

## **Artikel in Het Laatste Nieuws.**

**Annick de Wit:**

### **OORLOGJE SPELEN: JA OF NEEN?**

Niet in ieder kind schuilt een Hans Van Themsche, met zijn voorkeur voor oorlogsgames. Maar hoe hou je de vinger aan de pols? Het pictogram van het vuistje moet bij ouders de alarmbel doen luiden: in dit tv-programma, deze film of dit videospel komt geweld voor dat mogelijk schadelijk is voor uw kind. Maar wat is dat, 'schadelijk'? En wat doe je met die wetenschap? Peter Nikken, dé Nederlandse autoriteit op dit vlak en adviseur voor onder andere Kijkwijzer, schreef er zopas een nieuw boek over en maakt ons, kort, wegwijs in de verontrustende jungle waar kinderen zo vaak 'spelenderwijs' door ploeteren.

*Zijn ouders terecht zo bang?*

«Ja. Vind ik wel. Er is zo'n enorme explosie - die blijft uitdeinen - van geweld in media die voor kinderen bedoeld zijn. Wij kénnen het niet. Daarom alleen al zijn we bang. Te bang soms, wellicht. Maar negeren is niet verstandig. Het is aan te raden te blijven volgen waar je kinderen naar kijken of welke games ze spelen. Ook al kost je dat tijd die je anders zou besteden aan huishoudelijke klussen.»

*Is het écht zo dat kinderen die veel mediageweld consumeren sneller zélf gaan slaan?*

«Neen. Niet alle kinderen. Het gemiddelde kind kan het geweld in spelletjes bestemd voor hun leeftijdscategorie, wel aan. In principe moet het zonder te groot risico 'ter vermaak bekeken kunnen worden'.»

*Welke kinderen zijn dan het vatbaarst?*

«Uit Amerikaans onderzoek is gebleken dat geweld bij kinderen op straat, zoals schoppen, pesten en slaan, in vier procent van de gevallen is toe te schrijven aan overmatig gebruik van gewelddadige media. Dat die vier procent het wél doet en de overige 96 procent niet, heeft te maken met opvoeding, temperament en ontwikkeling. Sommige kinderen kunnen zich minder in anderen verplaatsen. En die gaan het makkelijkste loos. Een klein risico, zou je denken, die 'slechts' vier procent, maar dat is een vraag voor politici. Ter vergelijking: vier procent is ook het risico dat een roker loopt om longkanker te krijgen.»

*Welke spelletjes zijn het kwaadst?*

«Wat vroeger in sprookjes zat, over 'goed en kwaad', over 'de waarheid' en over 'rechtvaardigheid', zit nu vaak in tv-programma's en spelletjes. Maar het zit niet overal even snor. Vooral bij de games zijn er nogal wat waarin 'de slechte' naar voor

komt als de held en dat is natuurlijk een andere boodschap. Gevaarlijke spelletjes zijn die waar wapens in voorkomen, waar de negatieve consequenties van geweld - zoals pijn en verdriet - ontbreken en waar geen wroeging van de moordenaars wordt getoond. Ook zijn alle spelletjes die door de mens zijn na te spelen risicovoller, zo leert het internationale onderzoek.»

Waarom trekt geweld kinderen zo aan?

«Het geeft emotionele prikkels, die opwindend aanvoelen. En computerspelletjes verleiden heel makkelijk. Voor raak schieten, word je beloond met punten. Het competitieve is verslavend. Je wil toch steeds dat level vérder geraken. Hoe het is om een ander overhoop te schieten? Als weldenkend mens wil je het niet weten, maar als het op het scherm gebeurt, kan het zogenaamd wél. En in de realiteit? Waarom zou je een probleem niet oplossen met een rake klap?, denken sommige kinderen dan, die de grens niet meer zien.»

Zo'n Hans Van Themsche, 'volwassen' intussen en vermeend kopieerder van zijn favoriete oorlogsgames, is toch wel een grote uitzondering?

«Ik ken die jongen niet, maar ik kan wel zeggen dat letterlijk kopiëren van games of films zeer zelden voorkomt. Maar wellicht heeft zijn hang naar dat soort gruwelspellen wel impact op hem gehad. Wat je als kind niet geleerd hebt, of verlerd hebt, namelijk je in de plaats stellen van een slachtoffer, blijf je mogelijk meedragen op latere leeftijd.»

Minder kijken, vermindert niet noodzakelijk het agressieve gedrag, lees ik in uw boek?

«Toch wel. Maar het duurt een poos. Onderzoek wees uit dat agressieve kinderen, die op een mager regime gezet werden van tv-kijken en spelletjes en die een lespakket volgden over geweld op tv, na een half jaar aanzienlijk minder gewelddadig gingen spelen. Wellicht ook omdat ze in plaats van aan de spelconsole te hangen, weer wat meer met andere kinderen waren gaan spelen en de sociale omgangsregels opnieuw wat onder de knie kregen.»

Wat te doen als ouder? Niet de afwasmachine gaan inladen dus, als de kinderen tv of spelcomputer aanzetten?

«In een notedop: waak erover dat je kinderen de leeftijdsadviezen niet overschrijden en leg een beperking op in tijd. Kijk mee, maar niet woordeloos. Ga de discussie aan over wat je ziet gebeuren op het scherm. Zeker met pubers is dat niet altijd evident, maar begin er op jonge leeftijd mee. Als je kind wel héél enthousiast is over bepaalde geweldscènes, moet je alarmbel rinkelen. Speel niet de boeman die alles streng verbiedt, want dat werkt averechts. Maar prààt. Griezel gezellig mee waar je het nog aangewezen vindt, en bespreek waarom jij vindt dat iets erover is.»

'Mediageweld en kinderen', van Peter Nikken, met als doelpubliek eerder de professionele opvoeders, telt 237 blz. en is uitgegeven bij SWP.

## Het effect van geweld in games en Tv-programma's op kinderen

### JONGER DAN 6 JAAR

*Hoe kijken/spelen ze?*

«Ze bootsen nog alles na. Heft de Teletubbie zijn armpjes op, doet de kleuter dat ook.»

*Risico's/effecten?*

«'Geweld' in kleuterseries bestaat. De heks die Paulus de boskabouter vastbindt en kwelt. Tom en Jerry die slaan en meppen dat het een lust is. Het is 'doenbaar' geweld, al kan het hyperactiveren.»

*Hoe reageer je als ouder?*

«Als je kleuter toch wel érg druk gaat doen, zet dan de tv maar heel kort aan.»

### VAN 6 TOT 9 JAAR

*Hoe kijken/spelen ze?*

«Deze kinderen kunnen nog steeds weinig abstractie nemen van wat ze zien op het scherm. Waarom de ene de andere zomaar een klap geeft, daar staan ze nog niet bij stil. Dat is nog gewoon zo.»

*Risico's/effecten?*

«Hele stereotiepe vertoningen van Power Rangers, van goed versus kwaad, kunnen erg aanzetten tot naspelen.»

*Hoe reageer je als ouder?*

«Naspelen is op zich geen erg. Maar wel bij de juiste leeftijdscategorie blijven.»

## **VAN 9 TOT 12 JAAR**

*Hoe kijken/spelen ze?*

«Negen is een belangrijke leeftijd, het kind leert stilaan abstract denken. Ontwikkelt een kritische blik: tv is gemaakt, bloed is ketchup. Maar realistische series, zoals bijv. Baantjer, kunnen nog een vertekend beeld geven van wat de politie doet.»

*Risico's/effecten?*

«Nog niet goed genoeg kunnen afstand nemen en toch al beelden zien waarvoor ze 'nog niet groot genoeg' zijn. Vanaf een jaar of tien is ook ondertitels lezen niet zo'n probleem meer. Dat maakt dat méér media, ook van de Amerikaanse gewelddadiger soort, toegankelijk worden.»

*Hoe reageer je als ouder?*

«Erop toekijken wat je kind ziet en erover discussiëren.»

## **VAN 12 TOT 16 JAAR**

*Hoe kijken/spelen ze?*

«Deze kinderen weten zeer goed wat echt is en wat vals is, wat goed is en kwaad of zouden het moeten weten, maar de groepsdruk speelt een steeds grotere rol.»

*Risico's/effecten?*

«Vriendjes juttten elkaar op. Of juist het isolement waarin een verslaafde gamer zich bevindt, versterkt nog zijn gewelddadige reacties.»

*Hoe reageer je als ouder?*

«Hetzelfde, maar nog nauwgezetter dan hierboven. Stimuleer je kind een eigen morele afweging te maken, niet een groepsstandpunt. Wat is goed? Hoe reageer jij als het jou overkomt? Een eigen tv of computer op de kamer is niet zo'n best idee.»

## **OUDER DAN 16 JAAR**

*Hoe kijken/spelen ze?*

«Het eigen geweten begint vaste vormen aan te nemen. Tegen hun 24ste is dat min of meer volgroeid.»

*Risico's/effecten?*

«Vasthouden aan 'verkeerde' opvattingen omtrent geweld of ermee vergroeien.»

*Hoe reageer je als ouder?*

«Toch liefst blijven opvolgen.»