Het kind spreekt met een dominante houding	3	3	3
	Het kind reageert tijdens onvrede met schelden	3	2	3

Bijlage 3 (17.3)

Resultaten van de observaties als groep: de try-out

Try Out	Vr. 1	Vr. 2	Vr. 3	Vr. 4	Vr. 5	Vr. 6	Vr. 7	Vr. 8	Vr. 9	Vr. 10	Vr. 11	Vr. 12	Vr. 13	Vr. 14		Score		Scores	Absoluut cumulatief	Relatief	Cum. Relatief	
JM	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3		136		121	1	1	16,6667	16,6667
JB	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3		136		124	1	2	16,6667	33,3333
La	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2		124		136	2	4	33,3333	66,6667
Li	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	1		121		137	1	5	16,6667	83,3333
Lu	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3		137		140	1	6	16,6667	100
S.	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3		140						
																Gem.	132,333	Totaal	6		100	

Try-out

Group	Score
JM	136
JB	136
La	124
Li	121
Lu	137
S.	140

Observatie 1:

Ob 1	Vr. 1	Vr. 2	Vr. 3	Vr. 4	Vr. 5	Vr. 6	Vr. 7	Vr. 8	Vr. 9	Vr. 10	Vr. 11	Vr. 12	Vr. 13	Vr. 14		Score		Scores	Absoluut cumulatief	Relatief	Cum. Relatief						
JM	3	2	3	1	2	3	1	3	1	1	2	3	2	1		128		128	1	1	16,6667	16,6667					
JB	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2		129		126	1	2	16,6667	33,3333					
La	1	3	3	2	2	1	2	1	2	2	3	1	1	2		126		129	2	4	33,3333	66,6667					
Li	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2		136		136	2	6	33,3333	100,0000					
Lu	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2		129											
S.	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2		136											
																Gem.	130,667	Totaal	6	100							
																OB1 OB1 JM JB La Li Lu S.											

Observatie 2:

Ob 2	Vr. 1	Vr. 2	Vr. 3	Vr. 4	Vr. 5	Vr. 6	Vr. 7	Vr. 8	Vr. 9	Vr. 10	Vr. 11	Vr. 12	Vr. 13	Vr. 14		Score		Scores	Absoluut cumulatief	Relatief	Cum. Relatief	
JM	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1		122		122	1	1	16,6667	16,6667
JB	1	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3		133		123	1	2	16,6667	33,3333
La	1	3	3	2	3	1	3	1	2	2	2	2	1	2		128		128	1	3	16,6667	50
Li	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2		123		133	2	5	33,3333	83,3333
Lu	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2		133		142	1	6	16,6667	100
S.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		142						
																Gem.	130,167	Totaal	6	100		

OB2

Group	Score
JM	122
JB	133
La	128
Li	123
Lu	133
S.	142