

TELEVISIE EN AGRESSIE

Hoe televisiegeweld agressie in de samenleving aanwakkert:
met als case study *Project X* Haren

Yasmin Horselenberg (3680304)

Milou Mallee (3690652)

Begeleiding:

Herman Hendriks

Rick Dolphijn

Stella Donker



Universiteit Utrecht

Scriptie Liberal Arts & Sciences

28/07/2013

| Inhoudsopgave | p |
|--|----------|
| Inleiding De invloed van televisie en film op het menselijk gedrag | 3 |
| Hoofdstuk 1 De rol van televisie bij geweld <i>Inzichten vanuit de Film- en Televisiewetenschappen</i> | 6 |
| Hoofdstuk 2 De invloed van visuele stimuli op agressief gedrag <i>Inzichten vanuit de Cognitieve Neurobiologische Psychologie</i> | 17 |
| Hoofdstuk 3 Televisie en gewelddadig gedrag <i>Integratie van de inzichten</i> | 25 |
| Conclusie | 30 |
| Literatuurlijst | 33 |
| Bijlage | 38 |

Inleiding | De invloed van televisie en film op het menselijk gedrag

Project X Haren is een gebeurtenis die Nederland nog lang zal heugen. Via Facebook nodigde een vijftienjarig meisje uit het Groningse Haren haar vrienden uit; althans, dat dacht ze. Al snel verspreidde het nieuws van een groot feest zich over heel Nederland en bleven de aanmeldingen via social media binnenkomen. Op 21 september 2012 was het dan zover, duizenden jongeren reisden af naar Haren, en wat in eerste instantie een verjaardagsfeest had moeten zijn eindigde in een rel. De inwoners van Haren moesten met hand en tand hun eigendommen beschermen. Ook rukte de politie massaal uit en arresteerde honderden relschoppers, maar de bewoners bleven met de puinhopen achter. Na deze dramatische gebeurtenis werd er een onderzoeksteam samengesteld onder leiding van Job Cohen, waarin verschillende disciplines werden vertegenwoordigd. Wetenschappers en onderzoekers op het gebied van de openbare orde en veiligheid, sociologie en filosofie, social media en medewerkers van de Jellinek-kliniek verdiepten zich in de situatie. Het onderzoek leidde tot vier rapporten, waaronder drie deelrapporten. Er is onderzocht waarom jongeren massaal naar een feest gingen waarvan ze wisten dat het niet doorging; waarin de autoriteiten hebben gefaald; en hoe de avond precies is verlopen. Bij dit alles werd de social media een grote rol toegekend in de massale toeloop op het feest en het feit dat het zo uit de hand liep. Is de rol van de media inderdaad doorslaggevend geweest, of heeft juist het falende optreden van de autoriteiten voor de problemen gezorgd?

Naast ‘klassieke’ media als televisie en radio onderscheidt men tegenwoordig ook social media, zoals Twitter en Facebook. We zullen in dit werkstuk beide soorten media met de term ‘massamedia’ aanduiden. Deze massamedia representeren verschillende manieren van communiceren. Deze manieren van communiceren zullen geanalyseerd worden, evenals de gevolgen ervan. De casus van *Project X* Haren zal hierbij als voorbeeld dienen, om het geheel inzichtelijker te maken. Dat de massamedia een groeiende invloed hebben, bewijst de hype van *Project X*. Deze populaire Amerikaanse film is inmiddels al door velen nagedaan. Zelfs de meestal zo nuchter geachte Nederlanders moesten eraan geloven met het *Project X* feest in Haren. Steven Jong schreef hierover in NRC Handelsblad van 9 november 2012 het volgende:

“Ondanks overtuigend bewijs dat traditionele media de ‘Facebookrellen’ aanjogen, durfde gisteravond geen enkele journalist verantwoordelijkheid te nemen voor de ongeregelheden in Haren. Wat een professioneel mea culpa had kunnen worden, bleef bij een ‘journalistieke nazit’ – tevens de

titel van de bijeenkomst van het Expertisecentrum Journalistiek in Amsterdam.

Het programmaboekje beloofde echter vuurwerk. In het beklagdenbankje verslaggevers die ter plaatse waren, met in de hoofdrol Jeroen Wollaars van de NOS. Ondervragers: de ombudsmannen van De Volkskrant en NRC Handelsblad, alsmede een lid van de Raad voor de Journalistiek. In het publiek Job Cohen, naamgever van de onderzoekscommissie die over een half jaar een oordeel over de toedracht en aanpak moet vellen. Het ‘proces’ begon aardig. Mediasocioloog Peter Vasterman onderbouwde zijn aanklacht ‘geen Facebookrellen, maar mediarellen’ met cijfers waaruit blijkt dat internet ‘pas groot werd’ toen traditionele media aandacht gingen besteden aan een verjaardagsfeestje dat enkele grappenmakers op Facebook tot Project X hadden omgedoopt – naar de film waarin een tienerfeestje volledig uit de hand loopt (“*Journalistiek Project X Haren was prima. Juist daarom ging het mis.*” Steven de Jong – nrc.nl)”

Het proces waarin een onschuldig feest uit de hand liep zal in dit werkstuk worden geanalyseerd. Hadden de toegestroomde jongeren al kwaad in de zin, of hebben de media een negatieve invloed gehad op het gedrag van deze personen? Geen van de betrokken media wilde de verantwoordelijkheid op zich nemen. Kan het zijn dat pas nadat de media zich met het feest in Haren ging bemoeien en nieuwsberichten rondom het feest uitgebreid aan bod waren gekomen in verschillende televisie- en radioprogramma’s de zaken uit de hand zijn gelopen? Welke invloed heeft de media-aandacht gehad op gedrag van de feestgangers?

Wij zijn hierbij vooral geïnteresseerd in de rol van de ‘klassieke’ massamedia film en televisie, en de volgende hoofdvraag zal dan ook centraal staan in deze scriptie:

Welke invloed hebben agressie en geweld in film en televisie op het agressieve en gewelddadige gedrag van mensen?

De hoofdvraag betreft de invloed van film en televisie op het menselijk gedrag en spitst zich toe op de gewelddadige en agressieve kant van media en mensen. Dit onderwerp en deze onderzoeksvraag worden benaderd vanuit de disciplines Cognitieve Neurobiologische Psychologie en Film- en Televisiewetenschappen. Het psychologisch perspectief onderzoekt de psychologische basis voor buitensporig gewelddadig en agressief gedrag zoals dat in *Project-X Haren* en tracht dit gedrag te verklaren. Vanuit een film- en televisiewetenschappelijk perspectief wordt er gekeken naar de (overtuigings-) kracht van televisie. Daarnaast wordt onderzocht door welke vormen van televisie de agressieve en gewelddadige kanten van gedrag versterkt worden.

Deze twee disciplines zijn het meest geschikt om het onderzoek uit te voeren omdat zij beschikken over kennis van de concepten die in de onderzoeksvraag centraal staan: film en televisie – en menselijk gedrag. Allereerst wordt er middels een literatuuranalyse vanuit de discipline Film- en Televisiewetenschappen inzicht gegeven in de invloed van agressie en geweld in films en op televisie. De literatuur vanuit de discipline Cognitieve Neurobiologische Psychologie geeft inzicht in de invloed van agressieve en gewelddadige beelden op het menselijk gedrag. De twee inzichten zijn tot slot geïntegreerd in een meer alomvattend perspectief betreffende de relatie tussen film, televisie, agressie, geweld en menselijk gedrag. Dit nieuwe perspectief zal een meer diepgaand antwoord geven op de vraag welke invloed agressie en geweld in film en televisie hebben op het agressieve en gewelddadige gedrag van mensen. Vanuit dit geïntegreerde perspectief hebben we naar aanleiding van de vier rapporten over *Project X Haren* een aanbeveling geschreven, waarbij de kennis van dit interdisciplinaire werkstuk is gebruikt om het fenomeen *Project X* beter te kunnen doorgronden.

Hoofdstuk 1 | De rol van televisie bij geweld

Inzichten vanuit de discipline Film- en Televisiewetenschappen

De discipline Film- en Televisiewetenschappen onderzoekt in deze scriptie de invloed van film en televisie op het geweld in de samenleving. De nadruk in dit disciplinaire stuk ligt op televisie. De academische discussies over de maatschappelijke effecten van geweld in de media blijven actueel. De angst bestaat dat het negatieve effecten bij kinderen veroorzaakt. Maar ook oudere generaties kunnen negatief beïnvloed worden: tijdens het *Project X* ‘feest’ werd Haren overspoeld door duizenden jongeren en jong volwassenen. Niet alleen kinderen worden dus beïnvloed door de beelden die zij zien in de media, maar ook oudere generaties ondergaan de effecten ervan. In dit hoofdstuk zal onderzocht worden welke mate dit het geval is. Tevens zal worden nagegaan welke leeftijdsgroepen het meest beïnvloed worden, en ook of de duur van het televisiekijken hierbij een rol speelt.

In dit disciplinaire onderzoek naar de rol van televisie en andere massamedia bij agressie en geweld in de samenleving zal de hierboven besproken casus van Haren als leidraad fungeren, evenals James W. Potters studie *The 11 Myths of Media Violence* (Potter, 2003). Daarbij zal eerst de casus van *Project X* te Haren worden besproken en vervolgens de wetenschappelijke literatuur geanalyseerd worden. Ook zal gebruik worden gemaakt van het onderzoeksrapport van Job Cohen en Thomas Boeschoten (Cohen en Boeschoten, 2013b). Er zal worden onderzocht hoe de invloed van de massamedia, en met name televisie, in het gedrag van mensen tot uiting komt. Verschillende leeftijdsgroepen zullen hierbij aan bod komen, maar er zal voornamelijk aandacht worden besteed aan de invloed op kinderen en jongeren. Ook wordt aandacht besteed aan verschillen tussen fictie en non-fictie in de mediabeelden. Daarnaast wordt in het kader van de casestudy de berichtgeving over Haren door de media geanalyseerd, waarbij de nadruk op de invloed van de televisie zal liggen (Cohen en Boeschoten, 2013a).¹

Eerst zal nu de casus van Haren uitgewerkt worden, waarna een overzicht volgt van de belangrijkste theorieën binnen het vakgebied. Vervolgens worden deze theorieën toepast op de casus, en tenslotte zullen de resultaten hiervan worden besproken.

¹ Bijlage: notities lezing Cohen en Boeschoten

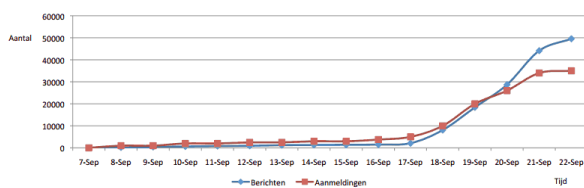
Casus Project X Haren

Project X is de titel van een Amerikaanse speelfilm over een groep jongeren die met een enorm feest de buurt terroriseren (Project X, 2012). Uit het rapport over de kennelijk op deze film geïnspireerde gebeurtenissen in Haren bleek dat een samenloop van omstandigheden het verloop van de avond heeft bepaald. De autoriteiten hadden weinig ervaring met dit soort evenementen, de weersomstandigheden waren goed zodat er meer mensen verschenen dan wanneer het slecht weer was geweest, de bereikbaarheid was goed voor de vele studenten met een OV-chipkaart, het feest had geen doel wat de kans op escalatie vergrootte, en daarnaast speelden de media een grote rol. Vooral de social media, zoals Facebook en Twitter, staan op de voorgrond in het rapport van de commissie Cohen. Cohen en Boeschoten zijn van mening dat de social media voornamelijk effect hebben gehad op de mensen die dicht bij Haren woonden, terwijl de televisie als een podium heeft gefungeerd voor de social media. Daarnaast zouden maatschappelijke invloeden van groter belang zijn geweest dan de massamedia. Zo hechtten jongeren er meer waarde aan dat zij er met vrienden heen konden dan dat zij daadwerkelijk door de media aangestoken zouden zijn (Cohen en Boeschoten, 2013b). Cohen en Boeschoten (2013a) noemen in dit verband de Griekse goden Apollo en Dionysos. Apollo staat voor het rationele en het geweten, in tegenstelling tot Dionysos die het excessieve en de drang om uit de band te springen representeert. Volgens de onderzoekers zit dionysisch gedrag in iedere jongere en wordt het versterkt door dit soort situaties. Verder was een gebrek aan ervaring bij de autoriteiten doorslaggevend. Burgemeester Rob Bats van Haren bekleedde zijn ambt pas sinds kort en de mogelijkheden van het politiecorps waren beperkt. Ook zou er onvoldoende een beroep zijn gedaan op de expertise van politiecorpsen in andere gemeenten en zou er te weinig zijn gekeken naar *Project X* incidenten in andere landen. Cohen en Boeschoten concluderen dan ook dat het feest ook zonder de massamedia wel had plaatsgevonden, maar dat ze de grootte van het feest er wel hebben beïnvloed. Zonder de massamedia was het waarschijnlijk een Noord-Nederlands feest gebleven (Cohen en Boeschoten, 2013a).

De resultaten en conclusies van Boeschoten en Cohen leggen de nadruk op maatschappelijke omstandigheden en fouten die zijn gemaakt door de autoriteiten en laten de massamedia grotendeels buiten schot. Boeschoten en Cohen erkennen dat social media de belangrijkste bron voor jongeren over het feest zijn geweest, maar zijn van mening dat de communicatie binnen vriendengroepen, op sportclubs en op scholen een grotere rol heeft gespeeld (Cohen en Boeschoten, 2013a). Het onderzoeksteam legt met zijn rapport over *Project X* Haren daarmee de nadruk op de menselijke factoren en gaan zo voorbij aan de

groeïende macht van de massamedia en de invloed die zij uitoefenen op de maatschappij. De communicatie over *Project X* Haren vond de eerste paar dagen voornamelijk plaats via de social media Facebook en Twitter (Cohen en Boeschoten, 2013a). Uit een interview met Chris Garrit, ‘de nachtburgemeester van Groningen’, blijkt dat hij van mening is dat de radio- en televisieprogramma’s ook een belangrijke rol hebben gespeeld. Een aantal daarvan hebben hun werk goed gedaan, maar de vrijdagavonduitzending van het programma *De Wereld Draait Door* was bijvoorbeeld pure opstokerij. Het feitelijke verloop van *Project X* is te wijten aan verschillende factoren (Meier, 2012).

Een aantal dagen voor het feest nam het aantal mensen dat op de hoogte was van het evenement sterk toe. Cohen en Boeschoten (2013a) wijten dit aan het feit dat jongeren er toen meer over gingen praten in groepen, in sportclubs en op school. Maar daarbij zien ze over het hoofd dat vanaf 18 september de bekendheid van het feest snel groeide. In de grafiek hieronder wordt dat zichtbaar gemaakt. De massamedia kregen lucht van de zaak en de kranten en journaals waren er vol van.



Grafiek 1. Berichten op Facebook (Cohen & Boeschoten, 2012b).

De grafiek toont het aantal berichten en aanmeldingen op Facebook in de periode van 7 september tot en met 22 september 2012. Er is een grote toename te zien vanaf 17 september tot aan het evenement. Job Cohen en Thomas Boeschoten verklaarden dit door te wijzen op sociale groepen, zoals sportclubs, scholen etc., maar er dient in plaats daarvan juist gekeken te worden naar de massamedia, zoals de televisie. De laatste dagen voor het feest pikten, naast de social media, ook kranten en televisie het verhaal op. Het feest had via Facebook en Twitter een bescheiden naamsbekendheid verkregen, maar dankzij de massamedia vernam heel Nederland van het evenement. Het NOS journaal, Shownieuws, RTL Nieuws, allemaal berichtten ze over *Project X* in Haren. Boeschoten en Cohen erkennen weliswaar de interactie tussen de social media en de massamedia, bijvoorbeeld in de vorm van het vertonen van Facebookfilmpjes op het journaal, maar leggen toch de grootste invloed bij de sociale groepen. Zij zien wel een vervaging van de scheidslijn tussen sociale media en massamedia: beide soorten media werken nu vaker samen (Boeschoten en Cohen, 2013a). Dankzij

traditionele media als kranten en televisie kreeg men meer kennis over *Project X* en ook de toon waarin de berichtgeving gezet was kwam de zaak niet ten goede, zoals Steven de Jong opmerkte:

In het besef dat *Project X* feestjes een zekere wetmatigheid kennen – van ludiek naar grimmig – bleven redacties er met een zekere joligheid aandacht aan schenken. Pas toen de sfeer omsloeg, speelden ze de vermoorde onschuld. Wie Twitter die dag een beetje heeft gevolgd kon het zien aankomen - sociale media volgden reguliere media, niet andersom. Achteraf is het makkelijk oordelen, maar het was misschien beter geweest als journalisten een meer waarschuwende toon hadden aangeslagen. Niet het ondeugende karakter van het feest romantiseren (De Jong, 2012).

Dit toont weliswaar de invloed van de massamedia als informatiebron, maar wat is precies de invloed die zij uitoefenen op het gedrag van mensen? In het onderstaande zal dit nader worden onderzocht, waarbij de nadruk niet op Facebook zal liggen, maar op de televisie als bron van agressief en gewelddadig gedrag van mensen.

Kracht van de massamedia

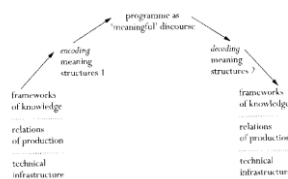
Het massamedium dat hier centraal staat is de televisie. We hebben dit medium gekozen omdat uit onderzoek is gebleken dat televisie de voornaamste invloed is op het agressieve en gewelddadige gedrag van mensen. De afgelopen decennia is de televisie een essentiële bron van informatie en vermaak geworden. In het onderzoeksrapport van Cohen en Boeschoten wordt de massamedia beschreven als: “Zij houden de vinger bij het kloppende hart van de samenleving, rapporteren daarover, becommentariëren die en openbaren wat verborgen blijft” (Cohen & Boeschoten, 2013b). Ter verduidelijking, er wordt gesteld dat de massamedia controleorganen zijn die naast het bekijken en rapporteren ook commentaar geven op gebeurtenissen in de maatschappij die door de media weergegeven worden. Hoewel de auteurs rekenschap geven van de kracht van de media bespreken zij niet de invloed die deze op de maatschappij hebben.

De mate waarin iemand wordt beïnvloed kan onderzocht worden aan de hand van het model van Stuart Hall. Dit maakt gebruik van de begrippen *encoding* en *decoding* (Hall, 2006).

The codes of encoding and decoding may not be perfectly symmetrical. The degrees of symmetry – that is, the degrees of ‘understanding’ and ‘misunderstanding’ in the communicative exchange – depend on the degrees

of symmetry/asymmetry established between the positions of the ‘personifications’, encoder-producer and decoder-receiver. But this in turn depends on the degrees of identity or non-identity between the codes which perfectly or imperfectly transmit, interrupt or systematically distort what had been transmitted. The lack of fit between the codes has a great deal to do with the structural differences of relation and position between broadcasters and audiences (Hall, 2006).

Iemand kan bewust of onbewust een boodschap overbrengen aan een persoon die aan de andere kant van een medium zit. Zo’n zender geeft een betekenis mee aan de boodschap, die vanuit zijn eigen context en achtergrond bewust of onbewust doorgegeven wordt. Wat iemand hiermee bedoelt ligt dus aan hemzelf. Maar omdat de ontvanger van de boodschap een andere context en achtergrond kan hebben dan de persoon die haar verstuurt kan hij of zij de boodschap anders interpreteren. Het framework waarin iemand opereert en de achtergrond zijn voor zowel het verzenden van een boodschap als voor diegene die haar ontvangt belangrijk (Hall, 2006). Figuur 1 hieronder geeft dit principe van *decoding* en *encoding* weer.



Figuur 1. Encoding/decoding principe (Hall, 2006).

De berichtgeving in de media over *Project X* Haren kan dus onbewust doordrongen zijn geweest van allerlei boodschappen die door de ontvangers vanuit hun eigen achtergrond gedecodeerd werden. Hoe mensen de hype rond het feest hebben ervaren kan daardoor ook per persoon verschillen. Peter Vasterman bespreekt de terminologie rond mediahypes, die hij als volgt omschrijft: “Een mediahype kan gedefinieerd worden als een mediabrede, snel piekende nieuwsgolf die één gebeurtenis als startpunt heeft en die voor het grootste deel het gevolg is van zichzelf versterkende processen bij de nieuwsproductie” (Vasterman, 2004). Een mediahype wordt gezien als een gevolg van een “zichzelf versterkend proces”. Dit duidt op de tegenwoordig vaak gemaakte observatie dat de media een onderwerp groter maken dan het is. Het gaat een eigen leven leiden en wordt opgeblazen. Hierdoor wordt de invloed van het onderwerp op het publiek ook groter (Vasterman, 2004). Daarnaast zorgen de media ervoor dat beelden op een bepaalde manier ontvangen worden, iets wat Stuart Hall ook al had opgemerkt. De berichtgeving gedurende het feest op 21 september was vanuit verschillende

hoeken afkomstig, namelijk van livestreams van jongeren en van gerenommeerde journalisten (Cohen en Boeschoten, 2013b). De invalshoek van waaruit het feest getoond werd was dus afhankelijk van het eigen stempel dat journalisten erop drukten, terwijl de jongeren die de livestreams aanboden weer een andere kijk op het evenement gaven. Na 21 september hebben er onder journalisten meerdere discussies plaatsgevonden over de vraag in hoeverre de aanwezigheid van journalisten in Haren invloed heeft gehad op de gebeurtenissen van die avond. De standpunten hierover verschillen: een groep journalisten is zich terdege bewust van het effect dat hun aanwezigheid die avond had, maar anderen hebben totaal geen spijt van hun aanwezigheid en optreden in Haren (Cohen en Boeschoten, 2013b).

Het is de vraag of de media daadwerkelijk agressief en gewelddadig gedrag kunnen aanwakkeren. Volgens James Potter beweert 88% van de ondervraagden van publieke opiniepeilingen dat zij niet beïnvloed worden door geweld in de media. Zelf betoogt hij het tegendeel: de media beïnvloeden iedereen en zodra berichtgevingen geweld bevatten, kan iedereen daarvan negatieve effecten ondervinden. Men herkent de negatieve effecten – zoals ontremming en angst – simpelweg niet. Potter wijt dit aan het ‘third-person effect’. Mensen hebben de neiging om bij anderen meer gevaar te onderkennen dan bij zichzelf. Zij beschouwen zichzelf niet als iemand die met ernstig geweld te maken kan krijgen. Dat gebeurt een ander. Daarnaast geloven mensen niet dat zij zich zelf agressiever gaan gedragen door geweld in de media, maar zien zij wel een versterkt gewelddadig gedrag bij anderen (Potter, 2003).

Fictie en non-fictie

De vele verschillende genres films en televisieprogramma's kunnen worden ingedeeld in de categorieën fictie en non-fictie. Van der Voort (1986) beargumenteert dat jonge kinderen meer moeite hebben met het onderscheiden van realiteit en fantasie, waardoor zij meer beïnvloedbaar zijn door de negatieve effecten van het zien van geweld en agressie (Potter, 2003, 72-73). Anderson et al. voegen hieraan toe: “Cartoons, the most violent programs for children, also have very high rates of potentially arousing formal features, so viewing them could increase aggression through general arousal as well as through specific violent content messages.” (Anderson et al., 2001). Potter (2003) ziet in deze redenering echter twee fouten. Allereerst wordt door volwassenen onderschat hoe groot het vermogen van kinderen is om kennis te nemen van het verschil tussen fantasie en realiteit. Bovendien vertoont het beoordelen van mediageweld door kinderen grotere verschillen binnen één en dezelfde leeftijdsklasse dan tussen verschillende leeftijdsklassen. Zo liet Van der Voort (1986) zien dat

bepaalde kinderen bij het zien van gewelddadige programma's juist een afkeerreactie vertoonden tegen het geweld, terwijl andere kinderen in dezelfde leeftijdsklasse zich bij het zien van dezelfde beelden juist agressiever gingen gedragen. Onderzoekers die kinderen interviewden merkten ook op dat kinderen in staat zijn om onderscheid te maken tussen realiteit en fantasie, en daarin een zekere verfijning bezitten. Het vermogen van kinderen om beelden in de media te beoordelen wordt veroorzaakt door diverse factoren, die verantwoordelijk zijn voor verschillen in realiteitsgehalte tussen programma's (Potter, 2003). Potter omschrijft het vermogen om te beoordelen als volgt: "The judgement of reality is multidimensional. For example, researchers have found that children - like adults- often make judgements about the reality of a program along three dimensions: magic window, social utility, and identity" (Dorr, 1986; Hawkins, 1977 & Potter, 1986). De *magic window*-beoordeling betreft de vraag of een verbeelding in de media waarheidsgetrouw en echt gebeurd is. De *social utility*-beoordeling gaat over de vraag of informatie uit mediabeelden in het leven van de kijker kan worden toegepast. Hoe meer een programma op fantasie berust, hoe meer kijkers het gevoel hebben dat zij er niets aan kunnen ontleen dat van nut kan zijn in hun eigen leven. Als laatste betreft de *identity*-beoordeling de parasociale band die een kijker kan opbouwen met een karakter uit de media. Hoe groter deze gevoelde verbondenheid, hoe realistischer het karakter overkomt (Potter, 2003). Het gevoel van identificatie met een karakter kan ook worden toegeschreven aan "immersie". Immersie is het gevoel dat gecreëerd wordt als het publiek ondergedompeld wordt in de wereld van het narratief. De narratieve werkelijkheid waarin het publiek zich bevindt is het geheel waarop men zich richt en waarmee men zich verbonden voelt. Als deze verbondenheid sterk genoeg is, kan het zijn dat een kijker geen onderscheid kan maken tussen de werkelijke realiteit en de aangenomen realiteit van de media (Murray, 1997). Anderson zegt hierover het volgende: "Extensive viewing can lead children to identify with television characters. Such identification may make the viewer especially receptive to encoding and adopting the behaviors displayed by those characters" (Anderson, 2001). Andersons onderzoek toonde aan dat het identificatieproces vaker en sterker optrad bij jongens dan bij meisjes. De gemeten agressiviteit bleek na één à twee jaar bij jongens hoger dan bij de meisjes. Tieners die als basisschoolleerlingen over een periode van tien à twaalf jaar gemiddeld tot veel geweld en agressieve televisie hadden gezien vertoonden meer agressie dan jongvolwassenen, die als basisschoolleerlingen weinig gewelddadige en agressieve televisie hadden gezien. Zij vertoonden geen tieneragressie (Anderson, 2001). Bushman en Huesmann ontdekten dat de kortetermijneffecten van

gewelddadige beelden in de media voor volwassenen groter waren dan voor kinderen, terwijl de langetermijneffecten juist voor kinderen groter waren dan voor volwassenen (2001).

Gerbner et al. stellen dat indien personen langere tijd blootgesteld worden aan televisie, dit kan leiden tot desoriëntatie met betrekking tot de realiteit. Ze noemen dit de *cultivation theory*: “Television is a medium of the socialization of most people into standardized roles and behaviors. Its function is in a word, enculturation” (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1986). Volgens Gerbner et al. lopen zware tv-kijkers meer dan lichte kijkers het risico de sociale wereld te zien als lijkend op de wereld die wordt afgebeeld op televisie. Er is specifiek gekeken naar de effecten van gewelddadige televisie, gedefinieerd als televisie waarbij openlijke expressie van, of dreiging met, fysiek geweld deel uitmaakt van het verhaal. Gerbner et al. onderscheiden drie categorieën televisiekijkers: lichte kijkers (minder dan twee uur per dag), gemiddelde kijkers (twee tot vier uur per dag) en zware kijkers (meer dan vier uur per dag). Het onderzoek laat zien dat de wereldbeelden van zware kijkers inderdaad vergelijkbaar waren met de beelden op televisie. Dit is in overeenstemming met het idee dat veelvuldig en langdurig televisiekijken een negatief effect heeft op de psychosociale gezondheid: zware kijkers hebben vaker last van eenzaamheid en depressie. Uit het onderzoek bleek ook dat gedachtegangen, normen en waarden van zware televisiekijkers aangetast werden (Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli, 1986).

Bevindingen

Naar de negatieve effecten van geweld in de media op de samenleving zijn verschillende onderzoeken gedaan, met uiteenlopende uitkomsten. Bushman en Huesmann merken over de inzichten van Bandura, (1977), Huesmann (1986) en Huesmann en Miller (1994) op dat deze voorspellen dat “ exposure to television violence, especially during the early years, has long-term effects on patterns of aggressive attitudes and responses to environmental provocation” (2001). Bushman en Huesmann stellen dat jonge kinderen nog niet beschikken over ‘scripts’. Met een script bedoelen zij een achtergrond en het framework dat daaruit gevormd is op basis van omgeving, vrienden, school etc. Jonge kinderen hebben nog geen script om met verschillende soorten sociale conflicten of probleemsituaties om te gaan. Het langdurig kijken naar agressief gedrag op televisie leidt dan ook tot langetermijneffecten (Bushman en Huesmann, 2001). Berkowitz sluit zich hierbij aan en wijst op het feit dat rekening gehouden moet worden met sociale factoren: “A wide range of community, peer, and family characteristics can socialize children to be more or less aggressive” (1993). De achtergrond en het framework spelen dus een rol bij de agressieve gedragsuitingen bij kinderen.

Daarnaast blijkt uit onderzoek dat het snelle tempo van beelden op televisie kan zorgen voor agressie. Potter is van mening dat kinderen daarom beter naar een aflevering van MISTER ROGER'S NEIGHBOURHOOD kunnen kijken, dan naar het bekende programma SESAMSTRAAT. MISTER ROGER'S NEIGHBOURHOOD is een kinderprogramma waarbij meneer Rogers door liederen en vermaak jonge kinderen leerde hoe zij met de dagelijkse beslommeringen om konden gaan. Het komt erop neer dat televisie met hoge snelheid, veel activiteit en het veelvuldig leidt tot het activeren van agressief gedrag. Ook is de invloed van televisie in het algemeen getest. Stadskinderen die regelmatig televisie keken vertoonden consistent dezelfde hoge mate van agressief gedrag, in tegenstelling tot stadskinderen die geen televisie keken. Op het moment dat deze laatste kinderen ook televisie konden kijken, steeg de mate van agressief gedrag ook bij hen. De hoeveelheid uren die aan televisie worden besteed is doorslaggevend voor het voorspellen van agressief gedrag (Potter, 1999). Een kanttekening bij dit onderzoek van Joy, Kimball, & Zabrock (1986) is dat vorm en gewelddadige inhoud van televisieprogramma's sterk gecorreleerd zijn, waardoor het niet mogelijk is om hun relatieve bijdrage aan het agressieve gedrag te bepalen (Williams, 1986). Toch concludeert Anderson dat het merendeel van de experimenten en onderzoeken uitwijst dat agressiviteit wordt gewekt door zowel het kijken van televisie als door de beelden die worden vertoond. Ook duidt een lager intelligentieniveau op een vergrote vatbaarheid voor agressiviteit op televisie. Kinderen met een hoger IQ zijn minder kwetsbaar voor de negatieve invloeden van het bekijken van geweld dan minder intelligente kinderen, omdat ze minder geneigd zijn het geziene als realistisch of nuttig te ervaren in het echte leven (Anderson, 2001). Naast het IQ worden biologische predisposities (vooroordelen) genoemd als oorzaken die de kans op agressief gedrag verhogen of verlagen. Er kan dus niet gesteld worden dat er maar één factor is die voor agressief gedrag zorgt bij kinderen of jong volwassenen. Het gaat om een geheel van biologische, sociale en omgevingsfactoren (Bushman & Huesmann, 2001). Bushman & Huesmann bekijken in hun artikel "Effects of Televised Violence on Aggression" het thema agressie en de media vanuit een perspectief waarin geweld in de media niet als oorzaak voor agressie en geweld in de samenleving wordt gezien, laat staan als de belangrijkste oorzaak. Zij zien geweld in de media echter wel als één van de factoren die bijdraagt aan geweld en agressie in onze samenleving. Uit in de Verenigde Staten afgenomen interviews is gebleken dat veel Amerikanen de TV als acroniem zien van *too violent* ('te gewelddadig'). De televisie-industrie speelt hier niet op in, maar beweert daarentegen dat TV het geweld in de samenleving alleen maar representeert (West, 1993). Er is maar een beperkt aantal wetenschappers dat het standpunt van de televisie-industrie ondersteunt. In het onderstaande

diagram laten Bushman en Huesmann (2001) zien dat geweld en criminaliteit in werkelijkheid en op televisie sterk uiteenlopen.

Doordat het beeld dat op televisie van gewelddelicten wordt gegeven niet in overeenstemming is met de realiteit, kan er bij mensen een onterecht gevoel van onveiligheid ontstaan. Met name de kans dat men het slachtoffer wordt van moord is minimaal, terwijl dit in televisieprogramma's gewelddelict nummer één is (Bushman & Huesmann, 2001).

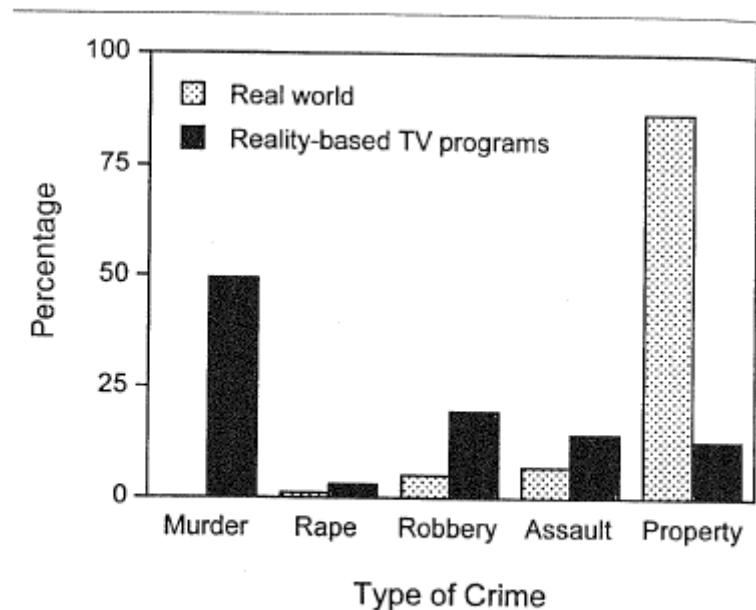


Figure 11.3. Comparison of the Frequency of Different Types of Crimes Occurring in the Real World and in Reality-Based TV Programs
SOURCE: Data were obtained from Oliver (1994).

Figuur 2. Het voorkomen van verschillende typen misdaad in werkelijkheid en in niet-fictieve televisieprogramma's (Bushman & Huesmann, 2001).

Naast de negatieve effecten beschreven door Bushman & Huesmann noemt Potter nog een aantal directe en indirecte effecten van geweld en agressie op televisie. Het blootstaan van kijkers aan agressieve beelden in de media resulteert in meer agressie door disinhibitie (ontremming). Bovendien kan het leiden tot angst in het dagelijkse leven en tot desensitisatie. Het verminderde gevoeligheid voor angst. Enkele effecten op de lange termijn zijn agressie in het privé-leven en overvloedig geweld in de samenleving. Mensen die gedurende een langere periode gewelddadige beelden zien op televisie zullen meer geweld accepteren maar zelf ook de kans overschatten dat zij zelf slachtoffer zullen worden van geweld (Potter, 1999) Dit laatste inzicht (Potter, 2003) staat in tegenstelling tot de hierboven aangehaalde eerdere observatie van Potter dat mensen door geweld op televisie een onrealistisch beeld vormen van geweld, waarbij het geweld niet hen maar juist de anderen zal raken. Potter was eerst van mening dat men de kans overschat om zelf slachtoffer te worden (1999), maar vervolgens

meende hij dat men – in tegenstelling tot anderen – zichzelf juist niet als slachtoffer ziet (Potter, 2003).

Hoewel veel van deze gevaren het grootst zijn voor kinderen, houden programmamakers en reclamemakers maar weinig rekening met de schadelijkheid van deze vormen van televisieprogrammering. De reden hiervoor is dat zij zich richten op de doelgroep van kijkers van 18 tot 34 jaar, die wel geïnteresseerd zijn in gewelddadige programma's. Hoewel de adverteerders zich op een jonger publiek en op mannen richten, zijn kinderen niet het doel van gewelddadige prime-time shows. Neveneffecten op kinderen zijn slechts een ongewenst bijproduct. De schade van het blootstellen van kinderen aan gewelddadige programma's, zoals het vergroten van agressiviteit op korte termijn en van criminaliteit op lange termijn, zou volgens Hamilton echter een reden moeten zijn voor maatregelen in het belang van de openbare orde.

Onderzoek naar geweld op televisie kan dienen als basis voor een categorisatie van programma's op basis van de context waarin het geweld wordt gepresenteerd. In 1996 werd in de Verenigde Staten een 'rating system' ingevoerd. Dit gebeurde op basis van leeftijd, maar er was veel kritiek op omdat het *rating system* geen informatie bevatte over de specifieke inhoud van programma's. Het systeem was dus nog niet volledig. Het is echter niet uitgesloten dat een specifiekere *rating systeem* uitkomst kan bieden voor de samenleving, vooral door te voorkomen dat kinderen de dupe worden van de negatieve effecten van agressie en geweld op televisie (Hamilton, 2000).

Hoofdstuk 2 | De invloed van visuele stimuli op agressief gedrag

Inzichten vanuit Cognitieve Neurobiologische Psychologie

De Cognitieve Neurobiologische Psychologie kent twee benaderingen. Vanuit de sociale psychologie is er voornamelijk onderzoek gedaan bij kinderen, waarbij de rol van gewelddadige televisie op het gedrag van kinderen is onderzocht. Daarnaast wordt het onderwerp televisie en agressie bekeken vanuit cognitief neurobiologisch perspectief, waarbij onderzocht wordt welke respons een emotionele stimulus in het brein kan uitlokken. Onderzoeken vanuit de cognitieve neuropsychologie kunnen implicaties hebben voor het gedrag, en kunnen door bewijs aan te leveren voor de neurale basis van bepaald gedrag onderzoek vanuit de sociale psychologie ondersteunen. In de Cognitieve Neurobiologische Psychologie kan een combinatie van gedragsanalyse en analyse van hersenmechanismen die betrokken zijn bij sociaal gedrag een meer omvattend beeld geven. Dit hoofdstuk tracht inzichten uit beide benaderingen te integreren tot een representatief beeld van de literatuur over televisie en agressie, op zowel neurale- als gedragsniveau, en dit toe te passen op de casus *Project X* Haren.

Geweld en agressie op neurale niveau: priming, arousal en habituatie

De menselijke geest lijkt te functioneren als een associatief netwerk waarin ideeën worden geprimeerd door gerelateerde stimuli in de omgeving (Fiske & Taylor, 1984). ‘Priming’ is het effect waarbij blootstelling aan een stimulus automatisch geassocieerde concepten activeert (Ashcraft & Radvansky, 2010). Een gebeurtenis of stimulus kan gerelateerde concepten en ideeën in het geheugen van een persoon primen zonder dat de persoon zich hiervan bewust is (Bargh & Pietromonaco, 1982). Blootstelling aan gewelddadige televisiebeelden kan primes gerelateerd aan agressieve ideeën of emoties activeren, waardoor de toegankelijkheid van agressieve gedachten, gevoelens en scripts tijdelijk verhoogd wordt. Met andere woorden: agressieve primes maken agressieve emoties gemakkelijker beschikbaar, waardoor deze emoties bij de verwerking van andere binnenkomende informatie betrokken worden. Dit tijdelijke interpretatiekader beïnvloedt dan perceptie en waarneming. Anderson en collegae suggereren dat wanneer dit interpretatiekader geprimeerd wordt, bijvoorbeeld met een agressief of gewelddadig televisiebeeld, nieuwe informatie die aan dit kader wordt toegevoegd eerder als aan agressie gerelateerd wordt geïnterpreteerd. Het geprimeerde televisiebeeld beïnvloedt hierdoor de perceptie en waarneming van de kijker, waardoor de kans op agressief gedrag bij de kijker waarschijnlijker wordt. (Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnsson et

al., 2003a). Cognitief neurobiologisch onderzoek door middel van electro-encephalografie (EEG; Lu, Zhang, Hu & Luo, 2011) laat zien dat het primen van een persoon met positieve gezichtsuitdrukkingen en negatieve gezichtsuitdrukkingen de waarneming van een neutraal gezicht beïnvloedt. Het blootstellen aan negatieve gezichtsuitdrukkingen leidde tot een meer negatieve beoordeling van een neutraal gezicht (Lu et al., 2011). Hieruit blijkt dat het sociale oordeel van een persoon vatbaar is voor eerder waargenomen sociale informatie. Het vertonen van agressieve beelden op televisie, bijvoorbeeld rondom *Project X* in Haren, zou kunnen dienen als een prime, waardoor de sociale perceptie van de kijker beïnvloedt wordt. Het gegeven dat een prime een bias kan genereren die de waarneming van neutrale informatie kan beïnvloeden, betekent dat de waarneming van een in eerste instantie neutrale kijker gevoelig is voor inkomende agressieve beelden, die er een direct negatief effect op kunnen hebben.

Dat de waarneming gevoelig is voor niet-neutrale agressieve informatie geldt zowel voor informatie die direct geassocieerd wordt met geweld als voor informatie die in eerste instantie neutraal is maar na herhaalde blootstelling in verband wordt gebracht met agressie. Zo kan alleen al de aanwezigheid van een wapen in het gezichtsveld agressief gedrag uitlokken (Bartholow, Anderson, Benjamin & Carnagey, in press). Een wapen is een voorwerp en kan daarom geen directe agressie vertonen. Echter, een wapen wordt vrijwel altijd in een gewelddadige context geplaatst. Deze context zorgt ervoor dat een wapen een aanvankelijk neutrale waarneming negatief beïnvloedt. Onderzoek naar directe en indirecte vormen van agressie (Coyne, Archer & Eslea, 2004) laat zien dat het zien van zowel directe als indirecte agressie een negatieve invloed heeft op sociaal gedrag. Dit onderzoek verbond het zien van agressieve beelden met het toekennen van een geldbedrag aan een ander persoon. Uit de resultaten van het onderzoek blijkt dat het zien van zowel directe als indirecte agressie leidt tot het toekennen van een lager geldbedrag (Coyne et al., 2004). De vorm waarin agressie vertoond wordt, direct of indirect, lijkt geen verschil te maken voor het uitlokken van agressief gedrag. Dit zou kunnen betekenen dat niet alleen het direct waarnemen van agressie of geweldpleging op televisie de kijker beïnvloedt, maar ook meer subtiele informatie zoals een uitnodiging voor een feest op Facebook.

Naast bewijs uit gedragsonderzoek zijn er aanwijzingen op basis van fMRI-data uit een onderzoek waarbij gewelddadige beelden geprimeerd werden. (Kelly, Grinband & Hirsch, 2007) Uit dit onderzoek blijkt dat er in het brein activatie plaatsvindt van een netwerk van hersengebieden die reeds in relatie zijn gebracht met agressie (Nelson & Trainor, 2007). Uit de resultaten van Kelly en collega's blijkt dat het herhaaldelijk blootstellen aan gewelddadige informatie in de media activiteit in de hersengebieden, waaronder de rechter laterale

orbitofrontale cortex en de amygdala, vermindert. Deze hersengebieden zijn reeds geassocieerd met controle over verschillende soorten gedrag, waaronder agressie. Een afname in activiteit van deze hersengebieden wordt dan ook gerelateerd aan een afname in controle over dit gedrag. Bovendien geven de resultaten van het onderzoek van Kelly en collegae evidentie voor de beïnvloeding van het plannen van gedrag. Niet alleen een afname in controle, maar ook een toename in het plannen van gedrag werd gevonden als respons op het herhaaldelijk tonen van agressie (Kelly et al., 2007). Dit zou kunnen betekenen dat het zien van televisiegeweld niet alleen zorgt voor een afname in controle over het gedrag van de kijker, maar ook het plannen van het gedrag beïnvloedt. Met andere woorden, agressieve televisie kan agressief gedrag bij de kijker uitlokken door een verlies van controle over het eigen gedrag en het aanpassen van het geplande gedrag op de informatie overgenomen van televisie. Televisie heeft dus niet alleen directe invloed op agressief gedrag, maar draagt ook bij aan het plannen van toekomstig gedrag. Wellicht betekent dit dat televisieberichten over het op handen zijnde *Project X* Haren bijgedragen hebben aan het plannen van gedrag om eraan deel te nemen.

Uit onderzoek naar priming effecten blijkt echter niet alleen op de korte termijn effect te hebben. Onderzoek van Anderson en collega's (2003a) heeft aangetoond dat herhaalde priming ook effect heeft op de lange termijn. Agressiegerelateerde gedachten, emoties en scripts worden automatisch en permanent toegankelijk. Dat wil zeggen: dergelijke gedachten, emoties en scripts behoren dan tot de normale interne toestand van het individu, waardoor het waarschijnlijker is dat elke sociale ontmoeting 'agressie-biased' zal worden geïnterpreteerd (Anderson & Huesmann, 2003b).

Sociaal gedrag blijkt in de hersenen niet alleen te worden beïnvloed door priming. Geweld heeft een spannend en opwindend effect op het lichaam; *arousal* verhoogt de hartslag, de huidgeleiding door het toenemen van vocht op de huid, en veroorzaakt andere fysiologische indicatoren van opwinding. Uit onderzoek blijkt dat arousal agressie kan verhogen. Arousal kan, ongeacht de reden ervan, op het moment van opwinding de neiging tot een bepaalde handeling versterken; de *excitation transfer theory* (Zillmann, 1983) stelt dat arousal, opgewekt door opwindende externe factoren, kan bijdragen aan agressief gedrag in een provocerende situatie. Zo'n externe factor hoeft niet gerelateerd te zijn aan agressie of geweld, maar zorgt er wel voor dat een persoon reeds in een opgewonden staat is. Wanneer een provocerende, agressieve of gewelddadige situatie zich voordoet, is een persoon eerder geneigd agressief gedrag te vertonen, doordat hij zich reeds in opgewonden staat bevindt. Het aanzetten tot en uitlokken van agressie op het moment dat arousal optreedt, kan leiden tot een

verhoogde agressieve respons (Geen & O'Neal, 1969). Met betrekking tot de casus van *Project X* in Haren is wellicht te zeggen dat feestgangers bij voorbaat al in een opgewonden feeststemming in Haren arriveerden. Hoewel de feestgangers wellicht in eerste instantie geen kwaad in de zin hadden, kan de opwinding van een 'illegaal' feestje eraan hebben bijgedragen dat naarmate de sfeer in Haren steeds agressiever werd feestgangers zich eerder agressief gedrag gingen uiten. Bovendien, zo stellen Anderson en collega's (2003a), hebben mensen de neiging om agressiever te reageren op een provocerende situatie wanneer zij zojuist een opwindende film hebben gezien. Dit impliceert dat het zien van televisiegeweld eveneens kan bijdragen aan het vertonen van agressief gedrag.

Echter, arousal lijkt niet alleen een versterkend effect op agressie te hebben. De term *desensitization* refereert naar de afname van de fysiologische reactie, waaronder arousal, op de waarneming van geweld (Carnagey, Bushman, & Anderson, 2003). Naarmate een persoon herhaaldelijk wordt blootgesteld aan geweld lijkt de reactie van de persoon op dit geweld te verminderen. Met betrekking tot televisiegeweld zou er sprake kunnen zijn van desensitization wanneer er ongevoeligheid optreedt als gevolg van langdurige en/of herhaalde blootstelling aan gewelddadige televisie; de fysiologische reactie van arousal wordt dan gedempt door veel blootstelling aan wat in eerste instantie spannende en opwindende televisiebeelden waren (Anderson et al., 2003). Toch kan de afname van arousal resulteren in een verhoogde kans op agressief gedrag (Huesmann, Moise-Titus, Podolski & Eron, 2003). Normaal gesproken wordt negatieve arousal geassocieerd met agressie, waardoor een persoon zich bewust kan zijn van dit ongewenste gedrag. Echter, Huesmann en collega's suggereren dat het ontbreken van een negatieve emotionele reactie op het waarnemen geweld ook een afgezwakte respons veroorzaakt op de planning van geweld of op denken over geweld, waardoor agressieve handelingen gemakkelijker geworden om te plegen. Veel blootstelling aan televisiegeweld zou er dan volgens deze theorie voor kunnen zorgen dat gewelddadig gedrag genormaliseerd wordt, waardoor de drempel om agressief gedrag te vertonen lager wordt.

Uit onderzoek blijkt dat na verloop van tijd habituatie (gewenning) optreedt aan neurofysiologische reacties als arousal. Herhaalde presentatie van steeds dezelfde stimulus resulteert meestal in een geleidelijk afnemende neurofysiologische reactie (Anderson et al., 2003; Feinstein et al. 2002; Fischer et al. 2003; Williams et al. 2004). Met betrekking tot geweld op televisie betekent dit dat een gewelddadige scène bij toenemende blootstelling aan geweld steeds minder als onaangenaam ervaren wordt en daarmee ook minder arousal veroorzaakt (Cline, Croft & Courier, 1973). Onderzoek heeft aangetoond dat zelfs relatief

korte blootstelling aan televisiegeweld fysiologische reacties kan verzwakken bij het waarnemen van geweld in de werkelijkheid (Carnagey et al., 2003; Thomas et al., 1977) en hulpgedrag ten gunste van het slachtoffer kan verminderen (Carnagey et al., 2003; Drabman & Thomas, 1974, 1975; Thomas & Drabman, 1975). Er is echter nog niet vastgesteld of een dergelijke verminderde arousal in reactie op gewelddadige televisie ook daadwerkelijk gewelddadig gedrag stimuleert, en onduidelijk is nog in hoeverre desensitization een rol speelt in de effecten van televisiegeweld op de lange termijn (Anderson et al., 2003a).

Een aanvullend inzicht in de effecten van desensitization en habituatie is afkomstig uit onderzoek naar cognitief-emotionele responsmechanismen in de hersenen (Campbell, Sareen, Paulus, Goldin, Stein & Reiss, 2007) bij personen met sociale fobie. Uit eerdere onderzoeksresultaten is gebleken dat personen met sociale fobie een afwijking hebben in habituatie wanneer zij een taak moeten uitvoeren die sociaal veeleisend is (Beidel et al., 1985; Dimberg et al., 1986; Eckman & Shean, 1997; Mauss et al., 2003). Het onderzoek van Campbell en collega's suggereert dat sociaal angstige personen een ander neurale patroon vertonen dan gezonde personen. Verder onderzoek naar deze neurale patronen zou meer inzicht kunnen bieden in de relatie tussen habituatie en gewelddadige televisie, door te bekijken hoe deze neurale patronen worden beïnvloed door herhaalde blootstelling aan gewelddadige beelden.

Hoewel nog niet geheel bekend is wat de neurale basis is voor habituatie, heeft wat er nu over bekend is wel implicaties voor de casus. Het zou kunnen dat het fenomeen *Project X* reeds zo bekend is dat de ernst van het fenomeen niet langer wordt ingezien. Dan treedt er als het ware desensitization op met betrekking tot de gewelddadige consequenties die het met zich mee brengt. Doordat het fenomeen *Project X* al bekend is uit de media zou het kunnen dat de agressie die vaak gepaard gaat met dit soort feesten als 'gewoon' bestempeld wordt.

Evidentie vanuit gedragsonderzoek: observatie en imitatiegedrag

Onderzoek naar de relatie tussen televisie en agressie richt zich voornamelijk op kinderen. Een terugkomende verklaring hiervoor blijkt uit onderzoek van Huesmann et al. (2003), waarin gesteld wordt dat agressiviteit op volwassen leeftijd niet alleen bepaald wordt door de mate van blootstelling aan agressie in de kindertijd, maar ook door de hoeveelheid gewelddadige televisie waaraan een persoon in zijn jeugd jaren wordt blootgesteld. Het leren van sociaal gedrag begint met het observeren en imiteren van gedrag van anderen. Observatie en imitatie lijken ook een zeer aannemelijke bron voor de sociale vaardigheden die jonge

kinderen vertonen (Bandura, 1977; Meltzoff & Moore, 1977). Deze theorie wordt ondersteund door cognitief neurobiologisch onderzoek naar neuronen in het brein die specifiek lijken te reageren bij observatie en imitatie. Uit dit onderzoek (Rizzolatti and Craighero, 2004; Iacoboni et al., 2005) blijkt dat zo'n netwerk van zogeheten 'spiegelneuronen' betrokken is bij sociale perceptie. Evidentie voor de neurale basis van een netwerk van spiegelneuronen is gevonden in zowel de temporele kwab als de frontale cortex (Aziz-Zadeh, Koski, Zaidel, Mazziotta & Iacoboni, 2006), twee gebieden die betrokken lijken te zijn bij actiebegrip en imitatie, door het bevorderen van de mogelijkheid een actie of gedraging te simuleren (Carr et al., 2003; Iacoboni, 2005; Lyons et al., 2006; Aziz-Zadeh, et al., 2006). Bovendien is gesuggereerd dat spiegelneuronen betrokken zijn bij het linken van een waargenomen actie of gedraging aan de sociale perceptie (Lyons, Santos & Keil, 2006). Met betrekking tot televisiegeweld zou dit kunnen impliceren dat gewelddadige televisie spiegelneuronen activeert, die vervolgens de sociale perceptie beïnvloeden. Dit zou dan betekenen dat de waargenomen agressieve beelden geïntegreerd worden door de kijker en vervolgens zouden kunnen aanzetten tot imitatiegedrag. Doordat het onderwerp *Project X* Haren zeer veel media-aandacht heeft gekregen en vaak op televisie besproken is, zou het kunnen dat de sociale perceptie reeds beïnvloed was toen personen besloten eraan deel te nemen. Bovendien zou het zien van agressief gedrag op het voorgenomen feest in Haren ook spiegelneuronen kunnen triggeren, en een mogelijke aanleiding kunnen vormen voor het escaleren van de situatie. Immers, niet alleen televisiebeelden, maar ook waargenomen gedragingen van medefeestgangers in Haren zouden een mogelijke bron kunnen zijn voor imitatiegedrag. Als dit inderdaad het geval is, zou dit een verklaring kunnen zijn voor het agressieve en gewelddadige gedrag van de relschoppers in Haren.

Als observatie en imitatie inderdaad de bron van het leren van sociaal gedrag zijn, is het aannemelijk dat het observeren en imiteren van op televisie waargenomen gedragingen eveneens van invloed kan zijn op sociaal gedrag (Anderson et al., 2003a). Volgens de *observational learning theory* van Bandura (1961,1963) is het waarschijnlijker dat een bepaald gedrag overgenomen en geleerd wordt als een persoon zich met het geobserveerde model kan identificeren, het model aantrekkingskracht heeft en realistisch is, en het gedrag van het model positieve consequenties heeft (Bandura, 1977). Deze factoren ondersteunen observerend leren. Echter, zo stellen Anderson en collega's (2003a), geen van deze factoren zijn een noodzakelijke voorwaarde om televisiegeweld invloed te laten hebben op de kijker. Gedragseffecten van gewelddadige televisie kunnen eveneens optreden wanneer de factoren geheel of gedeeltelijk afwezig zijn. Dit kan worden geïllustreerd aan de hand van

televisiekarakters in agressieve cartoons, die niet realistisch zijn maar wel invloed hebben op het gedrag van de kijker door deze agressiever te maken (Carnagey et al., 2007). De mate waarin een model realistisch is, lijkt niet per se van invloed te zijn op het gedrag. Onderzoek dat deze bewering ondersteunt betreft het *Bobo doll experiment* (Bandura, 1963), waarbij het gedrag van kinderen is bestudeerd terwijl een model, in dit geval een volwassen persoon, zich agressief gedraagt ten opzichte van Bobo, een pop in de vorm van een kegel. Dit model wordt na het tonen van agressie tegen Bobo beloond, gestraft of ongemoeid gelaten. Uit dit onderzoek is gebleken dat, ondanks de onrealistische vormgeving van Bobo, kinderen zowel fysieke als verbale agressie vertoonden bij het waarnemen van het agressieve gedrag van het model jegens de pop. Ongeacht zijn realiteitsgehalte is een geobserveerd model van invloed op iemands gedrag. Bovendien is er een versterkte invloed waarneembaar wanneer het gedrag van een model tot positieve consequenties leidt. Met betrekking tot *Project X* Haren zou gezegd kunnen worden dat als positief ervaren media-aandacht een mogelijke motivatie is geweest om agressief gedrag te vertonen. Juist doordat media als radio en televisie zich massaal op het niet bestaande feest in Haren stortte, kan dit door potentiële feestgangers ervaren zijn als een positieve consequentie, ook al is het gedrag benodigd voor deze media-aandacht zeer ongewenst. Bovendien zou er met betrekking tot het realiteitsgehalte gezegd kunnen worden dat de opgeblazen berichten op radio en televisie niet als dusdanig overdreven opgenomen zijn door de kijkers en luisteraars. Immers, dankzij de overdreven media-aandacht leek het aantal aanmeldingen voor het *Project X* feest in Haren alleen maar te stijgen.

Observatie en imitatie verklaren agressief gedrag op korte termijn, wanneer er direct gereageerd wordt op een bepaalde televisie-input. Kinderen leren echter niet alleen van observatie van rolmodellen. De *information processing theory* van Huesmann (1988) stelt dat sociaal gedrag ook geleerd kan worden in de vorm van een *script*, een set van regels voor de interpretatie en het begrijpen van, en het omgaan met, diverse situaties (Anderson et al., 2003a). De scripts die een persoon op jonge leeftijd aanleert door observatie en imitatie vormen een leidraad voor toekomstig sociaal gedrag. Door het aanleren van scripts voor agressief gedrag ontstaat er volgens Huesmann een “network of cognitive scripts for social behavior emphasizing aggressive responding”. Eenmaal vastgelegd kan dit netwerk geactiveerd worden door het geheugen, maar hiervoor is dan meestal een specifieke *cue* verantwoordelijk. Deze cues, kleine aanwijzingen die het geheugen triggeren, zijn het meest effectief wanneer ze refereren aan het moment waarop het script gecodeerd is in het geheugen (Huesmann, 1988). Met betrekking tot agressief gedrag zou dit kunnen betekenen dat een specifieke cue het activeren van agressief gedrag zou kunnen triggeren. Huesmann voegt

hieraan toe dat agressieve scripts ook geactiveerd kunnen worden zonder cue die refereert aan het moment van codering in het geheugen. Een ongerelateerde agressieve cue, zoals gewelddadig gedrag op televisie, zou eveneens agressiviteit kunnen uitlokken, een mogelijkheid die zich kan hebben voorgedaan in de situatie te Haren. Agressie op televisie en waargenomen agressie van medefeestgangers op *Project X* zouden kunnen dienen als cue voor agressief gedrag. Het waarnemen van geweld zorgt niet alleen voor het ophalen en herhalen van reeds bestaande agressieve scripts, maar ook voor het ontwikkelen van nieuwe scripts. De information processing theory stelt dat het leerproces van opstapelende scripts uiteindelijk zou kunnen leiden tot het ontstaan van een blijvende leidraad voor agressief gedrag (Huesmann, 1988). Herhaalde observatie van agressief gedrag vergroot de waarschijnlijkheid dat een persoon agressieve scripts opneemt in het eigen sociale script, waarin zich overtuigingen, attitudes en andere soorten kennis bevinden die een leidraad zijn voor perceptie, interpretatie en begrip van sociaal gedrag (Anderson et al., 2003a). Door dit proces van ophalen en integreren van scripts te stimuleren zouden observatie en imitatie ook effect kunnen hebben op sociaal gedrag op de lange termijn. Herhaaldelijke blootstelling aan televisiegeweld zou hierdoor de perceptie van een kijker kunnen beïnvloeden, waardoor gewelddadige gedragingen kunnen worden opgenomen in de eigen overtuigingen en attitudes met betrekking tot sociaal gedrag van de kijker.

Hoofdstuk 3 | Televisie en gewelddadig gedrag

Integratie van de inzichten

Uit de vorige hoofdstukken is duidelijk geworden hoe er vanuit elk van beide disciplines gekeken wordt naar onze onderzoeksvraag, die we hier herhalen:

Welke invloed hebben agressie en geweld in film en televisie op het agressieve en gewelddadige gedrag van mensen?

De disciplines Film- en Televisiewetenschappen en Cognitieve Neurobiologische Psychologie lijken in eerste instantie ver uit elkaar te liggen. Hoewel de disciplines elkaar voornamelijk aanvullen doordat ze ver van elkaar afliggen, overlappen sommige inzichten vanuit beide disciplines elkaar toch ook. Film- en Televisiewetenschappen bestudeert agressie en geweld in film en televisie en onderzoekt wat voor invloed dit heeft op het gewelddadige gedrag van kijkers. Het gedrag van de kijker wordt eveneens onderzocht binnen de discipline Cognitieve Neurobiologische Psychologie, aangezien deze gewelddadig gedrag van de mens in het algemeen bestudeert, en onderzoekt onder welke invloeden dit gedrag tot stand komt. Hiertoe behoren ook agressie en geweld in film en televisie. De inzichten vanuit Film- en Televisiewetenschappen en de inzichten vanuit Cognitieve Neurobiologische Psychologie gaan allebei in op de invloed van het waarnemen van agressie op gewelddadig gedrag. Bovendien zijn de inzichten uit van beide disciplines het er over eens dat het zien van agressie mensen in meer of mindere mate agressief maakt. Echter, de inzichten over de vorm waarin agressie getoond wordt en het aansluitende effect op het gedrag van de kijker verschillen tussen beide disciplines. Doordat de twee disciplines het vraagstuk rondom televisie en agressie vanuit een verschillende visie benaderen, vertonen hun inzichten naast overeenkomst ook conflict. Dit laatste hoofdstuk gaat in op de overeenkomsten en verschillen tussen de inzichten van Film- en Televisiewetenschappen en Cognitieve Neurobiologische Psychologie en integreert deze tot een meer omvattend inzicht betreffende de relatie tussen film, televisie, agressie, geweld en menselijk gedrag.

Conflicten

De vorm waarin agressie wordt waargenomen is een belangrijke factor in de relatie tussen televisie en agressief gedrag. Inzichten vanuit beide disciplines gaan in op het werkelijkheidsgehalte van de waargenomen agressie. Vanuit de Film- en

Televisiewetenschappen wordt gesteld dat het onrealistische en overdreven beeld dat gegeven wordt van geweldsdelicten een gevoel van onveiligheid kan creëren bij de kijker (Bushman en Huesmann, 2001). Ondanks dat het waargenomen beeld niet overeenkomt met de werkelijkheid beïnvloedt dit beeld toch het gedrag van de kijker. Dit inzicht wordt tegengesproken door een ander inzicht vanuit Film- en Televisiewetenschappen dat stelt dat de mate waarin een beeld in de media waarheidsgetrouw is van invloed is op de mate waarin een persoon een beeld als echt gebeurd ervaart (Potter, 2003). Enerzijds wordt beweerd dat onrealistische beelden een negatieve invloed hebben op de kijker, terwijl anderzijds gesteld wordt dat de mate waarin de kijker een beeld als realiteit ervaart zijn gedrag beïnvloedt.

Een dergelijk conflict tussen inzichten is eveneens te vinden binnen de Cognitieve Neurobiologische Psychologie. De *observational learning theory* van Bandura (1961,1963) stelt dat de waarschijnlijkheid van het overnemen van geobserveerd gedrag toeneemt als het waargenomen beeld realistisch overkomt. Dit betekent dat wanneer een persoon een agressief beeld ervaart als werkelijkheid, het aannemelijk is dat emotie van dit beeld het gedrag van de persoon beïnvloedt en vervolgens wordt overgenomen. Ook Bandura's werk bevat echter tegenstrijdigheden. *Het Bobo doll experiment* (1963) laat zien dat een persoon ondanks het onrealistische uiterlijk van een pop zich identificeert met het gedrag van de experimentator jegens de pop. Agressieve uitingen van de experimentator naar de pop werden door de persoon overgenomen. De vraag in hoeverre het realiteitsgehalte van een bepaalde gedraging, zoals agressie, bepaalt of deze wordt overgenomen geeft dus alleen al binnen het werk van Bandura aanleiding tot conflict.

Een derde conflict wordt duidelijk wanneer twee inzichten binnen Cognitieve Neurobiologische Psychologie naast elkaar worden gezet. Volgens Zillmann (1983) kan arousal zorgen voor een verhoogde agressieve respons. Maar wanneer een persoon herhaaldelijk blootgesteld wordt aan een agressief beeld, treedt er desensitization op (Carnagey, Bushman, & Anderson, 2003). In eerste instantie lijkt arousal de kans op agressief gedrag te verhogen, maar door teveel prikkeling neemt agressie volgens Carnagey en collegae juist af.

Een laatste conflict blijkt binnen de discipline Film- en Televisiewetenschappen, wanneer inzichten van Potter (1999, 2003) vergeleken worden. In eerste instantie wordt gesteld dat een kijker van gewelddadige televisie de beelden niet op zichzelf betreft; het door Potter beschreven *third person effect* stelt dat een persoon geweld opneemt als iets dat alleen een ander kan overkomen. Daarentegen beweert Potter in later werk dat geweld op televisie wel degelijk invloed heeft op de kijker zelf. Een persoon is niet in staat om het

realiteitsgehalte van geweld op televisie goed in te schatten; Potter stelt dat de ernst van een gewelddadig beeld door de kijker wordt overschat en als veel dramatischer wordt ervaren dan in werkelijkheid is.

Common ground

De ideeën van Hall (1973), afkomstig uit de Film- en Televisiewetenschappen, en van Huesmann (1988, 2003) en Anderson (2003), afkomstig uit de Cognitieve Neurobiologische Psychologie, kunnen geïntegreerd worden. De ‘encoding/decoding’ theorie van Hall stelt dat het overbrengen van een boodschap zowel bewust als onbewust kan plaatsvinden. De door de zender geëncodeerde boodschap wordt door de ontvangende partij verwerkt en op eigen wijze geïnterpreteerd en gedecodeerd. Volgens Huesmann’s ‘information processing theory’ ontwikkelt een persoon scripts die als een leidraad dienen voor toekomstig sociaal gedrag. Als iemand zijn scripts heeft ontwikkeld op basis van agressie, is het waarschijnlijker dat hij ontvangen boodschappen eveneens agressief interpreteert. Dit draagt bij aan het coderen van nieuwe agressieve scripts, die weer van invloed zijn bij toekomstig sociaal contact. Dit is in lijn met het idee van Anderson dat herhaalde blootstelling aan agressiegerelateerde gedachten kan leiden tot het automatisch en permanent toegankelijk maken van agressief gedrag. Doordat deze ‘agression-biased’ gedachten, emoties en scripts deel gaan uitmaken van de normale interne toestand van het individu en continu voorhanden zijn, zal dit een toekomstige sociale ontmoeting negatief beïnvloeden. Volgens Hall is bovendien het framework waarin deze sociale ontmoeting plaatsvindt van belang voor zowel de verzendende als de ontvangende partij. De voortdurende wisselwerking van het verzenden en ontvangen van boodschappen over en weer zorgt ervoor dat alle personen betrokken bij een bepaalde sociale ontmoeting elkaar beïnvloeden en op basis van het huidige sociale contact scripts ontwikkelen voor toekomstig gedrag. Het aanhoudende proces van coderen en decoderen zorgt voor de ontwikkeling van scripts gebaseerd op het gedrag van andere partij, wat de kans op ‘agression-biased’ toekomstige sociale ontmoetingen vergroot.

Volgens Repko (2012) kan er ‘common ground’ gecreëerd worden tussen concepten door deze te organiseren: common ground ontstaat dan door het ontdekken van de interactie en het in kaart brengen van de causale relaties tussen de concepten. Door het organiseren van de door Hall, Huesmann en Anderson gebruikte concepten kan er common ground worden gecreëerd, waarbij coderen en decoderen, scripts en ‘agression-biased’ gedrag in een samenhangend geheel worden geplaatst dat een nieuw inzicht biedt dat verklaart hoe televisie gedrag kan beïnvloeden.

Met name de ideeën van Anderson (2003) over het onderwerp televisie en agressie zijn bruikbaar voor de integratie van inzichten van Film- en Televisiewetenschappen met inzichten van Cognitieve Neurobiologische Psychologie. Vanuit het perspectief van Film- en Televisiewetenschappen stelt Anderson dat televisie – met zijn grote snelheid, hoge activiteit en frequente gebruik van visuele en auditieve speciale effecten – kan leiden tot opwinding, die mogelijk zou kunnen leiden tot agressief gedrag. Dit perspectief wordt mooi aangevuld door de ‘excitation transfer theory’ uit de Cognitieve Neurobiologische Psychologie (Zillman, 1983). Deze theorie stelt dat ‘arousal’ opgewekt door externe bronnen in een provocerende situatie ten onrechte als agressie kan worden bestempeld, waardoor de kans toeneemt dat er ook daadwerkelijk agressief gedrag wordt vertoond. Dit betekent dat iemand in staat van opwinding sterker reageert op provocerende stimuli dan iemand die niet opgewonden is. Ook hier kan common ground tussen de twee theorieën gecreeërd worden door organisatie: de twee concepten zijn aan elkaar gerelateerd. De opwindende televisieaspecten beschreven door Anderson kunnen worden opgenomen in de excitation transfer theory van Zillman, aangezien deze aspecten gezien kunnen worden als behorend tot de externe bron die arousal veroorzaakt, die in een provocerende situatie de kans op het uiten van agressie vergroot. Opwindende televisie kan agressief gedrag uitlokken, doordat snelheid, actie en effecten zorgen voor verhoogde arousal, die een agressieve respons waarschijnlijker maakt.

Daarnaast bespreken Bushman en Huesmann de biologische predisposities (vooroordelen) die de kans op agressief gedrag kunnen verhogen of verlagen. Deze predisposities kunnen gevormd worden door afwijkingen in de hersengebieden betrokken bij sociale perceptie genoemd door Aziz-Zadeh et al. (2006) en Kelly et al. (2007). Volgens Bushman en Huesmann kan men daarom stellen dat zowel biologische, sociale als omgevingsfactoren van invloed zijn op het uiteindelijke gedrag. Een aanvulling op deze stelling kan gevonden worden in de ‘observational learning theory’ van Bandura. Alhoewel de theorieën van Bushman & Huesmann en Bandura in eerste instantie lijken te conflicteren zijn er echter ook overeenkomsten te vinden. Bandura betoogt ook dat niet alleen het realiteitsgehalte van het geobserveerde maar ook de mate waarin een persoon zich met het geobserveerde kan identificeren en de consequenties van het geobserveerde gedrag het uiten van gedrag kunnen beïnvloeden. Door de theorieën van Bushman en Huesmann en Bandura te integreren ontstaat er een uitgebreid kader waarbinnen gedrag opgewekt kan worden door het observeren van beelden op televisie.

Een ander terugkerend concept in beide disciplines is ‘desensitization’, binnen Film- en Televisiewetenschappen gebruikt in Potter (1986), binnen Cognitieve Neurobiologische

Psychologie in Carnagey, Bushman en Anderson (2003). De inzichten van beide publicaties komen overeen: desensitization is een concept dat in beide disciplines een grote rol speelt en als belangrijke factor gezien kan worden in de relatie tussen televisie en agressie.

Desensitization uit zich in een afname van negatieve arousal die normaal gesproken geassocieerd wordt met geweld en een demping van de fysiologische reactie van arousal, door gewenning aan wat in eerste instantie spannende en opwindende televisie was.

Desensitization kan resulteren in een vergrote kans op agressief gedrag.

De disciplines Cognitieve Neurobiologische Psychologie en Film- en Televisiewetenschappen zijn zowel conflicterend als aanvullend. Cognitieve Neurobiologische Psychologie geeft voornamelijk inzichten op neurologische, biologische en psychologische veranderingen in de hersenen en daaruit volgend gedrag, terwijl Film- en Televisiewetenschappen inzichten geeft in de kracht van een massamedium als televisie. Beide inzichten vullen elkaar aan, waardoor een uitgebreid beeld ontstaat van de relatie tussen televisie en agressie. Cognitieve Neurobiologische Psychologie geeft inzicht op het gedragsaspect van de onderzoeksvraag, terwijl Film- en Televisiewetenschappen ingaat op het televisie-aspect. Door expertise vanuit twee disciplines samen te voegen en te organiseren kan de onderzoeksvraag extensief en op meer omvattende wijze worden beantwoord.

More Comprehensive Understanding

Door het organiseren van de ideeën van Hall, Huesmann en Anderson ontstaat er een more comprehensive understanding waarbij decoding en encoding, scripts en biased gedrag interacteren en gezamenlijk een nieuw inzicht vormen en een verklaring geven voor hoe televisie gedrag kan beïnvloeden. Ook de opwindende televisieaspecten beschreven door Anderson kunnen worden opgenomen in de 'excitation transfer theory' van Zillman, aangezien deze aspecten gezien kunnen worden als de externe bron die reeds arousal (opwinding) veroorzaakt, waardoor in een uitlokkende situatie de waarschijnlijkheid van het uiten van agressie vergroot wordt. Daarnaast wordt er door de theorieën van Bushman en Huesmann en Bandura te integreren een uitgebreid kader gecreëerd waarbinnen gedrag opgewekt kan worden door het observeren van beelden op televisie. Verder zijn de voornaamste aspecten die desensitization veroorzaken de afname van negatieve arousal die normaal gesproken geassocieerd wordt met geweld, en de demping van de fysiologische reactie, arousal, door gewenning aan de in eerste instantie spannende en opwindende televisie. De opwinding kan resulteren in agressief gedrag, terwijl de demping van de opwinding geen verhogend effect heeft.

Conclusie

Concluderend en samenvattend kan er gezegd worden dat voor de beantwoording van deze vraag verschillende aspecten relevant bleken te zijn. We hebben ons vanuit de discipline Film- en Televisiewetenschappen vooral gericht op de televisie als belangrijkste massamedium, om dit onderzoek vervolgens te koppelen aan het menselijk gedrag dat bestudeerd wordt door de discipline Cognitieve Neurobiologische Psychologie. De televisie spreekt drie verschillende doelgroepen aan: kinderen, jong volwassenen en volwassenen. De effecten die geweld en agressie op televisie op deze doelgroepen hebben is verschillend. Zo zijn de kortetermijneffecten van gewelddadige beelden in de media voor volwassenen groter dan voor kinderen, terwijl voor kinderen de langetermijneffecten juist groter zijn.

We hebben voornamelijk naar de invloed op kinderen gekeken en de bevindingen tonen aan dat de reactie per kind verschillend is. De een vertoont een afkeerreactie van de beelden op televisie terwijl een ander juist agressiever gedrag gaat vertonen. Daarnaast beoordelen de wetenschappers het beoordelingsvermogen van kinderen verschillend. Van der Voort beargumenteert dat kinderen fantasie en realiteit niet uit elkaar kunnen houden, terwijl Potter van mening is dat kinderen daar prima toe in staan zijn. Hij gebruikt daarvoor drie concepten: *magic window* (mate van realiteit), *social utility* (het nut wat iemand ervan kan hebben) en *identity* (hoe een persoon zich ermee kan identificeren). Het identificatieproces creëert een band tussen de beelden en personen op televisie en de kijker. Volgens de ‘observational learning theory’ van Bandura is het waarschijnlijker dat iemand bepaald gedrag van een model overneemt en leert als hij zich met het geobserveerde model kan identificeren. Wanneer het model voldoende aantrekkingskracht heeft, realistisch is, en wanneer het model positieve consequenties heeft voor het gedrag, treedt het identificatieproces op.

Verder stellen Rizzolatti and Craighero (2004); Lacoboni et al. (2005) dat observatie en imitatie door middel van spiegelneuronen een zeer aangename bron zijn voor de sociale vaardigheden van jonge kinderen. De spiegelneuronen zorgen voor de sociale perceptie van een persoon. Observatie en imitatie kunnen voorkomen uit hun sociale omgeving en achtergrond en zijn zo dan ook in staat om een beeld te kunnen decoderen. Volgens Stuart Hall bevat het beeld op televisie een boodschap die mensen kunnen decoderen en begrijpen vanuit hun eigen framework. Ook de ‘information processing theory’ van Huesmann stelt dat mensen scripts ontwikkelen die als leidraad dienen voor toekomstig sociaal gedrag. Als iemand scripts heeft ontwikkeld die gebaseerd zijn op agressie, is de kans groter dat hij een

ontvangen boodschap eveneens agressief interpreteert. Dit gebeurt op kleine schaal bij kinderen, maar het is bij volwassenen een vaker voorkomend verschijnsel.

Daarnaast bevorderen volgens Anderson et al. ook andere aspecten gewelddadig gedrag bij kinderen: televisie met hoge snelheid, grote activiteit en veelvuldig gebruik van visuele en auditieve speciale effecten kan leiden tot opwinding, met gewelddadig gedrag als gevolg. Dit sluit aan bij Zillmanns 'excitation transfer theory'. Deze stelt dat opwinding opgewekt door externe situaties onjuist kan worden geïnterpreteerd door de hersenen, zoals bijvoorbeeld woede in provocerende situaties. Dit vergroot de kans op door woede gemotiveerd agressief gedrag.

Bij jongvolwassenen en volwassenen kan blootstelling aan agressieve beelden in de media volgens Potter (1999) leiden tot meer agressie door disinhibitie. Bovendien geeft het angst in het dagelijks leven en desensitization. Desensitization wordt besproken door Carnagey, Bushman, & Anderson (2003) en zorgt voor een afname van de negatieve stimulatie die normaal gesproken geassocieerd wordt met geweld, wat kan resulteren in een grotere kans op agressief gedrag. Ook wordt de fysiologische reactie gedempt door gewenning aan de in eerste instantie spannende en opwindende televisie.

Door priming effecten kan agressief gedrag opgewekt worden. Hiermee wordt bedoeld dat bepaalde concepten die aanvankelijk niet met geweld geassocieerd werden, maar doordat televisie herhaaldelijk beelden met agressie in verband brengen met die concepten, op een gegeven moment symbool gaan staan voor geweld. Zo kan het zien van een pistool agressief gedrag opwekken, doordat er op televisie personages mee gedood, geslagen of mishandelt worden, daardoor wordt het in de hersenen geassocieerd met geweld. In tegenstelling tot deze priming effecten, benoemt Cline juist dat de gewenning aan gewelddadige beelden op televisie zorgt voor een zekere ongevoeligheid. Cline noemt dit een voorbeeld van het principe dat herhaalde presentatie van eenzelfde stimulus resulteert in een steeds kleinere neurofysiologische reactie. Dit houdt in dat blootstelling aan geweld op televisie steeds minder onaangenaam wordt en daarmee op den duur ook mindere stimulatie veroorzaakt. Door gewenning zal er een afname in de gevoeligheid voor agressieve beelden optreden wat zal leiden dat een persoon minder snel beïnvloed wordt door agressieve beelden en daardoor minder agressief zal reageren op de beelden en de beelden ook niet met geweld en agressie zal associëren.

Uit de verschillende onderzoeken en artikelen is gebleken dat blootstelling aan geweld en agressie op televisie verschillende uitwerkingen kan hebben op personen. Het herhaaldelijk blootstaan aan gewelddadige beelden in de media kan leiden tot negatieve effecten zoals het

vertonen van agressief gedrag, maar door het herhaaldelijk kijken kan er gewenning optreden, wat zal leiden tot minder stimulatie en een uiteindelijke afname in de gevoeligheid voor de beelden. Het gewelddadige gedrag van personen zal hierbij dus niet beïnvloed worden. De verschillende uitkomsten van de onderzoeken stellen dus dat de invloed van gewelddadige beelden verschillende invloeden hebben op mensen en dat het daarbij ook gaat om de achtergrond, het intelligentieniveau, het aantal uren van blootstelling aan de gewelddadige beelden, het realiteitsgehalte van de beelden, het nut dat het waargenomen gedrag voor een persoon kan hebben, en het identificatieproces. Al deze factoren pakken voor verschillende leeftijdscategorieën verschillend uit. In het algemeen kan worden gesteld dat de effecten van gewelddadige beelden op korte termijn groter zijn bij volwassenen, terwijl kinderen grotere effecten ondervinden op lange termijn.

Al met al kan er geconcludeerd worden dat agressie en geweld in film en televisie verschillende uitwerkingen hebben op het gewelddadige en agressieve gedrag van mensen in verschillende leeftijdscategorieën.

Commentaar op het rapport van de commissie Cohen

Ons commentaar op het rapport van de commissie Cohen luidt dat de gegevens waarop het rapport zich baseert in tegenspraak zijn met de uiteindelijke conclusies. De grafiek die een beeld geeft van de Facebook-activiteit rond *Project X* Haren in de weken voor de gebeurtenis impliceert dat de sterke stijging en de piek in de dagen vlak voor 'd-day' voortkomt uit de grote rol van de massamedia (Cohen, J. & Boeschoten, T. (2013a). Dit komt niet overeen met de conclusie van het rapport dat de massamedia een relatief onbelangrijke factor zijn geweest bij het uit de hand lopen van *Project X*. Afwezigheid van zo'n piek had kunnen betekenen dat de massamedia geen grote rol hebben gespeeld. Maar de aanwezigheid van zo'n piek kan erop wijzen dat de massamedia wel degelijk invloed hebben gehad. De piek is in elk geval wel in overeenstemming met de bevindingen in de casus dat bij de informatiebronnen voor jongeren over het feest de massamedia op nummer één staan, en dat bijvoorbeeld De Wereld Draait Door het feest op sensationele wijze neerzette. Ook vermeldde Boeschoten dat de verschillende televisieprogramma's lucht kregen van het feest en dat bijvoorbeeld het NOS Journaal YouTube-filmpjes vertoonde, maar de commissie legde de grootste nadruk op de sociale factoren.

Literatuurlijst

- Anderson et al. (2001). Early Childhood Television Viewing and Adolescent Behavior: The Recontact Study. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 66(1), 97-90.
- Anderson, C. A., Berkowitz, L. B., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., Wartella, E. (2003a). The influence of media violence on youth. *Psychological science in the public interest*, 4(3): 81 – 110.
- Anderson, C. A, Deuser, W. E., DeNeve, K. (1995). Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition, and arousal: Tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21: 434-448.
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2003b). *Human aggression: A social-cognitive view* (pp. 296-323). In M. A. Hogg & J. Cooper (Eds.) *The Handbook of Social Psychology, Revised Edition*. London: Sage Publications. (2007).
- Ashcraft, M. H., Radvansky, G. A. (2010). *Cognition*. Pearson Education: Prentice Hall.
- Aziz-Zadeh, L., Koski, L., Zaidel, E., Mazziotta, J., Iacoboni, M. (2006). Lateralization of the Human Mirror Neuron System. *The Journal of Neuroscience*, 26(11): 2964 –2970.
- Bargh, J. A., Pietromonaco, P. (1982). Automatic information processing and social perception: The influence of trait information presented outside of conscious awareness on impression formation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43(3): 437–449.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, (1977), Huesmann, (1986), Huesmann & Miller, (1994). In Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds.). *Handbook of children and the media*. (pp: 223-273) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S.A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575–582.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S.A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 3–11.
- Bartholow, B.D., Anderson, C.A., Benjamin, A.J., & Carnagey, N.L. (in press). Individual differences in knowledge structures and priming: The weapons priming effect in hunters and nonhunters. *Journal of Experimental Social Psychology*.
- Beidel, D. C., Turner, S. M., Dancu, C. V. (1985). Physiological, cognitive and behavioral aspects of social anxiety. *Brain Res Ther*, 23: 109–117.

- Berkowitz, L. (1993). *Agression: It's Causes, Consequences, and Control*. Philadelphia: Temple University Press.
- Bushman, B.J., & Huesmann, L.R. (2001). *Effects of televised violence on aggression*. In Singer, D.G. & Singer, J.L. (Eds.). *Handbook of children and the media*. (pp: 223-254) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Campbell, D. W., Sareen, J., Paulus, M. P., Goldin, P. R., Stein, M. B., Reiss, J. P. (2007). Time-Varying Amygdala Response to Emotional Faces in Generalized Social Phobia. *Biological Psychiatry*, 62(5): 455–463.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43: 489–496.
- Carnagey, N.L., Bushman, B.J., & Anderson, C.A. (2003). *Video game violence desensitizes players to real world violence*. Manuscript submitted for publication.
- Carr, L., Iacoboni, M., Dubeau, M., Mazziotta, J. C., Lenzi, G. L. (2003). Neural mechanisms of empathy in humans: A relay from neural systems for imitation to limbic areas. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 100(9): 5497–5502.
- Cline, V. B., Croft, R. G., & Courier, S. (1973). Desensitization of children to television violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 27: 360–365.
- Cohen, J. & Boeschoten, T. (2013a). *Lezing: Twee Werelden: You Only Live Once*. Universiteit Utrecht, 5 april 2013.
- Cohen, J. & Boeschoten, T. (2013b). *Twee Werelden: You Only Live Once*. Hoofdrapport Commissie 'Project X' Haren.
- Coyne, S. M., Archer, J., Eslea, M. (2004). Cruel intentions on television and in real life: Can viewing indirect aggression increase viewers' subsequent indirect aggression? *Journal of Experimental Child Psychology*, 88: 234–253.
- DeWall, C. N., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2011). The General Aggression Model: Theoretical extensions to violence. *Psychology of Violence*, 1: 245-258.
- Dimberg, U., Fredrikson, M., Lundquist, O. (1986). Autonomic reactions to social and neutral stimuli in subjects high and low in public speaking fear. *Biological Psychology*, 23: 223–233.
- Dorr. (1986)., Hawkins. (1977), Potter. (1986). In Potter, J.W. (2003). *The 11 Myths of Media Violence*. (pp: 72) Thousand Oaks, London-New Delphi: SAGE Publications.
- Drabman, R.S., & Thomas, M.H. (1974). Does media violence increase children's tolerance for real-life aggression? *Developmental Psychology*, 10: 418–421.

- Drabman, R.S., & Thomas, M.H. (1975). Does TV violence breed indifference? *Journal of Communication*, 25: 86–89.
- Eckman, P. S., Shean, G. D. (1997). Habituation of cognitive and physiological arousal and social anxiety. *Brain Res Ther*, 35: 1113–1121.
- Feinstein, J. S., Goldin, P. R., Stein, M. B., Brown, G. G., Paulus, M. P. (2002) Habituation of attentional networks during emotion processing. *NeuroReport*, 13(10): 1255 – 1258.
- Fiske, S.T., & Taylor, S.E. (1984). *Social cognition*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fischer, H., Wright, C. I., Whalen, P. J., McInerney, S. C., Shin, L. M., Rauch, S. L. (2003). Brain habituation during repeated exposure to fearful and neutral faces: A functional MRI study. *Brain Research Bulletin*, 59(5): 387–392.
- Geen, R.G., & O’Neal, E.C. (1969). Activation of cue-elicited aggression by general arousal. *Journal of Personality and Social Psychology*, 11: 289–292.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). "Living with television: The dynamics of the cultivation process" Hilldale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hall, S. (2006). *Encoding/decoding*. In Durham, M. D. & Kellner, D. M. *Media and Cultural Studies*. (pp. 163-173) Blackwell Publishing ltd.
- Hamilton, J. (2000). *Television, Violence and Public Policy*. University of Michigan Press.
- Iacoboni, M., Molnar-Szakacs, I., Gallese, V., Buccino, G., Mazziotta, J. C., et al. (2005). Grasping the Intentions of Others with One's Own Mirror Neuron System. *PLoS Biology*, 3(3): 79.
- Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14: 13 - 24.
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. (2003). Longitudinal relations between children’s exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Developmental Psychology*, 39: 201–221.
- Jong, S. de. (2012). “Hoezo Facebook-feest? Slag bij Haren werd georganiseerd door gemeente en media”. *NRC.nl*. Geraadpleegd op:
<http://www.nrc.nl/stevendejong/2012/09/22/hoezo-facebook-feest-slag-bij-haren-werd-georganiseerd-door-gemeente-en-media/>
- Jong, S. de. (9 november 2012). Journalistiek Project X Haren was prima. Juist daarom ging het mis. *NRC.nl*. Geraadpleegd op:
<http://www.nrc.nl/stevendejong/2012/11/09/journalistiek-project-x-haren-was-prima-juist-daarom-ging-het-mis/>

- Joy, L. A., Kimball, M. & Zabrack, M. L. (1986). *Television exposure and children's aggressive behavior*. In T. M. Williams (ed.) *The Impact of Television: A Natural Experiment Involving Three Towns*. (pp: 303-360) New York: Academic Press.
- Kelly, C. R., Grinband, J., Hirsch, J. (2007). Repeated Exposure to Media Violence Is Associated with Diminished Response in an Inhibitory Frontolimbic Network. *PLoS ONE*, 2(12): 1268.
- Lu, Y., Zhang, W. N., Hu, W., Luo, Y. J. (2011). Understanding the subliminal affective priming effect of facial stimuli: an ERP study. *Neuroscience Letters*, 502(3): 182-185.
- Lyons, D. L., Santos, L. R., Keil, F. C. (2006). Reflections of other minds: how primate social cognition can inform the function of mirror neurons. *Current Opinion in Neurobiology*, 16(2): 230–234.
- Mauss, I. B., Wilhelm, F. H., Gross, J. J. (2003). Autonomic recovery and habituation in social anxiety. *Psychophysiology*, 40: 648–653.
- Meier, N. (2012). Dossier #Haren #ProjectX Geraadpleegd op: <http://www.groningernachtwacht.nl/nieuws/bestejobcohen/>
- Meltzoff, A.N., & Moore, K.M. (1977). Imitation of facial and manual gestures by human neonates. *Science*, 109: 77–78.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck- The Future of Narrative in Cyberspace*. USA: MIT Press.
- Nelson, R. J., Trainor, B.C., (2007) Neural mechanisms of aggression. *Nature Reviews Neuroscience*, 8: 536-546.
- Potter, J.W. (2003). *The 11 Myths of Media Violence*. Thousand Oaks-London-New Delphi: SAGE Publications.
- Potter, J.W. (1999). *On Media Violence*. Thousand Oaks-London-New Delphi: SAGE Publications.
- Rizzolatti, G., Craighero, L. (2004). The mirror-neuron system. *Annual Review Neuroscience*, 27: 169 -92.
- Vasterman, P.L.M. (2004). *Mediahype*. Amsterdam: Deil / Uitgeverij Aksant.
- Van der Voort. (1986). In Potter, J.W. (2003). *The 11 Myths of Media Violence*. (pp: 70-74) Thousand Oaks- London-New Delphi: SAGE Publications.
- West. (1993). In Potter, J.W. (2003). *The 11 Myths of Media Violence*. (pp: 85-87) Thousand Oaks, London-New Delphi: SAGE Publications.
- Williams, L. M., Brown, J. K., Das, P., Boucsein, W., Sokolov, E. N., Brammer, M. J., Olivieri, G., Peduto, A., Gordon, E. (2004). The dynamics of cortico-amygdala and

autonomic activity over the experimental time course of fear perception. *Cognitive Brain Research*, 21: 114–123.

Zillmann, D. (1983). Transfer of excitation in emotional behavior. In J. T. Cacioppo & R. E. Petty (Eds.), *Social psychophysiology: A sourcebook* (pp. 215-240). New York: Guilford Press.

Films

Nourizadeh , N. (2012). *Project X* [DVD]. United States: Silver Pictures.

Bijlage

Lezing Project X Haren 5/4/2013

Notities Milou

- Waarom gaan mensen naar een feest dat er niet is?
- Wie is verantwoordelijke (welke autoriteiten)?
- Weet is de rol van sociale media?

Rapport 1: Autoriteiten.

Rapport 2: Sociale media.

Rapport 3: Waarom naar Haren (dionisos).

à Hoofdrapport “Twee Werelden”

Dyionisos tegenovergestelde van Apollo.

Rapport 1.

Ervaring met situatie is cruciaal. Zowel de autoriteiten als deelnemers.

Balans preventie en regressie.

Beleid en uitvoering klopt niet met wat algemeen gedacht en gevonden wordt.

- Proces mobilisatie (bv. Massa vs social media).
 - “World without oil” – videogames met gewenste maatschappelijke context.
 - Feest krijgt een podium door de televisie.
 - Onduidelijkheid rondom feest maakt feest spannend en aantrekkelijk voor journalisten.
- Kracht massamedia veroorzaakt stijging i.p.v. facebook? Vraag.
- Wordt genuanceerd – interactie sociale & massamedia (bij facebookfilmpjes op journaal)
 - Idee is gepland of Facebook.
 - Vervaging van de scheidslijn tussen sociale media & massamedia. à Werken samen.

Notities Yasmin

4 rapporten, 1 hoofd en 3 deelopporten.

- Waarom naar een feest die er niet is? Gabriel van de Brink.
- Hoe hebben de autoriteiten het gedaan? Otto Hardan.
- Hoe is het gegaan? Wat is de rol van de social media. Nieuw + oud? Jan van Dijk + Thomas Boeschoten.

Vragen.

1. Er is geen feest?
2. De rol van de communicatie, de rol van de social media.

3. Waarom ging iedereen naar Haren?

4. Dyionisos – het excessieve, feest gedrag – vs. Apollo – het geweten, de rationaliteit -.

Deel 1. Maatschappelijke analyse

Ervaringheeft ervoor gezorgd dat het misging. Geen ervaring met dit soort dingen. Niet kunnen managen. Gelijksortige feest in Amsterdam had een andere uitkomst gehad.

Model: Grenzen stellen, maar binnen grenzen van de vrijheid behouden. Beleid en uitvoering.

Apollo en Dyionisos

- Orde en veiligheid en uit de ban springen. Beide komen aan bod.

Twee strategieën: speelruimte breken.

1. Gevoel dat het niet goed gaat, maar te handelen is.

2. Ja niks, laat maar komen.

Vraag Cohen beantwoord:

Feest had plaatsgevonden zonder de massamedia. Maar de grote is er wel aan te wijzen.

Anders was het misschien een Noord-Hollands feest geworden.

108 mensen aangehouden: geïnterviewd over waar vandaan ze komen.

- Film project X Spanning, aarde van het feestje. Anders dan gewone feesten.

- Haren

Ervaring komt van twee kanten. → Hoe gaan de autoriteiten ermee om. En hoeveel van de feestgangers weten hoe het gaat.

Lifestream, tv camera's, dat escaleerde tot het botsen op elkaar van de jeugd.

Zonder doel, meer kans op escalatie. Uitdaging van het gezag.

Rol van de social media

- Status van het feest legitimeren.

- Media heeft effect op mensen die dichtbij woonden en op mensen die al bezig waren met het feest.

- Social media heeft minder invloed, door vrienden en de mogelijkheid er te komen.

(Boeschoten).

- Televisie was een podium voor de social media op het feest.

- Journalisten waren getriggerd om te komen door tegenstrijdigheid binnen de gemeente.

- Selffulfilling prophecy: Cohen denkt van niet, want journalisten waren zelf niet zeker van hun rol, ze waren misschien wel naïef geweest. Ze hebben wel geleerd van Haren.

De politie had meer moeten rondvragen bij andere gemeenten etc. Ze hadden te weinig kennis en hadden specialisten moeten vragen over soortgelijke gebeurtenissen.

Weten wat er gebeurt!

Massamedia als overkoepelend orgaan. Twitter en facebook alleen bekijken is niet genoeg.

Ook vriendengroepjes, OV, weer en bereikbaarheid.

Onderzoeken door de wetenschappers

Openbare orde en veiligheid.

Social media.

Sociologie/filosofie. Van de Brink.

Yellingneck kliniek à Effecten.

Alcohol en drugs.

Informatie bronnen voor de jongeren van Project X

- Sociale media

- Vrienden en vriendinnen

- Radio