

Schietpartijen: Enscenering van geweld of na-aperij?

*M. Althoff**

Inleiding

Een vaak aangehaald voorbeeld om de invloed van geweld in films en games te illustreren, is het schietincident op *Columbine High School* in Colorado op 20 april in 1999. De daders, 17 en 18 jaar oud, waren twee leerlingen van deze school. Ze hadden bommen geplaatst in de kantine waar zich op het moment van ontploffen zo'n 480 leerlingen hadden moeten bevinden. De plannen liepen anders de bommen gingen niet af en die schutters hebben willekeurig dertien mensen doodgeschoten en meer dan twintig anderen verwond. Aan het einde van hun schietpartij pleegden beide schutters zelfmoord. De daders bleken "verslaafd" aan gewelddadig videogames en vertrouwd met een voor het leger toegestaan videospel dat soldaten traint om effectief te doden. *Columbine* werd in de publieke discussie over effecten van mediageweld een sleutelbegrip en het referentiekader voor (internationaal) nog volgende schietincidenten op scholen en elders. Zo schoot in Nederland een 24-jarige man in een winkelcentrum in Alphen aan den Rijn zes mensen dood; 17 mensen raakten gewond. Ook hier sloeg de dader na zijn daad de hand aan zichzelf. Een kenmerk van de publieke discussie over dergelijke schietincidenten is dat er wordt verondersteld dat de daders verslaafde consumenten van geweldgames en -films zijn en er *waarschijnlijk* een oorzakelijk verband is tussen schietincidenten, mediageweld en imitatie. Maar hoe waarschijnlijk is dit?

De relatie tussen geweld en media staat al jaren ter discussie. Het draait daarbij vooral om de vraag welke invloed door massamedia geproduceerde

* Martina Althoff is als universitair docent verbonden aan de sectie criminologie van de vakgroep strafrecht en criminologie van de Rijksuniversiteit Groningen.

geweldsbeelden hebben op jongeren, die op grond van hun leeftijd als bijzonder gevoelig voor de effecten van geweldsberichten en geweldsfilms worden beschouwd. In hun sociale en psychische ontwikkeling zijn kinderen en jongeren gekenmerkt door nieuwsgierigheid en fascinatie voor thema's als geweld, dood en letsel. In de literatuur wordt dit *morbide nieuwsgierigheid* genoemd (Valkenburg & Cantor, 2000). Tegen deze achtergrond wordt het mediagebruik van jongeren als risicovol beschouwd. Daar komt nog eens bij dat jongeren een aanzienlijk deel van hun vrije tijd aan de verschillende media besteden. Volgens het Nederlandse Tijdbestedingsonderzoek van 2010 kijken zes tot negenjarige kinderen rond anderhalf uur per dag en tieners rond twee uur per dag televisie en besteden de oudere jongeren (17-19 jaar) gemiddeld iets meer dan vijf uur per dag aan media-activiteiten. In de discussie over de invloed van door massamedia geproduceerde geweldsbeelden op het gedrag van jongeren wordt ervan uitgegaan dat er niet alleen het risico bestaat dat jongeren het geweld imiteren maar ook dat er een causaal verband bestaat; heel simpel gezegd: dat (kijken naar) geweld geweld genereert.

Over mogelijke oorzaken van schietpartijen op school

In de sociaalwetenschappelijke literatuur¹ naar de oorzaken voor *school shooting* wordt een vijftal noodzakelijke maar niet voldoende voorwaarden genoemd om het tot een dergelijke extreem incident te laten komen. De voorwaarden zijn een (vermeende) geïsoleerdheid van de dader; psychosociale problemen die het isolement versterken; het beschikken over 'culturele scripts' die geweld als probleemoplossing voorschrijven; het beschikken over en het kunnen hanteren van een vuurwapen; het afgeven van signalen die door de omgeving of genegeerd of niet opgemerkt worden (De Haan, 2005).

De invloed van de media wordt hier niet apart als causale factor aangegeven maar de derde voorwaarde betreft het beschikken over culturele scripts met geweld als probleemoplossing. De vraag wat deze culturele scripts zijn en hoe deze ontstaan is volgens mij voor een discussie over de invloed van mediageweld interessant.

1 Deze voorwaarden zijn opgesteld door de Academy of Sciences naar onderzoek naar *school shootings* in Noord- Amerika. Zie voor een gedetailleerde beschrijving en bespreking van de verrichte onderzoeken: De Haan, 2005.

Uit een sociaalwetenschappelijk perspectief kunnen culturele scripts worden begrepen als beschrijvingen van algemeen veronderstelde aannames over hoe mensen denken, beschrijvingen van de waarden en normen voor sociaal gedrag in een bepaalde cultuur. Culturele scripts zijn een soort code om zich op bepaalde manieren te gedragen, met elkaar om te gaan of te interacteren; een patroon van sociale interacties. Omdat mensen deze scripts meebrengen in hun alledaagse interacties beïnvloeden ze deze wel maar niet in een deterministische zin. Culturele scripts zijn meer een interpretatieve achtergrond op basis waarvan mensen hun handelingen invulling geven. Hoe ontstaan deze culturele scripts en zijn hiervoor de geweldsbeelden in de media verantwoordelijk? “Waar komen dan culturele scripts die geweld als probleemoplossing voorschrijven vandaan”, zou een mogelijke vervolgvraag kunnen zijn. Dat zijn lastige vragen waarop geen eenvoudig antwoord kan worden gegeven. Om daarop een antwoord te geven zal ik eerst ingaan op de mogelijke invloed van media en pas later op het thema van de culturele scripts terugkomen.

Het media-effectenonderzoek

Om enigszins genuanceerd iets over de invloed van media op de mediaconsument te kunnen zeggen, is het nodig te kijken hoe deze invloed in verschillende onderzoeken is gemeten. Deze meer wetenschapstheoretische of metatheoretische benadering veronderstelt dat wij op deze manier niet alleen inzicht krijgen in bepaalde wetenschappelijke resultaten maar ook in mogelijke beperkingen van het besproken onderzoek. Anders gezegd: niet alleen worden de resultaten van onderzoeken naar media-invloed gepresenteerd maar ook wordt de vraag gesteld of dit onderzoek daadwerkelijk *meet* wat het belooft te onderzoeken.²

Een deel van het klassieke media-effectenonderzoek is gebaseerd op experimenten waarin jongeren met geweldsbeelden worden geconfronteerd en waarin vervolgens hun mate van agressiviteit wordt gemeten. Deze experimenten worden gedaan in navolging van het klassieke *bobo-doll*-experiment dat sinds de publicatie van de beroemde leertheorie van Banduras (1973; 1977) ook nu nog in allerlei variaties wordt uitgevoerd. Kinderen

2 De volgende drie paragrafen zijn het resultaat van een uitgebreid kritische bespreking en overzicht over zeer diverse, kwalitatief en kwantitatief, interdisciplinaire en internationale onderzoeken. Voor meer details zie: Althoff, 2008.

krijgen in een laboratoriumexperiment een volwassen persoon (of een model uit een film) te zien die inslaat op een opgeblazen en zich telkens weer oprichtende rubberpop. Uit de meeste experimenten komt naar voren dat jongeren die deze film of andere vergelijkbare geweldfilms hadden gezien, na afloop agressiever tegen hun leeftijdsgenoten waren of hard insloegen op speelgoed. De interpretatie van dergelijk geobserveerd effect en de aan deze experimenten verbonden conclusies zijn dat er een correlatie bestaat tussen mediageweld en agressief gedrag, en dat meer consumptie van mediageweld tot meer agressie leidt. Één van de problemen bij dit soort onderzoeken naar media-effecten en televisiegeweld is dat de werking van mediageweld op het gedrag van jongeren in experimenten in principe alleen op korte termijn kan worden gemeten. Korte termijneffecten hoeven echter niet te betekenen dat mensen ook op langere termijn gewelddadiger of agressiever zijn geworden. Het blijft de vraag of geweldsbeelden het sociale gedrag geleidelijk duurzaam kunnen veranderen.

Vanuit deze achtergrond zijn er naast deze experimenten ook longitudinale studies opgezet waarin de invloed van televisiegeweld op het ontstaan en de ontwikkeling van agressief en gewelddadig gedrag wordt onderzocht. In longitudinaal onderzoek worden gedurende vele jaren grote steekproeven van respondenten gevolgd. Zo hebben bijvoorbeeld onderzoekers (Johnson e.a., 2002) gedurende 25 jaar het kijkgedrag en de televisiekijktijd op basis van self-report gegevens van rond 700 families jaar gevolgd én de ontwikkeling van crimineel gedrag op basis van gegevens van politie en justitie vastgesteld. In een ander onderzoek met een steekproef van 557 scholieren in Chicago (Huesmann e.a., 2003) is de longitudinale relatie onderzocht tussen televisiegeweld dat kinderen in de leeftijdperiode van 6 tot 10 jaar hebben geconsumeerd en hun eventuele agressieve gedrag vijftien jaar later, wanneer zij volwassen zijn.

Longitudinale onderzoekers komen tot de conclusie dat de televisiekijktijd van pubers en jongvolwassenen positief samenhangt met de kans om crimineel gedrag te vertonen. Het consumeren van geweld op de televisie op jongere leeftijd correleert significant met agressiviteit op volwassen leeftijd. Met name kinderen die als intensieve televisie(geweld)kijker aangemerkt kunnen worden, vertonen als volwassenen duidelijk meer agressie en geweld. Factoren die volgens deze onderzoeken in belangrijke mate de invloed van mediageweld verhogen zijn: de identificatiemogelijkheid met de plegers van geweld, de normatieve beoordeling van geweld en het realiteitsgehalte

van het gepresenteerde geweld (Paik & Comstock, 1994). Naarmate jongeren zich sterker met de geweldplegers kunnen identificeren, het gebruikte geweld meer als gerechtvaardigd wordt beschouwd en het vertoonde geweld realistischer is, zullen de effecten van mediageweld sterker zijn.

Zo bekeken laten deze uitkomsten aan duidelijkheid weinig te wensen over: De blootstelling aan mediageweld heeft negatieve effecten op sociaal gedrag. Maar kritisch beschouwd moeten er twijfels over de methodologie en de met deze onderzoeken verbonden interpretaties worden geformuleerd. Welke zijn dat?

- In deze onderzoeken wordt geen rekening gehouden met het soort programma's waarnaar door de respondenten wordt gekeken. Dit is belangrijk omdat de perceptie van geweld afhangt van de consument maar ook de context bepaalt of iets als geweld wordt gezien (zo is geweld in een bokswedstrijd juist gewenst en wordt niet als geweld beschouwd).
- Het meten van *televisiekijktijd* hoeft nog geen indicatie te zijn van de mate waarin jongeren met televisiegeweld in aanraking komen.
- Hoe langer het (longitudinaal) onderzoek duurt, hoe moeilijker het wordt om de invloed van andere variabelen en factoren op het gedrag uit te sluiten of vast te stellen.
- In deze onderzoeken worden te veel factoren gemeten waarbij het soms nauwelijks nog mogelijk is om een directe relatie tussen media en ontvanger te zien. Anders geformuleerd, er is een groot aantal factoren die elkaar beïnvloeden en die moeilijk in een simpel en lineair verklaringsmodel passen waarin media hoofdverantwoordelijk worden gemaakt.
- In dit lineaire model wordt verondersteld dat blootstelling aan mediageweld negatieve effecten heeft op sociaal gedrag. Dit is (eenzijdig) causaal geïnterpreteerd. Het kan ook andersom. Er zijn wel aanwijzingen dat agressief gedrag invloed heeft op het mediagedrag en op mediavorkeuren.

De grootste problemen van de verschillende media-effectenonderzoeken vormen de definitie van agressie en geweld én de met het onderzoek verbonden veronderstelling dat mediarecipiënten slachtoffers van mediabeelden of zogenoemde *reaction dopes* zijn die hulpeloos aan de media overgeleverd zijn. Deze aannames vinden we niet alleen in het longitudinaal onderzoek maar juist ook in de genoemde klassieke experimenten. Hier wordt min of meer vanzelfsprekend aangenomen dat de jongeren het geobserveerde mo-

delgedrag precies zo interpreteren als met de beelden is bedoeld, maar dat hoeft niet zo te zijn (Löschper, 1998): als kinderen (in het klassieke *bobo-doll*-experiment) net als het volwassen model op de pop inslaan, is dit dan als agressief gedrag te interpreteren? Is het - volgens de definitie van geweld - een vorm van bewust toegebrachte beschadiging? Wat is er dan beschadigd bij een zichzelf weer oprichtende rubberpop? Hebben de kinderen het gedrag van het model geïmiteerd of hebben zij misschien een interessant nieuw spelletje ontdekt? En is het gedrag van de kinderen normafwijkend (ook een belangrijk element in de definitie van geweld) of uit het perspectief van het kind gezien juist sociaal wenselijk gedrag? Het is immers gedrag wat het (volwassen) model voordeed. Dit zijn allemaal vragen waarop we in dergelijk onderzoek geen antwoord krijgen; het zijn vragen naar de perceptie van (gewelds)beelden door de (jongere) consument. En zo beschouwd, is een analyse van de werking van via massamedia gepresenteerd geweld überhaupt niet mogelijk zonder een analyse van het proces van betekenisverlening en zingeving door de ontvanger.

Onderzoek naar het perceptieproces

Analyses van het perceptieproces zijn meestal gebaseerd op kwalitatieve onderzoeken naar de individuele processen van zingeving. Dergelijke onderzoeken focussen op de processen van betekenisverlening en zingeving en niet op de effecten op sociaal gedrag. Wat zijn de resultaten hiervan?

Één van de vernieuwende inzichten van deze studies is dat geweld in eerste instantie vanuit het perspectief van het slachtoffer wordt bekeken en verwerkt en niet - zoals in het media-effectenonderzoek wordt aangenomen - vanuit het perspectief van de geweldpleger of de dader. De receptie van griezelfilms door kinderen en de receptie van *real crime*-programma's leidt tot een identificatie met het slachtoffer en niet met de gewelddader. Empathie met het slachtoffer kan bij de kijker wel tot gevoelens van pijn en angst leiden. Maar kinderen ontwikkelen ook strategieën om zichzelf te beschermen tegen de negatieve beelden, bijvoorbeeld door vermijding van bepaalde programma's (door uitschakelen) of door hun reële karakter te ontkennen. Kinderen die regelmatig naar fictief geweld kijken, kunnen er wel aan wennen, maar dat betekent niet automatisch dat zij worden gedesensibiliseerd in hun waarneming en beoordeling van geweld in het werkelijke leven (Buckingham, 1993, 1996; Grimm, 1993).

Een *tweede* bijzonder inzicht is dat de angstgevoelens die ontstaan door het kijken naar griezelfilms vanuit het slachtofferperspectief kunnen leiden tot een kritische kijk op geweld, maar ook tot agressie als zij gemengd zijn met gevoelens van verontwaardiging. Maar dit is iets anders dan zelf gewelddadig gedrag te vertonen. Het motief voor kijkers met een hoog agressiepotentieel is niet zozeer het verhogen van het eigen geweldpotentieel met behulp van het filmische geweld of om (nieuwe vormen van) geweld aan de hand van voorbeelden te kunnen leren of imiteren (bijvoorbeeld straatroof) maar een al bestaande gewelddadigheid *op de proef te stellen* en onder controle te houden. Zo bekeken hebben geweldsbeelden ook een positieve functie (Vogelzang, 2002; Hausmanninger, 2002).

Deze onderzoeken laten zien is dat er een actief verwerkingsproces door de recipiënt plaatsvindt. Kinderen en jongeren ontwikkelen al vroeg routines om massamedia en de bewerking daarvan in hun alledaagse leven in te bedden. Jongeren maken zich het media-aanbod actief eigen, ze zijn geen slachtoffers van de media, maar ze ontwikkelen waarnemings- en kennispatronen die ze actief en productief inzetten. Ook een vermeend verslaafde kijker van geweldvideo's is een zeer competente gebruiker van media die een precies onderscheid kan maken tussen fictief en reëel geweld. Zo kennen jongeren bijvoorbeeld een filmtechnisch perfectionisme van geweldsbeelden een eigen waarde toe en maken daarbij een duidelijk onderscheid tussen realiteit en fictie.

Griezelbeelden fascineren, zij zijn verleidelijk en aantrekkelijk door de hang naar opwinding. De spanning zit in het bekijken van deze beelden en de angst die verbonden is met de vraag of de recipiënt de beelden kan weerstaan. Vanuit deze achtergrond interpreteren jongeren het kijken van griezelfilms (volgens Vogelzang, 2002) als bewijzen van moed en vormen ze ervaringen betreffend een individuele zelfscenering (met name in de *peer group*). Met toenemende consumptie van dergelijke geweldsbeelden vertonen jongeren gewenning en komt een slijtageproces op gang. De fascinatie van jongeren voor gewelddadige griezelfilms blijkt op lange termijn gezien een episode. Door de verdere ontwikkeling in de adolescentie neemt de behoefte eraan af. Verhoging van en overwinning op het alledaagse leven, de alledaagse orde is een van de belangrijkste functies van gewelddadige griezelfilms voor jongeren. De films maken een situatie van buiten alledaagsheid mogelijk en helpen bij een individueel emotie- en agressie-management.

De functie van geweldsbeelden

Samenvattend wil ik hier enkele belangrijke conclusies trekken uit het boven besproken onderzoek en ermee verbonden inzichten die consequenties hebben voor het beoordelen van de effecten van mediageweld waarop ik in de volgende paragraaf nog zal ingaan.

Kijken naar gewelddadige films produceert een vorm van plezier (bij iedereen). Hoe duidelijker de enscenering van geweld in het kader van een genrespecifieke kunstmatigheid en buiten de betekenispatronen van de reële wereld wordt geplaatst, hoe groter de kans dat ook extreme geweldbeelden esthetisch plezier produceren (Hausmanninger, 2002).

Een kenmerk van geweld in films is dat dit fictief en geënceneerd is. Dat betekent dat met hulp van geweld niet alleen spanning kan worden geproduceerd, de kijker wordt ook emotioneel in de handeling verwickeld en bepaalde thema's kunnen door geweld worden verwerkt. Geweld in films dient dus niet alleen het voortbrengen van emoties maar ook de binding van de kijker aan een thema of thematisch discours (Hroß, 2002).

Via verhalen (beelden en teksten) van derden bewerken kijkers (volwassenen en kinderen) de eigen ervaringen en emoties. Dit is één van de belangrijke functies van media in het algemeen. Juist voor kinderen en jongeren wordt via gewelddadige films *symbolisch materiaal* ter beschikking gesteld waarmee dingen die niet-begrijpelijk, bedreigend en beangstigend zijn, gesorteerd, geordend en/of bewerkt kunnen worden. Dergelijke films hebben op deze manier een aanwijsbare functie omdat zij een noodzakelijke mogelijkheid voor projectie bieden. Kinderen dergelijk materiaal helemaal onthouden, zou als consequentie hebben dat zelfs onschuldig materiaal een herinterpretatie krijgt. Zo vond ik in de literatuur (Grimm, 1999) het voorbeeld van een vierjarige jongen wiens ouders alle potentieel bedreigend materialen hadden weggenomen. De jongen ging zelfs filmpjes speciaal voor vierjarigen gemaakt als griezelfilms interpreteren.

Gewelddadige films dienen voor kinderen en jongeren ook als een soort negatieve achtergrond waartegen de werkelijkheid zich duidelijk positief aftekent. Op die manier kunnen ze angst verminderen en het zelfvertrouwen versterken (Hausmanninger, 2002). Tijdens de receptie wordt permanent maar onbewust gecontroleerd of de interpretatie en betekenis met de eigen morele

positie en interpretatie overeenkomen. Klopt dit, dan dient de consumptie van de gewelddadige films in principe de versterking van de eigen positie, anders wordt de door de film aangeboden interpretatie afgekeurd.

Wat we kunnen concluderen is dat jonge consumenten van geweldsbeelden geen passieve slachtoffers van manipulatie door de media zijn maar juist autonome en zelfbewuste mediaconsumenten. Het idee van jongeren als slachtoffer van media sluit aan bij het idee van een alomvattende overmacht van massamedia maar ook bij het beeld dat de samenleving van jongeren heeft. Jongeren gelden niet alleen als tekort schietende volwassenen door hun gebrek om zich aan de heersende normen aan te passen, maar ook als kwetsbaar, makkelijk te beïnvloeden en irrationeel (Althoff, 2005).

Onderzoek naar het perceptieproces heeft juist laten zien dat ook de jonge mediaconsument een actieve rol in het verwerkingsproces speelt. De activiteiten en de competentie van de recipiënten hebben een alles bepalende invloed en het proces van betekenisverlening stuurt het verwerkingsproces. Om deze reden kunnen geweldsbeelden niet op iedereen hetzelfde effect hebben. Persoonlijke levenservaringen en de context waarbinnen geweldsbeelden worden geconsumeerd, produceren in wisselwerking met de geweldsbeelden subjectieve betekenissen en specifieke gevoelens.

Onder bepaalde omstandigheden en bij bepaalde kinderen zal mediageweld zeker van invloed zijn op gevoelens en ook op gedrag, maar dat wil nog niet zeggen dat een direct en causaal verband tussen mediageweld en gewelddadig gedrag is aangetoond. Er bestaat geen twijfel dat jongeren die een neiging tot geweld hebben, in sterkere mate fictionele geweldsbeelden opzoeken of prefereren, maar dat heeft ook de functie het eigen geweldspotentieel te beheersen en gecontroleerd te verwerken.

Het is tenslotte belangrijk de conclusie te trekken dat een bepaalde inhoud niet noodzakelijk een bepaalde werking heeft, maar dat rekening moet worden gehouden met de subjectieve perceptie en (cognitieve) verwerking door de individuele recipiënten.

Schietpartijen op school als cultureel geënceneerde zelfdoding

Komen wij terug op de in het begin geformuleerde vraag naar de invloed van media en hun geweldgenerende effect als verklaring voor moord en zelfmoord zoals schietpartijen op school. Om deze adequaat te kunnen verklaren zou niet alleen de vraag *waarom* mensen doden belangrijk moeten zijn maar ook de vraag *waarom ze dat op deze manier* doen. Bij schietincidenten op school gaat het immers niet alleen om een extreme vorm van geweldpleging maar ook om een speciale vorm van suïcide, *homicide-suicide* genoemd (vgl. Liem, 2010).

Wat wij van zelfmoord weten is beperkt, met name wat sociaal wetenschappelijke of cultuursociologische inzichten betreft. In haar historisch overzicht van typen van zelfmoord verwijst Redfield Jamison (1999) erop dat methoden van zelfmoord door de tijd heen zijn veranderd en afhankelijk zijn van de cultuur van het land en de in deze tijd beschikbare middelen (zoals giftige planten of wapens). Een belangrijke voorwaarde om succesvol zelfmoord te kunnen plegen is niet alleen de gelegenheid maar ook de beschikbaarheid van potentiële middelen. De manier waarop zelfmoord wordt gepleegd staat voorts in nauwe verbinding met de heersende cultuur.

Redfield Jamison (1999) wijst ook op een in de VS in 1995 door de overheid doorgevoerde survey waaruit blijkt dat per jaar één op de tien *college* studenten serieus overweegt zelfmoord te plegen en de meerderheid van die tien procent ook al met concrete plannen bezig is. Cijfers van *high school* studenten zijn nog hoger: één op de vijf is met concrete plannen bezig, en één op de tien van de studenten deed een poging. Recent internationaal vergelijkend onderzoek (Baudelot & Establet, 2006) bevestigt dat in de afgelopen jaren het zelfmoordpatroon is veranderd en er een duidelijke toename van zelfmoord onder jongeren te zien is. Volgens Liem (2010) zijn de totale cijfers van *homicide-suicide* wel vrij stabiel door de tijd. Deze gegevens wijzen erop dat zelfmoord een belangrijk *item* voor jongeren is en er zijn zelfs aanwijzingen dat zelfmoord een belangrijke reden is van overlijden door jongeren.

Tegen deze achtergrond lijkt het te simpel om een schietincident op een school als het gevolg van televisiegeweld of als na-aperij van een ander schietincident te duiden. Een dergelijke causaliteit veronderstelt een *stimulus*

response model. Imitatie of na-aperij herinnert aan het idee van een *reaction dope*, jongeren als slachtoffer van geweldsbeelden.

Mensen worden niet door mediabeelden tot een zelfmoord verleid, ze gaan niet een zelfmoord imiteren als ze niet al plannen hebben. De wens om je zelf te doden is immers niet na ta apen. Een vraag waar potentiële zelfmoordplegers mee worstelen is *hoe* zij zelfmoord kunnen plegen en in hoeverre zij hierbij aan hun individuele en emotionele behoeftes (bijvoorbeeld wraak en wrok) voldoen. Hier verbinden zich culturele met individuele ideeën. Dergelijke ideeën maken deel uit van wat ik inleidend de ‘culturele scripts’ heb genoemd. De daders beschikken over culturele scripts die geweld als probleemoplossing voorschrijven. En in dit geval is ook het schietincident zelf deel van een cultureel script geworden, een mogelijke vorm van zelfmoord. *Columbine* werd een code voor schietincidenten (op school).

Er blijft de vraag waarom deze culturele scripts de publieke encenering van geweld *voorschrijven* en hoe de samenleving de manier van zelfmoord plegen beïnvloedt. Onze samenleving wordt gedomineerd door een cultuur waarbinnen alles wat privé of zelfs intiem is ook publiek (via televisie of internet) wordt geënceneerd: de euthanasie, het rouwen, familieconflicten, de bruiloft, de bevalling. De publieke encenering van deze emotionele gebeurtenissen is een manier om aandacht en erkenning te krijgen. Een geënceneerd schietincident op school past in deze cultuur en is één van de mogelijke opties om optimale aandacht te krijgen voor de teleurstellingen in het leven. Media en met name televisie gaan deze culturele behoefte bedienen. Volgens mij zou televisie minder aan deze exploitatie van intieme gevoelens moeten meedoen om te voorkomen dat culturele scripts worden ontwikkeld waarbinnen de publieke encenering van je eigen leven en dood een doel op zich wordt.

Literatuur

Althoff, M. (2005) Het beeld van de jeugd als criminaliteits- en veiligheidsprobleem. Een discours-theoretische verklaring, *Pedagogiek* 4, 262-278.

Althoff, M. (2008) Jeugd, media en geweld. De invloed van geweldsbeelden op het gedrag van jongeren. In: I. Weijers en Ch. Eliaerts (red.) *Jeugdcriminologie*. Achtergronden van jeugdcriminaliteit. Den Haag: Boom, 261-279.

Baudelot, Ch. & Establet, R. (2006) *Suicide. The hidden side of modernity*. Cambridge: Polity

Bandura, A. (1973) *Aggression: a social learning analysis*, London: Englewood Cliffs.

Bandura, A. (1977) *Social learning theory*, London: Englewood Cliffs.

Buckingham, D. (1993) *Children Talking Television: the Making of Television Literacy*, London: Falmer Press.

Buckingham, D. (1996) *Moving Images: Understanding Children's Emotional Responses to Television*, Manchester, New York: Manchester University Press.

Grimm, J. (1993) Der kultivierte Schrecken, *Publizistik* 2, 206-217.

Haan, W. de (2005) Een geval van uitzonderlijk ernstig geweld op school. In: A. Harteveld, D.H. de Jong en E. Stamhuis (red.) *Systeem in ontwikkeling. Liber amicorum G. Knigge*, Nijmegen: Wolf Legal Publishers, 189-205.

Hausmanninger, T. (2002) Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (red.) *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*, München: Wilhelm Fink, 231-259.

Hroß, G. (2002) Die Funktion von Gewalt im Film. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (red.) *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*, München: Wilhelm Fink, 136-145.

Huesmann, L.R., Moise-Titus, J. Podolski, Ch.-L. & Eron, L.D. (2003) Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1977-1992. *Development Psychology* 39, 201-221.

Johnson, J.G., Cohen, P. Smailes, E.M., Kasen, S. & Brook, J.S. (2002) Television Viewing and Aggressive Behavior during Adolescence and Adulthood. *Science* 295, 2468-2471.

Liem, M.C.A. (2010) Homicide followed by suicide. An empirical analysis. Dissertation. Utrecht University. Riderprint.

Löschper, G. (1998) Gewalt und Medien, *Kriminologisches Journal* 4, 242-261.

Paik, H. & Comstock, G. (1994) The effects of television violence. A meta analysis. *Communication Research* 21, 516-546.

Redfield Jamison, K. (1999) Night falls fast. Understanding suicide. New York: Vintages books.

Valkenburg, P.& Cantor, J. (2000) Children's likes and dislikes of entertainment programs. In: Zillmann, D. & Vorderer, P. (red.) *Media entertainment. The psychology of its appeal*, Hillsdale, NJ: Erlbaum, 135-152.

Vogelgesang, W. (2002) Publikumskulturen: Medienkompetenz von unten. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (red.) *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*, München: Wilhelm Fink, 177-191.

