

Dit artikel is gepubliceerd in TJJ, Tijdschrift voor Jeugdhulpverlening en Jeugdwerk, september 1994, blz. 9-13 en op de Infoflop van HCC

Dr. Martine F. Delfos, psycholoog

JIJ BENT DOOD, DAAR KRIJG IK MOOI 150 PUNTEN VOOR!

Over de invloed van computer en videospelletjes

Computer- en video-spelletjes nemen hand over hand toe. Kinderen kunnen deze apparaten vaak beter hanteren dan volwassenen, die er niet mee zijn opgegroeid. Dat betekent dat ouders en opvoeders nauwelijks zicht hebben op wat kinderen in deze computerwereld meemaken. Het aanbod aan spelletjes voor de computer en video heeft een zodanige omvang genomen dat het overzicht volledig verloren gaat. De toename is bovendien zo snel gegaan dat onderzoek naar de invloed die ervan uitgaat nog nauwelijks van de grond heeft kunnen komen. Er groeit een generatie op die uitgebreid de invloed van dit nieuwe medium ondergaat, zonder dat we er zicht op hebben. Zo nu en dan worden we opgeschrikt door een bericht dat een computerspel een agressie-opwekkende invloed heeft gehad.

Uit de vele onderzoeken op het gebied van de invloed van geweldfilms op televisie is uitvoerig gebleken dat agressie op de televisie stimulerend werkt op het agressieve gedrag van kinderen. Het bevordert de kleine agressie, zeker bij drukke en agressieve kinderen. Televisiegeweld doet de stemming ten nadele omslaan en stompt af voor agressie. 'Enge' films kunnen bovendien slaapstoornissen veroorzaken. Hoewel er nog maar weinig onderzoek naar is gedaan zijn de eerste positieve berichten over het nut en de educatieve werking van computerspelletjes naar de achtergrond verdreven. Steeds vaker wordt nu geconstateerd dat computer- en videospelletjes een soortgelijke negatieve invloed op kinderen kunnen hebben als televisiegeweld en mogelijk nog ernstiger.

Tijd om stil te staan bij de wijze waarop computer- en video-spelletjes invloed kunnen hebben en de mogelijkheden van dit medium te plaatsen in het licht van de ontwikkeling van het kind. Voor hulpverleners, begeleiders van kinderen en jeugdigen, voor ouders en pleegouders is het nodig om niet zonder meer aan dit verschijnsel voorbij te gaan.

De hoorn des overvloed

Het scala aan mogelijkheden op het gebied van computer- en videospelletjes lijkt onbegrensd. Er bestaan behendigheids-spelletjes, educatieve spelletjes, denk-spelletjes, avonturen-spelletjes, creatieve spelletjes tot en met de ouderwetse gezelschaps-spelletjes. Je kunt 'karate' spelen tot en met 'mens erger je niet'. Marks Greenfield (1986) beschrijft dat de complexiteit van een 'simpel' *pac-man*

spelletje groter is dan welk gewoon gezelschapsspel ook; het vergt een goede oog-handcoördinatie, een scherp onderscheidingsvermogen, reactiesnelheid en flexibiliteit voor veranderingen.

De grafische mogelijkheden van de computer/videospelletjes verbeteren met de dag, waardoor de echtheid de televisiekwaliteit steeds meer benadert. Vooral behendigheds- en agressie-spelletjes, en zeker de combinatie hiervan, zijn ruim vertegenwoordigd.

De spelletjes hoeven ook niet allemaal gekocht te worden, ze worden onderling door kinderen uitgewisseld. Computerspelletjes zijn bovendien vaak makkelijk te kopiëren zodat een snelle, brede verspreiding mogelijk wordt. Zoals een verbaasde hulpverlener het spelletje 'Hitler' op zijn computer vond, dat er door zijn zoontje op was gezet. Leeftijds aanduidingen zijn er op de spelletjes niet te vinden. Geen '*Dit spel is geschikt voor kinderen vanaf 8 jaar!*' Ook in de winkel ontbreekt deze aanwijzing, behalve een enkele maal de aanduiding '*boven 18 jaar*', dit betreft dan vooral lugubere en agressieve spelletjes van de Amerikaanse markt. Bij computerspelletjes is er vaak sprake van agressie, en ook die spelletjes zijn probleemloos beschikbaar. Het spel *Mortal Combat*, dat onlangs ter discussie stond gezien het agressieve en discriminerende karakter, stond bijvoorbeeld lange tijd gebruiksklaar op de computers in een groot warenhuis. En zo zijn er veel spelletjes, waaronder ook seksueel agressieve en erotiserende spelletjes.

Morele ontwikkeling

Computerspelletjes worden door volwassenen en adolescenten gemaakt die niet op de hoogte lijken van de ontwikkelingsfasen van het kind. Er is weinig leeftijdsopbouw in de spelletjes. Alsof we vergeten zijn dat kinderen zich ontwikkelen. Alsof we ervan uitgaan dat kinderen hetzelfde denken en voelen als volwassenen en hetzelfde morele inzicht hebben. In de Middeleeuwen werd er ook zo gedacht, toen bestond er het beeld van de *Animalculus*, het miniatuurmensje, dat in opgevouwen toestand aanwezig zou zijn in de spermacel. Het kind werd toen gezien als een miniatuur- volwassene, een volledig maar nog onvolgroeid mens. Het kind als iemand met een eigen ontwikkeling, eigen denk- en gevoelsinhouden is iets van voornamelijk de westerse cultuur van de twintigste eeuw. Maar zo aan het eind van de twintigste eeuw lijken we dit besef te gaan verliezen.

Het denken van het kind ontwikkelt zich volgens bepaalde stadia, hetzelfde geldt voor de morele ontwikkeling. Piaget (1932/1965, 1965) is de pionier en grondlegger van het model van de ontwikkeling van het denken van het kind. Kohlberg (1987) heeft dat, wat betreft de morele ontwikkeling, uitvoerig uitgewerkt. De stadia van morele ontwikkeling die het kind gedurende de basisschool-leeftijd en begin middelbare school doorloopt zijn: oriëntatie naar gehoorzaamheid en straf (stadium 1), oriëntatie naar persoonlijke grillen (stadium 2) en oriëntatie naar goedkeuring door anderen (stadium 3).

In eerste instantie is het morele besef van het kind dus een oriëntatie naar gehoorzaamheid en straf. Het jonge kind gaat uit van de autoriteit die regels stelt en gehoorzaamd moet worden. Het kind vormt zijn of haar oordeel op basis van de

gevolgen die het gedrag zal hebben, straf of beloning. Juist dit element van beloning en straf is wezenlijk in het computer/videospel. Met andere woorden, het ontwikkelingsprincipe dat de spil is voor de morele ontwikkeling van het jonge kind, staat in het computer/video-spelletje centraal. Hieruit volgt dat het kind sterk ontvankelijk is voor de normen en waarden die via dit spel aangeboden worden. Bij agressieve spelletjes is de norm dat agressief gedrag (doodschieten) beloond wordt met punten en niet-agressief gedrag gestraft wordt met 'gedood' te worden. In een spelletje heet dat ook: 'een leven verspelen', je krijgt namelijk aan het begin van het spel een aantal 'levens'. Het 'doodschieten' lukt soms wel en soms niet. Vanuit de leertheorieën weten we, dat wanneer gedrag beloond wordt dit het gedrag in belangrijke mate versterkt. Deze elementen van beloning en wisselend succes zijn een wezenlijk aspect van het verslavende karakter van computer-spelletjes. Naast deze aspecten sluit het computer/video-spelletje ook nog aan bij de fantasiewereld van het kind. Het jonge kind zal werkelijkheid en fantasie door zijn magische vorm van denken slecht kunnen onderscheiden. De werkelijkheidswaarde van het spel zal niet voldoende naar waarde ingeschat kunnen worden. In de kinderlijke beleving zullen computer-spelletjes machtig zijn en moeten ze dus wel door krachtige, gezagsdragende volwassenen ontwikkeld zijn. Dit zal ertoe kunnen leiden dat het jonge kind tot plusminus acht jaar de spelletjes zelfs te letterlijk zal kunnen nemen.

De computerheld als model

Het morele leren van het kind vindt vooral plaats via modelgedrag. Het model hoeft niet persé een volwassene te zijn uit de directe omgeving van het kind, leren vindt ook plaats via symbolisch modelgedrag, figuur uit sprookje, televisieheld. De onderzoeken met betrekking tot de invloed van televisieprogramma's hebben aangetoond dat 'televisiehelden' een modelfunctie hebben. Dit geldt natuurlijk ook voor de symbolische figuren van het computerspel. De invloed die hiervan uitgaat zou wel eens groter kunnen zijn, omdat de kinderen hier meer dan bij televisie het geval is, zelf een actieve rol spelen. In tegenstelling tot de televisie 'communiceert' de computer met het kind. Het kind is actief in het veroorzaken van gebeurtenissen op het scherm.

Bandura (1974) schetst hoezeer modelgedrag kinderen beïnvloed. Onderzoek wijst uit dat modelgedrag bijvoorbeeld zeer effectief is bij het leren van altruïstisch gedrag. Een kleine blootstelling aan een gul model heeft een vrij duurzaam effect op kinderen. Dit model zal gevolgd worden ook wanneer dit model verbaal egoïstisch gedrag predikt. Modelgedrag is effectiever dan het afsteken van een preek. Model-leren kan ook helpen angsten te verminderen. Bij het zien van een model dat positief door een, voor de toeschouwer, angstige situatie heen komt kan de angst van de toeschouwer verminderen. Wanneer ouders slaan, vertonen ze hiermee modelgedrag over hoe je anderen pijn doet. Wanneer een model agressief gedrag tentoonspreidt zal dit door het kind worden geleerd. Het gaat dan deel uitmaken van wat we een passief agressief-gedragsrepertoire zouden kunnen noemen. Het agressieve gedrag is in het repertoire opgenomen, zonder direct in actieve vorm uitgeoefend te hoeven worden. Bandura stelt dat wanneer het model voor dit gedrag gestraft wordt, het kind dit gedrag niet zal gaan vertonen in situaties waarin een straf zal volgen. In situaties waarin het inschat de straf te kunnen ontlopen, waar de 'pakkans' laag is, zal het kind dit gedrag, al dan niet

aangepast, wel kunnen vertonen. Het gedrag wordt dan aan zijn of haar actieve agressief-gedragsrepertoire toegevoegd.

Bij computerspelletjes wordt de speler zelfs beloond voor agressief gedrag. Het jonge kind zal een zo machtig instrument gezag toedichten en de morele ontwikkeling zal zo sterk onder de invloed van dit spel komen te staan. Het kind zal zich met de (negatieve) computerheld identificeren. Agressieve spelletjes zullen dus aanleiding kunnen geven tot agressief gedrag. Dat wil niet zeggen, exact gekopieerd agressief gedrag, het afhakken van een hoofd (bijvoorbeeld bij *Mortal Combat*) kan inflatoir werken en een schop aan een vriendje opleveren. Het dramatische gebeuren in Engeland waar twee kinderen een kind doden kan niet uitsluitend toegeschreven worden aan het feit dat deze kinderen een computerspel gespeeld hadden, *Child's play*, waar een kind een kind vermoord. Niet ieder kind dat dit spel speelt zal een moord begaan. Wel is het zo dat dit spelletje voorbeeldgedrag geeft dat gevolgd kan worden. Afhankelijk van leeftijd, persoonlijkheidsstructuur en omstandigheden zullen computer- en video-spelletjes aanleiding kunnen geven tot volggedrag. Gezien het feit dat het merendeel van de spelletjes een agressieve ondertoon heeft zal het kunnen leiden tot *ongewenst* volggedrag.

Rechtvaardigheid versus zorg.

Pas vanaf ongeveer 10 jaar zal het morele besef van het kind in belangrijke mate gericht zijn op een '*goed kind*' te zijn. Oordelen worden vanaf dat moment gevormd in termen van bedoelingen van de gemeenschap. Pas tijdens de adolescentie komt het morele handelen gestuurd door een besef van belangen van de gemeenschap tot ontplooiing. Deze morele ontwikkeling loopt voor meisjes en jongens niet gelijk. Jongens zijn meer georiënteerd op verschillen, competitie en volgen *rechtvaardigheid*; en meisjes zijn meer gericht op verbondenheid en emotie en volgen *zorg voor de ander*. De computerspelletjes zijn ingericht op competitie, op verschillen; dat zou betekenen dat jongens, nog meer dan meisjes, vatbaar zijn voor de morele waarden die door de computer gecommuniceerd worden. In mijn speltherapie-praktijk waar ik een spelcomputer als therapiemateriaal ter beschikking heb, blijkt dit materiaal voornamelijk door jongens tussen 10 en 14 gebruikt te worden en nauwelijks door meisjes.

De bedwongen gigant

De computer zal voor het kind vaak symbool staan voor het almachtige, het onoverwinnelijke. Niets is prettiger voor de, veelal machteloze, kinderen in de jeugdhulpverlening dan de beheersing te hebben over een machtig iets. Kinderen willen hem bijvoorbeeld graag zelf aan en uit doen, alsof het uitzetten de kroon op hun werk is: de bedwongen gigant.

De computer kan makkelijk tot identificatie leiden, zowel in positieve als in negatieve zin. Hierboven is reeds uiteengezet hoe identificatie met de negatieve computerheld aanleiding kan geven tot agressief gedrag. De computer kan echter ook in positieve zin werken. Het is een uitstekend instrument om te gebruiken in onderwijzende zin. Voor

kinderen zijn via allerlei educatieve programma's veel mogelijkheden tot spelend leren. In de speltherapeutische praktijk kan de computer ingezet worden als een krachtige bestrijder van (diffuse) angst, faalangst en prestatieproblemen. Ook als uitingsvorm door tekenen en schrijven biedt de computer goede mogelijkheden. (Delfos 1992).

Door de ruime mogelijkheden die de computer biedt om te identificeren kan hij behalve als voorbeeld voor agressie ook als mogelijkheid tot kanalisatie van agressie dienen. Een zorgvuldige keuze van de spelletjes is dan belangrijk. Het spelletje moet agressie kunnen kanaliseren en niet genereren. Het gaat erom dat de gevoelens van het kind weg kunnen vloeien door middel van de gebeurtenissen op het scherm. Hierbij moet dus de aard van de gevoelens van het kind worden afgewogen tegen de aard van de gebeurtenissen in het spelletje. Een kind met ingehouden agressie zal in de vorm van een gelegaliseerde agressie in het computerspel agressie kunnen kanaliseren. Een kind dat zich slecht en schuldig voelt, zou niet aan een spelletje gezet moeten worden waarin mensen elkaar bevechten en waarbij op schieten 'de dood' volgt. Wanneer de speler zelf in het spel 'gedood' wordt, bevestigt de computer bovendien de basale angst van het kind. Keer op keer heb ik gezien dat kinderen helemaal in het spel opgaan en zelfs op 10-jarige leeftijd bij het verslaan van een monster de toets niet durven aan te raken uit angst dat het bijt!

Het monster van Frankenstein

Het op de markt brengen van computerspelletjes waarin agressie een rol speelt is dus problematisch. De hoeveelheid, verbreiding en beschikbaarheid van spelletjes is zo groot dat van een 'opvoeding' van ouders niet veel te verwachten valt. Om hun kinderen hierin te kunnen begeleiden zullen ze richtlijnen bij de spelletjes moeten krijgen anders zien ze door de bomen het bos niet. Als algemene regel zou je kunnen stellen dat ouders de spelletjes waar hun kinderen mee spelen moeten beoordelen op het agressieve element. Wanneer het spel agressieve elementen heeft is het niet geschikt voor kinderen tot 10 jaar. Gewelddadige en seksuele spelletjes zouden kinderen voor 16 jaar niet moeten spelen. De hoeveelheid en beschikbaarheid van spelletjes is echter zo groot dat verder gegaan zou moeten worden dan een algemene voorlichting aan ouders. Maatregelen in de zin van keuring van spelletjes is noodzakelijk. Een keuring die erop gericht is om bepaalde spelletjes leeftijdsgebonden te maken is een noodzaak, niet een idee voor fatsoensrakers. Anders zouden we met de computer/video-spelletjes wel eens een monster van Frankenstein gecreëerd kunnen hebben waarover we de controle verloren zijn. Met een leeftijds aanduiding en soort aanduiding, (bijvoorbeeld agressief, educatief, behendigheids enzovoorts), heeft de ouder en de begeleider een houvast om het kind in de computerwereld te begeleiden.

Om een aanzet te maken kennis te vergaren over de aard van computer- en video-spelletjes zodat kinderen hierbij beter begeleid kunnen worden, willen we een uitwisseling stimuleren. Het is de bedoeling om op de STAT-TJJ-flop, die regelmatig met een aflevering van TJJ meegeleverd wordt, een inventarisatie van spelletjes te starten. Op de aflevering van de STAT-TJJ-flop die bij dit nummer van TJJ geleverd wordt staat in het hoofdstuk 'JHV en computer' een eerste aanzet tot deze inventarisatie

onder het hoofdje 'Computer-bibliotheek'. Ons doel is deze lijst aan te vullen. We nodigen hierbij lezers uit om hun ervaringen en meningen over spelletjes zowel de positieve als de negatieve aan de redactie van TJJ op te sturen zodat de lijst op interactieve wijze uitgebreid kan worden. Verder zijn op de flop, in hetzelfde hoofdstuk, mogelijkheden te vinden om de computer in de pedagogische praktijk te gebruiken. Deze zijn te vinden onder het hoofdje 'Computerspelletjes'.

Literatuur

Allen David H, "The use of computer fantasy games in child therapy". In M.D. Schwartz (Ed), *Using computers in clinical practice*, p. 329-334. New York: Haworth Press. 1987

Bandura, Albert *Principles of behavior modification*. New York, Holt, Rinehart and Winston, 1974

Damon, William *The moral child. Nurturing children's natural moral growth*. The Free Press, New York-London, 1988

Delfos, Martine F. *De computer als hulpmiddel in de spelkamer*. Tijdschrift voor Opvoeding, Vorming en Onderwijs, jrg 8, nr 6, p.388-394 - 1992

Kohlberg, L. *Child psychology and childhood education*. New York, Longman, 1987

Marks Greenfield, Patricia. *Beeldbuiskinderen. over de effecten van televisie, computers en computerspellen*. Intro, Nijkerk, 1986

Piaget, J. *The moral Judgment of the child*. New York, The Free Press 1932/1965

Piaget, J. *The child's conception of the world*. Totowa, New York. 1965

Silvern, S.B. en Peter A. Williamson. *The Effects of Video Game Play on Young Children's Agression, Fantasy, and Prosocial behavior*. Journal of Applied Developmental Psychology, 8, 453-462 (1987)

Voort, T v.d. *De invloed van televisiegeweld*. Swets en Zeitlinger Amsterdam/Lisse 1990.

Dr. M.F. Delfos

PICOWO, Psychologisch Instituut voor Consultatie, Onderwijs en Wetenschappelijk onderzoek

Goeree 18, 3524 ZZ Utrecht, 030-2881587

email: mfdelfos@wanadoo.nl

website: www.mdelfos.nl