

Onderzoeksluik: Effecten

Stefaan Pleysier & Evelien De Pauw
Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid, KATHO dept. Ipsoc



Overzicht

❖ Overzicht onderzoeksluik 'effecten'

- 'Inleidende' bedenkingen...
 - games als 'moral panic'
 - causaliteitsvraagstuk
 - 'active users perspective'
- 'Geweldsdebat' en effecttheorieën
 - stimulatietheorieën
 - reductietheorieën
 - 'geen effect'
- 'Andere' effecten
- 'Hoe omgaan met games?'

'Inleidende' bedenkingen

❖ 'Inleidende' bedenkingen

- Games als 'moral panic'
 - games vaak negatieve connotatie in de media en publieke opinie
 - 'geweldsdebat' overheerst
 - 'ludofobie'
 - Columbine, Erfurt,... Van Themsche

"Hij schoor 's ochtends zijn haar af en doste zich in quasi-militaire kledij voor hij met de trein naar Antwerpen trok. Daar kocht hij een geweer in een wapenwinkel. Net zoals de speler van GTA een geweer moet kopen voor hij aan zijn gewelddadige tocht begint. GTA is een van de populairste killergames van de jongste jaren bij ons. (...) Het staat vast dat Van Themsche een fan was van gewelddadige computergames, waaronder GTA"
(DS, 16/05/06)

'Inleidende' bedenkingen

❖ 'Inleidende' bedenkingen

- Games als 'moral panic'
 - expliciete link tussen reële drama en virtuele geweld in games
 - causaliteit wordt gesuggereerd

"Wetenschappelijke studies spreken elkaar op dat vlak tegen, maar de 19-jarige die in april een bloedbad aanrichtte in een school in Erfurt, bezat een collectie van vijftig shoot 'm up -spellen" (DS, 30/12/02)

- Causaliteitsvraagstuk
 - causaliteit veronderstelt:
 - samenhang of covariatie
 - afwezigheid van schijnverbanden
 - temporele ordening van gebeurtenissen
 - lange termijn effecten: longitudinaal onderzoek?
 - korte termijn effecten: experimentele designs?

'Inleidende' bedenkingen

❖ 'Inleidende' bedenkingen

- Causaliteitsvraagstuk
 - complexiteit van de thematiek:
 - afhankelijke concept
 - onafhankelijke concept
- 'Active Users perspective'
 - wat zijn 'gewelddadige' games?
 - hoe 'operationaliseert' men 'gewelddadige games'?
 - vergelijkbaarheid van onderzoeksresultaten?
 - zowel het onderzochte als de onderzoekseenheden (en hun motieven) zijn minder homogeen als men zou (willen) denken

'Geweldsdebat'

❖ 'Geweldsdebat' en effecttheorieën

- Stimulatietheorieën
- Reductietheorieën
- 'Geen effect'
- Stimulatietheorieën: 'virtueel' geweld ↗ 'reëel' geweld
 - activatietheorie: verhoogde staat van opwinding ('arousal')
 - imitatietheorie/sociale leertheorie: cf. Van Themsche
 - cognitieve agressiemodellen: cognitieve mappen
 - affectieve agressiemodellen: agressieve, vijandige houding
 - desensitatie: empathisch vermogen daalt
 - cultivatietheorie: populaire cultuur cultiveert een criminaliteit- en geweldsgeoriënteerde retoriek ... 'mean world syndrome'

'Geweldsdebat'

❖ 'Geweldsdebat' en effecttheorieën

- Stimulatietheorieën
- Reductietheorieën
- 'Geen effect'
- Reductietheorieën: 'virtueel' geweld ↘ 'reëel' geweld
 - catharsistheorie:
 - mediageweld als ventiefunctie, als gezond en legitiem escapisme
 - frustratie-agressietheorie: 'games' als driftontlading
 - empathietheorie: 'virtueel geweld' zorgt voor een afkeer van reëel geweld
- 'Geen effect': mediageweld heeft niets te maken met reëel geweld

'Geweldsdebat'

❖ 'Geweldsdebat' en effecttheorieën

- Stimulatietheorieën
- Reductietheorieën
- 'Geen effect'
- Empirische toets? ... (meta)onderzoek
 - korte termijn: consensus over verhoogde agitatie/arousal/... tijdens eerste kwartier na het spelen
 - lange termijn: geen consensus
 - cf. 'inleidende' bedenkingen
 - relativiteit van de 'theorieën'

'Andere' effecten

❖ 'Andere' effecten

- Verslaving
 - 'spelers willen dat hun games verslavend zijn, maar anderen mogen niet beweren dat ze er verslaafd aan zijn' (Lemmens, 2007)
 - 'verslaving' is relatief
 - fysiologische verklaringen
 - (financieel facet)
 - geen zicht op ernst en omvang van enige 'verslavingsproblematiek'
- Fysieke gevolgen, sociale gevolgen
 - lang en intensief/excessief gamen
 - geïrriteerde ogen, hoofdpijn, rugpijn, slapeloosheid, Nintendinitis,...
 - ongezonde eetpatronen, persoonlijke hygiëne,...
 - verwaarlozing 'oude' sociale netwerken
 - wederom geen zicht op ernst en omvang

'Andere' effecten

❖ 'Andere' effecten

- Positieve effecten
 - oog-brein-hand coördinatie, reactiesnelheid
 - cognitieve rehabilitatie
 - coördinatievaardigheden
 - visuele en ruimtelijke conceptualisatie
 - creatief- en probleemoplossend denken
 - multi-taken
 - belangrijke sociale functie
 - (sub)cultureel gegeven
 - nieuwe sociale netwerken
 - identiteitsvorming
 - games als laboratorium om te experimenteren met identiteit/emoties/...

'Hoe omgaan met games?'

❖ 'Hoe omgaan met games?'

- Conclusies...
 - games zijn een (sub)cultureel gegeven, een sociale realiteit
 - 'gewelddames' zijn onderdeel van een 'gewelddadige' populaire cultuur
 - morele paniek of ludofobie contrasteert met de conclusies uit wetenschappelijk onderzoek
 - nood aan...
 - emanciperende
 - sensibiliserende
 - informatieve
 - concreet: PEGI
 - informatief kader voor ouders en spelers

Einde



www.katho.be/ipsoc/emv