

INHOUDSOPGAVE

Samenvatting 7

1 Inleiding 8

2 Definiëring 9

- 2.1 Wat is agressie? 9
- 2.2 Wat zijn gewelddadige videospellen? 10

3 Gewelddadige videospellen: reden tot zorg? 12

- 3.1 Inleiding 12
- 3.2 Geweld in videospellen 12
- 3.3 Populariteit van gewelddadige videospellen 12
- 3.4 Mortal Kombat-kinderen? 13
- 3.5 Relatie tussen gewelddadige videospellen en agressiviteit 14
 - 3.5.1 Wat is een meta-analyse? 15
 - 3.5.2 Resultaten meta-analyse 15
 - 3.5.3 Tekortkomingen meta-analyse 17

4 Agressiemodellen en videospellen 19

- 4.1 Inleiding 19
- 4.2 Instincttheorie 19
- 4.3 Frustratie-agressie hypothese 21
- 4.4 Operante conditionering 23
- 4.5 Sociale leertheorie 24
- 4.6 Biologisch model 26
- 4.7 Algemene opwinding 27
- 4.8 Cognitief neoassociationistisch model 29
- 4.9 Sociaal informatieverwerkingsmodel 31
- 4.10 Transactioneel model 33
- 4.11 Conclusie 34

5 Experimentele vergelijking televisie en videospellen 37

- 5.1 Inleiding 37
- 5.2 Doel onderzoek 38
- 5.3 Belang onderzoek 40
- 5.4 Methode 41
 - 5.4.1 Onderzoeksdesign 41
 - 5.4.2 Meetinstrumenten 41
 - 5.4.3 Proefpersonen 43
 - 5.4.4 Apparatuur 44
 - 5.4.5 Procedure 44
- 5.5 Resultaten 45
 - 5.5.1 Sekseverschillen in speelgedrag? 45
 - 5.5.2 Invloed van spelconditie op agressie 45
 - 5.5.3 Invloed van frustratie, opwinding en model-leren 46
- 5.6 Discussie 47

Bijlagen 51

Bijlage 1 Clusteranalyse meta-analyse Sherry 51

Bijlage 2 Vragenlijst agressief gedrag 53

Bijlage 3 Selectie videospellen 56

Bijlage 4 Invloed van frustratie, opwinding en model-leren 58

Referenties 59

Noten 62