

Rapport

# Verkenning jeugdairsoft

Afwegingen en voorwaarden voor  
een mogelijke pilot met jongeren van  
14 tot 18 jaar

# Verkenning jeugdairsoft

Afwegingen en voorwaarden voor een  
mogelijke pilot met jongeren van 14 tot 18 jaar

---

**Deze verkenning is uitgevoerd in opdracht van en met financiering van de Nederlandse Airsoft Belangenvereniging (NABV).**

## **Mulier Instituut**

Pelle Bronkhorst  
Arnold Bronkhorst  
Agnes van Suijlekom

Voor meer informatie kunt u contact  
opnemen met het Mulier Instituut.

## **© Mulier Instituut**

Utrecht, 20 mei 2026  
[www.mulierinstituut.nl](http://www.mulierinstituut.nl)  
[info@mulierinstituut.nl](mailto:info@mulierinstituut.nl)

## **Disclaimer**

U mag delen uit deze publicatie overnemen op voorwaarde van bronvermelding:  
auteur(s), de titel van de publicatie en het jaar van uitgave.

Er gelden gebruiksvoorwaarden voor de foto's in deze publicatie. Neem foto's daarom niet over zonder  
toestemming van het Mulier Instituut.

# Over ons

**Het Mulier Instituut doet sportonderzoek voor beleid en samenleving. Voor overheden, maatschappelijke organisaties, onderwijsinstellingen, sportorganisaties en bedrijven onderzoeken we allerlei thema's op het gebied van sport en sportief bewegen: van de sportdeelname van (groepen) Nederlanders tot de motorische vaardigheden van kinderen, en van diversiteit en inclusie in de sport tot de economische impact van sportevenementen.**

Het Mulier Instituut is een onafhankelijke stichting zonder winstoogmerk.

Ons doel is bijdragen aan goed onderbouwd beleid, gericht op de bevordering van sport, sportief bewegen en versterking van de sportsector. Dit doen we op verschillende manieren:

---

We verzamelen data en monitoren de Nederlandse sportsector en beleidsprogramma's.

---

We ontwikkelen kennis en onderzoeksmethoden via verkennende en verdiepende studies.

---

We duiden onderzoeksuitkomsten en vertalen deze naar de beleidspraktijk.

---

We onderbouwen beleidsbeslissingen met expertise en advies.

---

We bieden gevraagd en ongevraagd duiding en reflectie in de rol van 'kritische vriend' van de sportsector.

---

We zetten ons in voor de bevordering van de sportwetenschap.

# Inhoudsopgave

## Verkenning jeugdairsoft

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
1.1	Achtergrond	5
1.2	Doelstelling	5
1.3	Verkenkende onderzoeksaanpak	5
1.4	Vraagstelling	6
<b>2</b>	<b>Onderzoeksmethode</b>	<b>7</b>
2.1	Literatuurstudie	7
2.2	Expertsessie	9
<b>3</b>	<b>Airsoft als sport</b>	<b>10</b>
3.1	Wat is airsoft?	10
3.2	Wettelijke kaders in Nederland	11
3.3	Airsoft voor jeugd in andere landen	13
<b>4</b>	<b>Airsoftspelers en jongeren in vecht- en schietactiviteiten</b>	<b>15</b>
4.1	Kenmerken en deelnamemotieven volwassen airsoftspelers	15
4.2	Kenmerken en motieven jongeren die vechtsport beoefenen	16
4.3	Kenmerken en motieven jongeren die schietgames spelen	18
<b>5</b>	<b>Effecten van deelname</b>	<b>19</b>
5.1	Effecten van vechtsport op jongeren	19
5.2	Effecten van schietgames op jongeren	22
5.3	Effecten van schietsport en schietspellen	23
<b>6</b>	<b>Expertsessie</b>	<b>25</b>
6.1	Overwegingen bij het aanbieden van jeugdairsoft	25
6.2	Criteria voor verantwoord jeugdairsoft	26
<b>7</b>	<b>Conclusie &amp; aanbevelingen</b>	<b>32</b>
7.1	Conclusie	32
7.2	Aanbevelingen	33
	<b>Bronnen</b>	<b>36</b>

# Inleiding

**In dit hoofdstuk gaan we in op de aanleiding om een verkennende studie naar jeugdairsoft in Nederland uit te voeren. Vervolgens lichten we de doelstelling, opzet en onderzoeksvragen toe.**

## 1.1 Achtergrond

Sinds de introductie van airsoft in Nederland is het aantal leden van de Nederlandse Airsoft Belangenvereniging (NABV) gegroeid tot ruim 30.000. De sport wordt dan ook steeds populairder. In Nederland valt airsoft onder de Wet wapens en munitie en is deelname uitsluitend toegestaan voor volwassenen (18 jaar en ouder) die lid zijn van de NABV of deelnemen als introduc e.

Onder een deel van de leden bestaat de wens hun enthousiasme voor airsoft te delen met (hun) kinderen. Maar binnen het huidige juridische kader is dat niet toegestaan. De NABV verkent daarom of het mogelijk is om airsoft op termijn ook toegankelijk te maken voor jongeren. De belangenvereniging hanteert daarbij de minimumleeftijd van 14 jaar als uitgangspunt.

Uit gesprekken met het ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (VWS) kwam naar voren dat zij ruimte zien voor een pilot met jeugdairsoft, maar dat goedkeuring hiervoor uiteindelijk ligt bij het ministerie van Justitie en Veiligheid (J&V). Daarbij speelt mee dat de Wet wapens en munitie wordt herzien, met een verwachte aanpassing in 2026. De NABV hoopt dat onderbouwde inzichten in de kansen die airsoft een specifieke groep jongeren kan bieden, bijdraagt aan een besluit over het toestaan van een pilot.

Daarom heeft de NABV het Mulier Instituut gevraagd een verkennende studie uit te voeren naar de te verwachten effecten die airsoft kan hebben op jongeren en de voorwaarden waaronder jeugdairsoft op verantwoorde wijze kan worden ontwikkeld.

## 1.2 Doelstelling

Het doel van dit onderzoek is om inzicht te krijgen in de voorwaarden en afwegingen voor een pedagogisch verantwoorde organisatie van jeugdairsoft voor jongeren van 14 tot 18 jaar. Daarbij wordt rekening gehouden met het karakter van de sport en de zorgen die bestaan over mogelijke effecten van airsoft op jongeren.

## 1.3 Verkennende onderzoeksaanpak

Omdat jeugdairsoft in Nederland nog niet is toegestaan, is er weinig bekend over de mogelijke effecten op jongeren. Ook internationaal is nauwelijks onderzoek gedaan

naar airsoft onder de 18 jaar. Om hier toch meer inzicht in te krijgen, is een bredere verkenning nodig. Deze hebben we uitgevoerd via twee exploratieve methoden:

- > **een literatuurstudie** naar verwante activiteiten, zoals vechtsporten en schietspellen, -sporten en -games;
- > **een expertsessie** waarin we voorlopige bevindingen bespraken en aanvulden met praktijkervaringen.

De literatuurstudie biedt inzicht in wat er bekend is over motieven, kenmerken en effecten van vergelijkbare activiteiten. De expertsessie helpt om die inzichten te vertalen naar de Nederlandse context en naar voorwaarden voor een pedagogisch verantwoorde vorm van jeugdairsoft.

In het volgende hoofdstuk beschrijven we de aanpak van het onderzoek in detail.

## 1.4 Vraagstelling

De hoofdvraag van deze verkenning is:

**Wat zijn ontwerpcriteria voor de ontwikkeling van jeugdairsoft (14-18 jaar) in Nederland?**

Om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden, hebben we een aantal deelvragen opgesteld:

### Literatuurstudie:

- Wat zijn kenmerken en deelnamemotieven van jeugdigen die participeren in schietgames en -spellen en vecht- en schietsporten zoals die bekend zijn in de wetenschappelijke literatuur?
- Wat zijn de effecten van participatie in schietgames en vecht- en schietsporten op jeugdigen zoals die bekend zijn in de wetenschappelijke literatuur?
- Onder welke voorwaarden/omstandigheden vinden deze effecten plaats?

### Expertsessie:

- Onder welke voorwaarden/omstandigheden is participatie van jeugdigen in jeugdairsoft op pedagogisch verantwoorde wijze en rekening houdend met het unieke karakter van de sport te realiseren?

# Onderzoeksmethode

In dit hoofdstuk beschrijven we hoe we het onderzoek hebben uitgevoerd. Eerst lichten we de werkwijze van de literatuurstudie toe. Daarna volgt de opzet van de expertsessie.

## 2.1 Literatuurstudie

### Verkennd karakter

De literatuurstudie heeft een verkennend karakter. Het doel was om bestaande kennis over aan airsoft verwante activiteiten te bundelen en te duiden, met aandacht voor mogelijke effecten op jongeren. We hebben daarbij gewerkt volgens de kenmerken van een verkennende literatuurstudie: gericht zoeken in relevante wetenschappelijke bronnen, duidelijke selectiecriteria toepassen en ruimte laten om nieuwe inzichten mee te nemen.

### Dataverzameling

Voor de literatuurstudie hebben we in mei, juni en juli 2025 gezocht naar artikelen in Google Scholar. We richtten ons op activiteiten die in vorm, beleving of risico's lijken op airsoft. Daarbij ging het om sporten en spellen waarin competitie, fysieke spanning, wapengebruik of gevechtssimulatie een rol spelen. Het doel was om inzicht te krijgen in de psychologische en sociale effecten van dit soort activiteiten bij jongeren.

Concreet zochten we naar publicaties over vier typen activiteiten:

- **Vechtsporten:** (net als bij airsoft) spelen fysieke spanning en agressieregulatie hierbij een rol. Daarbij maken we onderscheid tussen moderne (zoals kickboksen, MMA) en traditionele vormen (zoals karate, judo).<sup>1</sup>
- **Schietspellen:** lasergamen en paintball komen qua vorm (combinatie van fysieke en tactische elementen) in de buurt van airsoft.
- **Sportschieten:** bijvoorbeeld schieten met luchtgeweren of vuurwapens. Bij deze sporten worden ook wapens gebruikt.
- **Virtuele schietgames:** met name *first-person shooters* delen met airsoft de gesimuleerde gevechtssituatie.

We gebruikten zoektermen gerelateerd aan: 'schietsporten', 'schietspellen', 'vechtsporten', 'effecten', 'motivaties', 'kenmerken' en 'kinderen' of 'adolescenten'. Ook gebruikten we Engelse vertalingen van deze zoektermen om internationale literatuur te vinden.

<sup>1</sup> Binnen traditionele vormen spreekt men meestal van verdedigingssporten of budo, omdat de nadruk ligt op zelfbeheersing en ontwikkeling. Voor de leesbaarheid gebruiken we in dit rapport de term traditionele vechtsporten.

Artikelen namen we mee als ze gingen over jongeren (14 tot 18 jaar) en over een van de genoemde activiteiten. Enkele studies met een iets jongere leeftijdsgroep (vanaf 12 jaar) hebben we ook meegenomen omdat de resultaten relevant waren voor deze studie.

We hebben hoofdzakelijk artikelen meegenomen die na 2010 zijn gepubliceerd. Vanaf die periode verschenen meer studies over jongeren, games en vechtsporten, met specifieke aandacht voor de effecten daarvan op jongeren. Ook sluit deze recentere periode beter aan bij de maatschappelijke en technologische context waarin jongeren nu opgroeien.

Eén oudere publicatie (Anderson & Dill, 2000) hebben we als uitzondering opgenomen. Deze studie geldt als een invloedrijke basis binnen onderzoek naar gewelddadige games en wordt nog steeds vaak geciteerd in recente literatuur. Daarom is het relevant om de bevindingen ervan mee te nemen in deze verkenning.

Omdat onderzoekers en opdrachtgever bij het verkennen van deze nieuwe jeugdsport ook inzicht wilden krijgen in de rol die ouders spelen, hebben we daarnaast gezocht naar literatuur over ouderbetrokkenheid. Hierbij hebben we geen passende studies gevonden over ouders binnen vecht- of schietsporten. Daarom hebben we gebruikgemaakt van algemenere literatuur over ouders in de sport.

Het hoofdstuk van Bronkhorst et al. (2018) en het rapport van Van Stam en Ooms (2025) bieden hiervoor relevante inzichten. Deze bronnen hebben we toegevoegd omdat ouderbetrokkenheid een belangrijk uitgangspunt vormt bij het ontwikkelen van ontwerpcriteria voor jeugdairsoft.

### **Data-analyse**

Per combinatie van zoektermen bekeken we de eerste twee pagina's van resultaten in Google Scholar. De artikelen hebben we vervolgens stapsgewijs beoordeeld: eerst op titel, daarna op samenvatting en vervolgens op de volledige tekst. In totaal hebben we 29 wetenschappelijke artikelen geselecteerd en geanalyseerd.

### **Aanvullende bronnen**

Naast wetenschappelijke artikelen hebben we aanvullende informatie verzameld via Google en via vak- en beleidsliteratuur over airsoft, paintball, lasergamen en schieten en vechtsport. We hebben gekeken naar websites van sportbonden en aanbieders voor informatie over organisatie, regelgeving en kindvriendelijke varianten van deze activiteiten.

Daarnaast hebben we enkele rapporten van het Mulier Instituut gebruikt, waaronder eerder onderzoek in opdracht van de NABV en studies over opkomende sporten en jeugdige vechtsportbeoefenaars in Nederland. Deze rapporten boden nuttige context bij de interpretatie van de wetenschappelijke literatuur.

Over de regels rondom jeugdairsoft in andere Europese landen heeft de NABV een uitvraag gedaan bij verschillende andere Europese airsoftbonden. We hebben reacties ontvangen van bonden in Duitsland, Tsjechië, Litouwen, Slowakije en Frankrijk. Voor informatie over de overige landen (zie tabel 3.1 in hoofdstuk 3) hebben we websites van airsoftorganisaties, -aanbieders en -winkels bekeken.

## 2.2 Expertsessie

### Sessie met tien experts

Om inzicht te krijgen in de overwegingen en voorwaarden voor een mogelijke ontwikkeling van jeugdairsoft organiseerden we in het najaar van 2025 een expertsessie. Hierbij nodigden we tien deskundigen uit met expertises zoals jeugdsport, sportpedagogiek, sportethiek, jeugdsportontwikkeling en veranderingkunde.

Vooraf ontvingen alle deelnemers de literatuurstudie. Zo konden ze zich inhoudelijk voorbereiden en een gedeelte basiskennis meenemen naar de bijeenkomst.

### Opzet van de sessie

De sessie begon met een korte kennismaking met airsoft. Daarna deelden de experts ervaringen en bespraken we de resultaten uit de literatuurstudie. Vervolgens gingen de deelnemers in kleine groepen uiteen voor twee gespreksronden, die ze vervolgens plenair deelden. In elke ronde stond één van de centrale onderzoeksvragen centraal:

- > Wat zijn overwegingen om jeugdairsoft (niet) aan te bieden?
- > Onder welke voorwaarden kan jeugdairsoft op verantwoorde wijze worden aangeboden?

### Dataverwerking

Van beide gespreksronden hebben we aantekeningen en, met toestemming van de deelnemers, audio-opnamen gemaakt. Deze data hebben we geanalyseerd en samengebracht tot een overzicht van de belangrijkste inzichten van de experts. De opbrengsten vormen de basis voor de beantwoording van de twee centrale onderzoeksvragen.

# Airsoft als sport

In dit hoofdstuk gaan we in op enkele kenmerken van airsoft. Vervolgens bespreken we de relevante wet- en regelgeving en schetsen we het juridische kader voor de mogelijke ontwikkeling van jeugdairsoft. Ter vergelijking bespreken we deze wet- en regelgeving ook voor enkele omliggende landen.

## 3.1 Wat is airsoft?

### Algemeen

Airsoft is een schietsport die gelijkenissen vertoont met politie- en defensietrainingen, paintball, sportschieten en oorlogssimulatiegames (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024). De sport kan op verschillende manieren worden beoefend. Afhankelijk van de discipline ligt de nadruk op tegenstanders uitschakelen, doelwitten raken of nauwkeurig schieten binnen een parcours (NABV, 2020).

Airsoftapparaten zijn replica's van vuurwapens en zijn ontworpen om qua uiterlijk en formaat sterk op echte wapens te lijken. Spelers dragen vaak tactische kleding of een uitrusting die doet denken aan die van militairen of politiefunctionarissen (NABV, 2020). Waar paintball en sportschieten juist afstand houden tot militaire beeldvorming, wordt bij de meest beoefende airsoftdiscipline (skirm) juist het realistische gevechtsscenario nagestreefd (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024).

### Typen airsoft

Er zijn vier disciplines binnen airsoft: skirm re-enactment<sup>2</sup>, parcoursschieten, speedsoft en kaartschieten (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024). De meeste airsoftspelers nemen deel aan skirm, dat qua vorm en dynamiek het meest lijkt op paintball of schietgames (NABV, 2020).

#### ● Skirm

Onder skirm vallen alle wedstrijdvormen waarin sporters in samenwerking met medespelers een 'missie' uitvoeren, terwijl een tegenpartij dezelfde of een vergelijkbare missie heeft. In deze wedstrijddiscipline worden twee of meerdere teams gevormd, waarbij tegenstanders elkaar tijdelijk kunnen uitschakelen. Het doel is uiteindelijk de missie uit te voeren (NABV, 2023).

#### ● Speedsoft

Speedsoft is een snellere en competitievere variant van skirm. Twee teams van vijf spelers nemen het tegen elkaar op in korte rondes van ongeveer vier minuten. De nadruk ligt op snelheid en reflexen in plaats van realisme. Waar skirm soms een hele dag kan duren, is speedsoft veel compacter (NABV, z.d.).

<sup>2</sup> Voor de leesbaarheid hanteren we in de rest van het rapport de term 'skirm'.

### ● Parcoursschieten

Deze discipline lijkt het meest op de dynamische schietsport (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024). Spelers proberen binnen een parcours zo snel en nauwkeurig mogelijk verschillende doelwitten te raken. Elk parcours heeft een eigen opzet, met statische, bewegende of verdwijnende doelen. Veel spelers gebruiken parcoursschieten als oefenvorm voor skirm (NABV, z.d.). Voor deze vorm heb je een speciaal airsoftapparaat met drie magazijnen nodig.

### ● Kaartschieten

Kaartschieten is vergelijkbaar met statisch sportschieten (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024). Volgens de NABV vormt kaartschieten een toegankelijke aanvulling op het lidmaatschap van een schietvereniging, omdat het aan minder regels is gebonden dan schieten met vuurwapens. Deelnemers schieten vanuit een vaste positie op een doelkaart, individueel of in competitieverband. De totaalscore wordt bepaald over meerdere rondes. Kaartschieten wordt vaak gezien als een rustige en technische oefenvorm voor skirm (NABV, z.d.).

## 3.2 Wettelijke kaders in Nederland

### Regels voor airsoft

In 2012 is airsoft in Nederland gelegaliseerd via een aanpassing van een ministeriële regeling. Per 15 januari 2013 is de beoefening van de airsoftsport opgenomen in de Regeling Wapens en Munitie, waarmee de sport onder voorwaarden wordt toegestaan. Daartoe is een nieuwe paragraaf toegevoegd: Vrijstelling voor airsoftapparaten. Deze paragraaf regelt de vrijstelling voor onder meer het vervoeren, voorhanden hebben en dragen van airsoftapparaten (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024).

De verantwoordelijkheid voor de organisatie van de sport ligt bij de NABV. Wie in Nederland airsoft wil spelen, moet minimaal 18 jaar oud zijn en lid zijn van de NABV of een andere erkende vereniging.<sup>3</sup> Voor een lidmaatschap bij de NABV is het hebben van een VOG (Verklaring Omtrent het Gedrag) een vereiste.

Leden van de NABV mogen een introduc e meenemen naar airsoftevenementen. Ook mogen organisatoren introduc es aanwijzen. Een introduc e moet ouder zijn dan 18 jaar en aangemeld worden in het online portaal van de NABV (NABV, z.d.).



### Wettelijke definitie van een airsoftapparaat

Volgens de Regeling wapens en munitie is een airsoftapparaat: **'Lucht-, gas- of veerdrukwapen met een maximum schotkracht van 3,5 joule, welk wapen voor wat betreft zijn vorm en afmetingen een sprekende gelijkenis toont met vuurwapens.'** (Regeling wapens en munitie, 2025, Art. 1.h)

<sup>3</sup> Ook de Airsoft Combat Association is een erkende airsoftvereniging, maar er loopt een juridisch geschil over de legitimiteit van deze organisatie.

Thuis trainen met airsoftapparaten is onder voorwaarden toegestaan. In huis mag je altijd trainen. Voor trainen in de tuin of op ander eigen terrein geldt dat vooraf overleg met de burens nodig is en dat de training als privé-evenement moet worden aangemeld bij de NABV (NABV, z.d.).

### **Vergelijkbare schietactiviteiten**

Om het wettelijke kader van airsoft in perspectief te plaatsen, is het relevant te kijken naar andere schietactiviteiten in Nederland. Er bestaan verschillende vormen van schieten die kinderen onder bepaalde voorwaarden wél mogen beoefenen. Hieronder vallen sportschieten (zoals luchtgeweerschieten of handboogschieten) en schietspellen (zoals paintball en lasergamen). Bij deze activiteiten mogen jongeren, anders dan bij airsoft, vaak wel met 'wapens' of wapengelijke voorwerpen spelen of schieten.

#### **● Sportschieten**

Voor sportschieten bestaat in Nederland geen wettelijke minimumleeftijd (KNSA, z.d.-a.). Minderjarigen mogen deelnemen met schriftelijke toestemming van hun ouders. Zo organiseert de KNSA jeugdwedstrijden in luchtgeweerschieten, waarbij de jongste categorie (Junioren-D) bestaat uit kinderen jonger dan 12 jaar (KNSA, z.d.-b).

De KNSA hanteert wel de richtlijn dat jongeren pas vanaf 16 jaar met vuurwapens mogen schieten. Jongere deelnemers schieten doorgaans met luchtdrukgeweren. Vanaf 16 jaar geldt ook de verplichting tot het overleggen van een VOG, conform de Wet wapens en munitie (KNSA, z.d.-c).

Niet iedereen mag zomaar een (luchtdruk)geweer aanschaffen. Daarvoor geldt een minimumleeftijd van 18 jaar. Voor het bezit van vuurwapens is bovendien een wapenvergunning nodig. Die wordt alleen verleend als de aanvrager kan aantonen dat deze in de afgelopen twaalf maanden een minimaal aantal schietbeurten heeft gehad bij een erkende vereniging en in de afgelopen acht jaar geen strafbare feiten heeft gepleegd (Justis, z.d.).

#### **● Paintball**

Minderjarigen mogen geen paintballwapens bezitten of gebruiken, omdat deze onder de Wet wapens en munitie vallen. Toch bestaan er vormen van paintball voor kinderen. Daarbij wordt gebruikgemaakt van paintballmarkers met veerdruk in plaats van gasdruk, waardoor de kracht van het wapen kleiner is. Ook moeten de markers na elk schot worden herladen. Spelregels worden vaak aangepast en deelnemers dragen extra bescherming.

In het buitenland bestaan ook jeugdvarianten. In de Verenigde Staten is er bijvoorbeeld paintball lite, waarbij met kleinere verfkogels en minder krachtige wapens wordt geschoten. In het Verenigd Koninkrijk zijn er paintballlocaties waar ouders vooraf een toestemmingsformulier moeten ondertekenen als hun kind wil deelnemen.

### ● Lasergamen

Lasergamen wordt algemeen gezien als een veilige activiteit voor kinderen. Het is populair op kinderfeestjes en binnen vrijetijdsvoorzieningen. Bij lasergamen worden geen projectielen afgevuurd: spelers 'schieten' met infrarood licht, dat wordt gedetecteerd door sensoren op het lichaam of wapen van de speler. Omdat de meeste lasergamewapens duidelijk te onderscheiden zijn van echte vuurwapens, vallen ze in de meeste gevallen niet onder de Wet wapens en munitie.

## 3.3 Airsoft voor jeugd in andere landen

Airsoftregels voor minderjarigen verschillen per land. In **tabel 3.1** staat een overzicht van de regelgeving in enkele Europese landen. Daarbij vermelden we vanaf welke leeftijd airsoft beoefend mag worden, vanaf welke leeftijd minderjarigen een airsoftapparaat mogen bezitten, en wat de maximale toegestane schotkracht is voor apparaten die minderjarigen mogen gebruiken.

### Minimale leeftijd voor beoefening

In de meeste Zuid- en West-Europese landen (Duitsland, België, Verenigd Koninkrijk en Spanje) mag airsoft vanaf 14 jaar beoefend worden. Daar gelden doorgaans wel voorwaarden: ouders moeten schriftelijk toestemming geven en zijn in veel gevallen verplicht aanwezig voor toezicht. In Denemarken ligt de minimumleeftijd op 16 jaar; jongeren moeten daar een speciale vergunning aanvragen.

Frankrijk vormt een uitzondering. Daar mag airsoft al vanaf 6 jaar worden beoefend, maar de maximale schotkracht voor minderjarigen bedraagt slechts 0,08 joule. Speelgoedwapens tot deze grens mogen in Nederland ook vrij verkocht worden (mits ze niet te veel op echte wapens lijken). Dat betekent in de praktijk dat jeugdairsoft, zoals bedoeld in deze studie, in Frankrijk feitelijk niet bestaat.

In Midden- en Oost-Europese landen (Tsjechië, Litouwen en Slowakije) zijn de regels voor minderjarigen doorgaans minder streng. In deze landen geldt geen formele minimumleeftijd voor deelname aan airsoft, al is toezicht door een ouder of volwassene in Tsjechië en Slowakije wel verplicht.

### Minimale leeftijd voor bezit van een airsoftapparaat

In de meeste landen mogen minderjarigen geen airsoftapparaat bezitten. In Duitsland en Spanje mag dit vanaf 14 jaar, terwijl in Litouwen geen minimumleeftijd geldt voor bezit.

### Maximale schotkracht

De maximale schotkracht waarmee minderjarigen mogen schieten, ligt in de meeste landen tussen de 0,5 en 7,5 joule. Frankrijk is, zoals genoemd, een duidelijke uitzondering. In Spanje mogen airsoftapparaten juist een veel hogere schotkracht hebben (tot 24 joule). Maar dit is waarschijnlijk een wettelijke bovengrens voor luchtdrukwapens, en niet de kracht waarmee op mensen geschoten mag worden. In

Denemarken en Slowakije bestaat geen expliciete wettelijke limiet voor de schotkracht van airsoftapparaten.

**Tabel 3.1**

**Enkele wettelijke kaders airsoft voor minderjarigen in verschillende Europese landen**

Land	Minimale leeftijd voor beoefenen airsoft	Minimale leeftijd voor bezit airsoftapparaat	Max. schotkracht (J) voor minderjarigen*
Duitsland	>14 jaar, toestemming ouders niet verplicht maar sterk aanbevolen	>14 jaar	0,5 J
België	>14 jaar, onder toezicht volwassene	Verboden	7,5 J (grens 'vrij wapen')
Frankrijk	>6 jaar, onder toezicht volwassene, met toestemming ouders	Verboden	0,08 J**
Verenigd Koninkrijk	>14 jaar, onder toezicht volwassene >16 jaar, met schriftelijke toestemming volwassene	Verboden	1,3 J (full-auto) / 2,5 J (semi)
Spanje	>14 jaar, onder toezicht volwassene >16 jaar, met schriftelijke toestemming volwassene	>14 jaar	24 J***
Denemarken	>16 jaar, alleen met individuele politievergunning	Verboden	Geen wettelijke limiet
Tsjechië	Geen leeftijdsgrens, verplicht toezicht volwassene of oudertoestemming	Verboden	5 J
Litouwen	Geen leeftijdsgrens, afhankelijk van organisator is oudertoestemming vereist	Geen wettelijke leeftijdsgrens	2,5 J
Slowakije	Geen leeftijdsgrens, verplicht toezicht volwassene	Verboden	Geen wettelijke limiet

Bronnen: Duitsland, Frankrijk, Tsjechië, Litouwen en Slowakije: uitvraag bonden betreffende landen. Online bronnen overige landen: België: Socotactical.net (2015), belgianairsoft.be (z.d.) en airsoftstore.be (z.d.). Verenigd Koninkrijk: Socotactical.net (2015), Socotactical.net (2023), Bespokeairsoft.com (z.d.). Denemarken: Socotactical.net (2015), Evike-europe.com (z.d.).

Hoogste wettelijke drempel waarbij het wapen nog onder de betreffende (licentievrije) categorie voor minderjarigen valt; lagere lokale/veldspecifieke limieten blijven van kracht.

\*\* Luchtdrukwapens met een schotkracht tot 0,08 J worden in Nederland als speelgoed gezien.

\*\*\* Een luchtdrukwapen met een schotkracht van 24 J komt overeen met de schotkracht van een luchtbuks. Waarschijnlijk zijn wapens van deze kracht niet bedoeld om op andere mensen mee te schieten. Logischer is dat wapens met deze kracht gebruikt worden om op doelen te schieten. Dit onderscheid werd niet duidelijk uit het antwoord van de Spaanse bond.

# Airsoftspelers en jongeren in vecht- en schietactiviteiten

In dit hoofdstuk verkennen we wie zich mogelijk aangetrokken voelen tot jeugdairsoft. Omdat jeugdairsoft in Nederland nog niet bestaat, richten we ons op kenmerken en motieven van potentiële deelnemers. We baseren ons op onderzoek naar volwassen airsoftspelers en naar jongeren in vechtsporten en schietgames.

## 4.1 Kenmerken en deelnamemotieven volwassen airsoftspelers

Om een beeld te krijgen van wie zich mogelijk aangetrokken voelen tot jeugdairsoft, bekijken we eerst de kenmerken en motieven van volwassen airsoftspelers.

### Achtergrond

Uit een ledenonderzoek van de NABV eind 2018 bleek dat 98 procent van de airsoftspelers man is (Hoeijmakers, 2019). Ongeveer twee derde van de leden is tussen de 18 en 35 jaar oud en ongeveer een derde is 36 jaar of ouder. De meeste leden hebben een middelbaar opleidingsniveau (57%), werken in loondienst (69%) en wonen samen, met (27%) of zonder kinderen (25%). Iets minder dan de helft heeft een benedenmodaal inkomen (41%, NABV, 2019).

In de afgelopen jaren is de gemiddelde leeftijd iets gestegen en doen ook meer vrouwen mee. Toch zijn veel vrouwelijke deelnemers introducés die meegaan met hun mannelijke partner (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024).

Veel dertigers die instromen, hebben een achtergrond bij politie, defensie of beveiliging, of in het sportschieten. Voor hen ligt airsoft in het verlengde van een professionele achtergrond. Volgens het handboek van de NABV (2019), waarin eerdere ledenonderzoeken zijn samengebracht, werkt ongeveer één op de tien leden in deze sectoren.

### Gamen als hobby

Een ander kenmerk van airsoftspelers is dat veel van hen uit de gamingwereld komen. Uit hetzelfde handboek blijkt dat de meerderheid (62%) van de airsoftspelers regelmatig computergames speelt. Een kwart speelt dagelijks, een vijfde meerdere keren per week en 14 procent één of enkele keren per week. Volgens Hoeijmakers en Steenbergen (2024) vormt airsoft voor veel jongvolwassenen een fysiek verlengstuk van hun online spelervaring.

### Airsoft als teamsport

Volwassen airsoftspelers zien hun sport vooral als een teamsport (80%). Ze vinden airsoft vermakelijk (78%), tactisch uitdagend (77%) en goed voor hun gezondheid

(77%). Minder vaak zien zij het als militaristisch (42%) of als het naspelen van oorlog (30%) of games (23%) (Hoeijmakers, 2019).

Dat teamsport bovenaan staat, benadrukt het sociale karakter van airsoft. Voor spelers is contact met anderen belangrijker dan zelfontplooiing (Daniel, 2024). Airsoft wordt daarom ook wel een sociale schietsport genoemd (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024).

Daarnaast waarderen spelers de tactische uitdaging. Jongere volwassenen, vaak afkomstig uit de gamingwereld, herkennen situaties uit hun games en vinden het spannend die in het echt te beleven. Voor spelers met een wapentechnische achtergrond ligt de aantrekkingskracht vooral in het gebruik van realistisch ogende replica's (Hoeijmakers & Steenbergen, 2024).

### Zelfexpressie in airsoft

Veel fanatieke spelers besteden veel aandacht aan hun uitrusting. Ze combineren replica's, kleding en accessoires tot een eigen set-up. *Patches* en teamtekens zorgen voor herkenning en teamgevoel, en geven ruimte aan persoonlijke stijl. Op online fora laten zij hun uitrusting zien en bespreken zij nieuwe aankopen.<sup>4</sup> Dat de uitrusting uitdrukking geeft aan identiteit, blijkt ook uit het feit dat de NABV er regels voor stelt (bijvoorbeeld geen politieke statements op patches/kleding) (NABV, 2025).

Dat uitrusting een vaste plek heeft in de sport, zie je aan het brede aanbod bij grote airsoftwinkels en -platforms<sup>5</sup>. Daar wordt uitrusting expliciet gekoppeld aan teamidentiteit, rang en personalisatie.



#### Belangrijk om te onthouden

- > Airsoftspelers zijn vooral jonge mannen.
- > De sociale component van airsoft is belangrijk voor spelers.
- > Veel spelers hebben een link met gaming en/of een achtergrond bij politie, defensie of beveiliging.
- > Zelfexpressie speelt een rol via uitrusting en teamidentiteit.

## 4.2 Kenmerken en motieven jongeren die vechtsport beoefenen

Om te begrijpen welke jongeren zich mogelijk aangetrokken voelen tot jeugdairsoft, is het zinvol te kijken naar jongeren die deelnemen aan verwante fysieke en competitieve sporten, zoals vechtsporten.

<sup>4</sup> Veel voorbeelden zijn te lezen op de Reddit-pagina: [www.reddit.com/r/airsoft/](https://www.reddit.com/r/airsoft/)

<sup>5</sup> Er zijn vele off- en online airsoftwinkels. De online winkel [www.redwolfairsoft.com](https://www.redwolfairsoft.com) is daar een voorbeeld van.

## Vechtsporten populair bij jongeren

Volgens de Vechtsportautoriteit (2022) waren er in Nederland in 2021 meer dan 250.000 minderjarigen die aan kickboksen, muaythai of MMA deden. Deze sporten zijn vooral populair onder jongeren met een migratieachtergrond en mensen met een laag inkomen (Elling et al., 2017).

In 2017 deed ongeveer 5 procent van de jongeren (12-18 jaar) wekelijks aan een vechtsport (Elling et al., 2017). De populariteit is het grootst op jonge leeftijd en neemt daarna geleidelijk af. Sinds 2000 is vooral de belangstelling voor 'hardere' vechtsporten, zoals kickboksen, sterk toegenomen.

Jongeren doen vooral aan vechtsport omdat ze het leuk vinden, het gezond is en ze zich fysiek kunnen uitleven. Daarnaast geven veel vechtsporters aan dat ze zich willen leren verdedigen of beter willen leren vechten (Elling & Wisse, 2010). Vechtsport kan jongeren ook status of respect opleveren binnen hun sociale omgeving (Lagendijk & Deelen, 2018).

## Moderne en traditionele vechtsporten

Er zijn verschillende soorten vechtsporten, namelijk 'moderne' vechtsporten en 'traditionele' vechtsporten. Bij moderne vechtsporten, zoals kickboksen en MMA, ligt de nadruk op wedstrijd en competitie. Bij traditionele vechtsporten, zoals judo of karate, staan juist zelfbeheersing, innerlijke ontwikkeling en respect voor de leraar centraal (Theeboom & Verthongen, 2010; Moenig et al., 2023).

De motieven van beoefenaars lijken per type vechtsport te verschillen. Jongeren met een migratieachtergrond voelen zich relatief vaker aangetrokken tot de hardere, moderne vechtsporten. Mogelijke verklaringen zijn dat zij daarin identiteit en erkenning vinden, of dat deze sporten beter aansluiten bij hun persoonlijkheidsstijl en leefwereld (Theeboom et al., 2014).

Er is nog weinig onderzoek dat precies laat zien hoe motieven verschillen tussen moderne en traditionele vechtsporten.



### Belangrijk om te onthouden

- > Vechtsport is vooral populair onder jongeren, met name jongens.
- > Belangrijke motieven zijn plezier, gezondheid, fysieke ontlading, zelfverdediging en beter leren vechten.
- > Status, identiteit en sociale erkenning spelen bij sommige jongeren ook een rol.
- > Mogelijk zijn er verschillende redenen voor jongeren om traditionele en moderne vechtsporten te beoefenen, maar deze zijn onbekend.

## 4.3 Kenmerken en motieven jongeren die schietgames spelen

Tot slot richten we ons op jongeren die schietgames spelen. Deze inzichten zijn relevant omdat ook daar (net als bij airsoft) spanning, competitie, samenwerking en (virtueel) wapengebruik centraal staan.

Er is nog weinig onderzoek gedaan naar kenmerken van jongeren die schietgames spelen. DeCamp en Ferguson (2017) deden hier een indicatief onderzoek naar onder Amerikaanse jongeren. Daaruit bleek dat gender de belangrijkste voorspeller is voor een interesse in gewelddadige games: jongens zijn meer geïnteresseerd in deze games dan meiden. Ook spelen jongeren zonder veilige thuissituatie vaker dit soort games dan jongeren die deze wel hebben.

### Ouders beïnvloeden speeltijd van kinderen

Ouders spelen een duidelijke rol in de mate waarin kinderen gewelddadige games spelen. DeCamp (2019) laat zien dat de mening van ouders de speeltijd beïnvloedt. Kinderen van ouders die negatief staan tegenover dit soort games, spelen ze minder vaak of korter. Deze invloed neemt af naarmate kinderen ouder worden. Daarnaast geldt: hoe hechter de band tussen ouder en kind, hoe minder kinderen gewelddadige games spelen.

### Sociaal en competitief

Jongeren spelen schietgames meestal samen met anderen. Volgens Ferguson en Olson (2013) draait het naast plezier vooral om sociale interactie.

Onderzoekers hebben verschillende motieven voor online gamen in kaart gebracht. Ze onderscheiden onder meer het sociale (samen spelen, nieuwe mensen leren kennen) en het competitieve motief (zich meten met anderen en willen winnen) (Demetrovicz et al., 2011). Een kleinschalige studie onder ervaren spelers van schietgames, zoals Battlefield 3 en Counter-Strike, laat zien dat vooral uitdaging, competitie en samen spelen met vrienden de belangrijkste drijfveren zijn (Finnerman & Kuopalla, 2014).

### Beleving van geweld

De perceptie van geweld verschilt per leeftijd. Jongeren associëren schietgames minder met agressie dan ouderen (Kneer et al., 2018). Bovendien zien niet-spelers de aantrekkingskracht van het geweld vaak als een belangrijkere motivatie voor het spelen van de game dan spelers zelf aangeven.



#### Belangrijk om te onthouden

- > Vooral jongens spelen schietgames.
- > Ouders beïnvloeden hoe vaak jongeren gewelddadige games spelen.
- > Sociale interactie en competitie zijn de belangrijkste motivaties.
- > Niet-gamers beoordelen schietgames doorgaans negatiever dan gamers zelf.

# Effecten van deelname

In dit hoofdstuk beschrijven we de effecten van deelname aan vechtsporten en het spelen van gewelddadige games. Ook besteden we aandacht aan de rol van de leraar en ouders.

## 5.1 Effecten van vechtsport op jongeren

Er is veel onderzoek gedaan naar de effecten van deelname van jongeren aan vechtsport. Sommige studies benadrukken positieve effecten, zoals persoonlijke en sociale ontwikkeling. Andere onderzoeken wijzen juist op mogelijke negatieve effecten, zoals een toename van agressie of antisociaal gedrag (Theeboom & Vertonghen, 2010).

### Effect op agressie

Elling en Wisse (2010) onderzochten Nederlandse jongeren (12-16 jaar) die aan vechtsport deden. Zij zagen dat vechtsport vooral jongeren aantrekt die al eerder gedragsproblemen hadden, zoals een neiging tot agressie. Na langere training (meer dan twee jaar) veranderde dit: beoefenaars ontwikkelden een lagere agressietolerantie. Dat betekent dat zij agressief gedrag buiten de sportcontext, bijvoorbeeld op straat, minder normaal vinden naarmate ze langer actief zijn in de sport.

De rol van de leraar en het type vechtsport (traditioneel of modern) blijken daarbij enorm belangrijk. Lafuente et al. (2021) zagen vergelijkbare resultaten, vooral bij jongeren met gedragsproblemen. Het positieve effect op agressieregulatie trad alleen op bij traditionele vechtsporten, waarin aandacht is voor meditatie en zelfontwikkeling.



### Verantwoord sportklimaat bij vechtsportscholen

Veel vechtsportscholen nemen maatregelen om een veilig en verantwoord sportklimaat te bieden. De Vechtsportautoriteit heeft hiervoor een keurmerk ontwikkeld. Daarbij horen onder meer een gedragscode en eisen aan opleiding en verantwoordelijkheden van het kader. Scholen zonder keurmerk mogen niet deelnemen aan wedstrijden (Vechtsportautoriteit, z.d.).

### Effect op mentaal welzijn

Vechtsport kan ook een positief effect hebben op het mentale welzijn en de weerbaarheid van jongeren. Moore et al. (2021) onderzochten een vechtsportinterventie op middelbare scholen en zagen positieve effecten. Ook Bailey et al. (2025) stelden vast dat training in traditionele vechtsporten kan bijdragen aan het zelfbeeld en zelfvertrouwen van jongeren, vooral door de nadruk

op zelfontwikkeling. Deze effecten zijn wel afhankelijk van contextfactoren, zoals de leraar, het type sport en hoe vaardig het kind is.

Moore et al. (2021) en Greco et al. (2019) wijzen erop dat vechtsportinterventies op school kunnen helpen om jongeren mentaal weerbaarder te maken, bijvoorbeeld tegen pesten. Daarbij zijn ze vaak toegankelijker dan therapievormen met dezelfde doelen.

#### Belangrijk te onthouden:

- Jongeren gaan agressief gedrag buiten de sport minder normaal vinden als zij langer een vechtsport beoefenen.
- In veel vechtsportscholen is aandacht voor gedragsnormen en een verantwoord sportklimaat.
- Vechtsport kan jongeren mentaal weerbaarder maken.
- Een focus op zelfontwikkeling hangt vaker samen met positieve effecten dan een focus op competitie.

#### Rol van de leraar

De leraar is bijzonder belangrijk voor de sfeer in de groep en de motivatie van leerlingen. Vertonghen en Theeboom (2012) onderscheiden drie verschillende lesgeefstijlen:

- traditioneel: nadruk op traditie en pedagogische claims;
- educatief-sportief: traditie is belangrijk, maar vechtsport wordt expliciet als sport ingericht;
- effectief/competitief: nadruk op competitie en efficiënt toepassen van techniek.

In hun onderzoek naar aikido, karate en kickboksen zagen Vertonghen en Theeboom (2012) duidelijke verschillen in de manier waarop leraren lesgaven. Aikidolessen werden vooral traditioneel geleid. Kickbokstrainers legden meer nadruk op effectiviteit en competitie. Karateleraren gebruikten een mix van beide stijlen. Vooral leraren met een sterke focus op competitie creëerden vaker een prestatieklimaat, waarin kinderen zich met anderen vergelijken. Dat kan leiden tot meer spanning en stress.

Andere studies toonden vergelijkbare patronen. Bij judo en capoeira leidde een aanpak gericht op samenwerking, zelfcontrole en respect tot betere regulatie van gewelddadige gedachten en meer motivatie in de klas (Hortiguera et al., 2017). Van de Berg et al. (2018) benadrukken de noodzaak van bewustzijn, kennis en didactische vaardigheid bij trainers. Reviews van Lafuente et al. (2021) en Vertonghen et al. (2014) benadrukken dat de lesgeefstijl van de leraar invloed heeft op de effecten van vechtsport op kinderen.

#### ● Klimaat van motivatie

Positieve effecten, zoals beter mentaal welzijn en minder agressie, treden vooral op bij traditionele vechtsporten. Daar heerst vaker een leerdoelklimaat: de nadruk ligt

op eigen vooruitgang en reflectie, niet op beter presteren dan anderen (Theeboom & Vertonghen, 2010).

Ook binnen competitieve sporten kunnen intrinsieke doelen belangrijk blijven. Øvretveit et al. (2018) zagen in Brazilian Jiu-Jitsu dat deelnemers in wedstrijdverband toch vooral werkten aan hun eigen leerdoelen, zoals het toepassen van specifieke technieken.

### ● Leraar als rolmodel

Leraren in vechtsportcontexten zijn vaak rolmodellen voor jongeren. Velen hebben een eigen missie die verder reikt dan sportprestaties en gericht is op de persoonlijke groei van hun leerlingen. Jongeren herkennen zich vaak in hun leraar, zeker binnen de vechtsport (Lagendijk & Deelen, 2018).

Kwetsbare jongeren nemen eerder iets aan van een leraar die zelf sterker uit een moeilijke situatie is gekomen. Bijvoorbeeld iemand die 'van de straat' komt. Zo kan de leraar een grote invloed hebben op de sociaalpedagogische waarde van vechtsport (Lagendijk & Deelen, 2018). Uit meerdere studies blijkt dat zowel de culturele achtergrond als de sportieve prestaties van de leraar bijdragen aan diens geloofwaardigheid (Alif et al., 2024).

### Rol ouders

Ouders vormen in alle sporten een belangrijk onderdeel van de sociale omgeving waarin kinderen zich ontwikkelen. Hun steun helpt kinderen om te gaan met tegenslagen, gemotiveerd te blijven en zichzelf te verbeteren. Zo dragen ouders bij aan de mentale gezondheid van hun kind. Daarentegen kunnen zij ook een negatieve invloed hebben wanneer de nadruk te sterk ligt op presteren en winnen. Dat kan leiden tot extra druk, stress en angst bij kinderen (Van Stam & Ooms, 2025).

Veel hangt af van de rol die ouders aannemen. Positieve ouderbetrokkenheid kan de volgende rollen aannemen (Harwood & Knight, 2015):

- **Verzorger:** ouders kunnen hun kind tastbare steun verschaffen. Bijvoorbeeld door het kind te halen en brengen van/naar wedstrijden. Ook kan de ouder informatie verschaffen en troost bieden als het kind verdrietig is.
- **Vertaler:** ouders kunnen het kind helpen om bepaalde situaties te interpreteren. Bijvoorbeeld door het belang van ontwikkeling te benadrukken. Ook met het kind spreken over sportief gedrag past binnen deze rol.
- **Rolmodel:** ouders kunnen ook als positief rolmodel voor hun kind fungeren. Bijvoorbeeld door zelf de inspanning boven het resultaat te plaatsen en rustig te blijven.

Sportaanbieders kunnen ouderbetrokkenheid actief en positief vormgeven (Harwood & Knight, 2015). Een duidelijke introductie helpt daarbij: bij aanmelding of aan het begin van een nieuw seizoen kunnen wederzijdse verwachtingen tussen aanbieder en ouders worden besproken. Zo weten ouders beter welke rollen zij

kunnen innemen rond hun sportende kind, bijvoorbeeld als verzorger, vertaler of rolmodel.

Daarnaast kunnen aanbieders ouders bewuster maken van die rol. Dat kan door afspraken helder vast te leggen, ouders hieraan te herinneren én hen hierop aan te spreken wanneer dit nodig is. Verder kunnen workshops en open gesprekken met ouders bijdragen aan meer inzicht in hun invloed, waardoor ouderbetrokkenheid gericht en constructiever wordt.



#### **Belangrijk om te onthouden**

- De stijl van lesgeven bepaalt in sterke mate het klimaat. Een focus op zelfontwikkeling en educatie levert de meest positieve resultaten op.
- Leraren fungeren als rolmodel, vooral als kinderen zich in hun achtergrond herkennen.
- Ouders spelen een grote rol in de sociale en mentale ontwikkeling van kinderen binnen de sportomgeving.

## **5.2 Effecten van schietgames op jongeren**

Er is veel onderzoek gedaan naar de invloed van gewelddadige schietgames op jongeren, maar er bestaat geen wetenschappelijke consensus. Sommige studies vinden een verband tussen het spelen van gewelddadige games en agressief of antisociaal gedrag, terwijl andere juist geen relatie aantonen.

### **Discussie over negatieve of positieve effecten**

Anderson en Dill (2000) schreven een van de eerste invloedrijke artikelen over dit onderwerp. Zij concludeerden dat jongeren na het spelen van gewelddadige games meer agressieve gedachten hadden. Hun studie wordt nog vaak aangehaald als bewijs dat dergelijke games negatief gedrag kunnen stimuleren.

Latere onderzoeken, met grotere steekproeven en langere meetperioden, kwamen tot andere conclusies. Przybylski et al. (2019) en DeCamp en Ferguson (2017) vonden geen direct verband tussen gewelddadige games en agressie. Zij stellen dat vooral sociale en gezinssituaties bepalend zijn: in gezinnen waar agressie voorkomt, is het risico op agressief gedrag groter – ongeacht het gamegedrag.

Breuer et al. (2014) onderzochten met vragenlijsten of jongeren die veel schietgames spelen vaker agressie ervaren. Zij vonden dat verband, vooral bij jongeren van 14 tot 18 jaar. Ze konden echter niet vaststellen dat het gamen de oorzaak was van die agressie.

### **Gameverslaving**

Lemmens et al. (2011) onderzochten Nederlandse jongeren en zagen dat vooral jongens die extreem veel gewelddadige games speelden, hogere niveaus van fysieke agressie rapporteerden. Dit kwam vooral voor bij jongeren met kenmerken van gameverslaving. Een gameverslaving hangt vaker samen met negatieve gevolgen, zoals somberheid en slechtere schoolprestaties (Gentile et al., 2011).

### Positieve effecten

Halbrook et al. (2019) zien positieve effecten van het spelen van schietgames.

Vooraf wanneer jongeren samen spelen, kan dat sociaal gedrag en welzijn bevorderen. Dat geldt vooral als het spel draait om samenwerken en plezier, niet om winnen.

Agina en Tennyson (2012) zagen dat gewelddadige games ook kunnen bijdragen aan zelfbeheersing, mits spelers leren omgaan met spanning en frustratie tijdens het spelen. Daar is volgens hen nog meer onderzoek naar nodig.

Daarnaast bestaan er beweeggames, zoals Wii Fit en Xbox Kinect, waarbij spelers actief moeten bewegen. Deze zogenoemde exergames stimuleren lichaamsbeweging en hebben positieve effecten op zowel stemming als lichamelijke gezondheid (Halbrook et al., 2019).

### Rol ouders

Anderson (2014) stelt dat gewelddadige games een negatieve invloed kunnen hebben op de maatschappelijke houding en betrokkenheid van kinderen. Volgens hem kunnen ouders die effecten deels beperken door actief betrokken te zijn bij het gamen van hun kind. Door samen te praten over de inhoud van games en duidelijke grenzen te stellen, leren kinderen dat geweld in games niet normaal of wenselijk is in het echte leven.



#### Belangrijk om te onthouden

- > Over de effecten van schietgames op jongeren bestaat geen eenduidig wetenschappelijk bewijs.
- > Overmatig gamen kan leiden tot negatieve gevolgen, zoals agressie, stress of slechtere schoolprestaties.
- > In een sociale context kan gamen juist positieve effecten hebben op gedrag en welzijn.

## 5.3 Effecten van schietsport en schietspellen

Over de effecten van schietsport en schietspellen bij jongeren is weinig wetenschappelijk onderzoek beschikbaar. In deze paragraaf bespreken we de bevindingen die wél bekend zijn over schietsport en paintball. Voor lasergamen is geen relevante wetenschappelijke literatuur gevonden.

### Schietsport

#### ● Schietsport als interventie voor kinderen met ADHD

Een studie van Månsson et al. (2019) laat zien dat schietsport gunstige effecten kan hebben op de concentratie van kinderen met ADHD. De gecontroleerde omgeving van de schietbaan, waarin rust en focus centraal staan, helpt jongeren om hun aandacht beter vast te houden. Løhre et al. (2022) vonden vergelijkbare resultaten: deelname aan schietsport verbeterde de concentratie en zelfregulatie bij deze groep kinderen.

## ● Schietsport en agressie

Erle et al. (2019) onderzochten Duitse adolescenten die aan schietsport deden. Zij rapporteerden een hogere mate van agressieve gedachten na het beoefenen van de sport. Of die agressieve gedachten ook leidden tot meer agressief gedrag was geen onderdeel van het onderzoek. Andere studies die dit thema verder uitdiepen zijn niet gevonden.

## Paintball

Arabameri et al. (2015) onderzochten de effecten van paintball op jongeren met ADHD. Zij zagen verbeteringen in motorische vaardigheden, concentratie en sociale omgang. De onderzoekers schrijven deze effecten deels toe aan het actieve, fysieke karakter van de sport.

Paintball kent ook risico's. Zo kan het, bij onvoldoende bescherming, leiden tot oogletsel. Keles et al. (2014) zagen dat ernstige verwondingen vooral ontstonden wanneer spelers hun gezichtsbescherming te vroeg afzetten. Wie de juiste bescherming draagt, loopt nauwelijks risico.



### Belangrijk om te onthouden

- Schietsport en paintball kunnen mogelijk bijdragen aan concentratie en zelfregulatie bij jongeren met ADHD.
- Voor schietsport is één studie die een verband vond met agressieve gedachten, maar geen bewijs voor meer agressief gedrag.
- Paintball kan positieve fysieke en sociale effecten hebben, mits veiligheid goed wordt gewaarborgd.

# Expertsessie

In dit hoofdstuk presenteren we de opbrengsten van de expertsessie. Eerst beschrijven we welke overwegingen de experts zien om jeugdairsoft wel of niet aan te bieden. Vervolgens gaan we in op de voorwaarden waaronder jeugdairsoft volgens hen op een verantwoorde manier kan worden ontwikkeld en aangeboden.

## 6.1 Overwegingen bij het aanbieden van jeugdairsoft

In deze paragraaf bespreken we enkele overwegingen om jeugdairsoft wel of niet aan te bieden. Uit de gesprekken kwamen vier kansen en twee zorgen naar voren.

### Kansen

De experts zien dat jeugdairsoft een activiteit is die leuk en uitdagend kan zijn voor de doelgroep veertien- tot achttienjarigen. Ook zien zij dat jeugdairsoft bij zou kunnen dragen aan twee typen waarden: gezondheidswaarde en sociale waarde. Ook denken zij dat jeugdairsoft een interessante casus kan zijn voor de ontwikkeling van een nieuwe jeugdsport.

#### ● Uitdagende activiteit voor specifieke doelgroep

De meeste experts beschrijven airsoft als een spannende en uitdagende activiteit. Zij kunnen zich goed voorstellen waarom een specifieke groep jongeren hierin geïnteresseerd zou zijn. Enkele experts merken op dat een sportactiviteit met de combinatie van avontuur en fysieke uitdaging op dit moment nog nauwelijks beschikbaar is voor jongeren van veertien tot achttien jaar. Daardoor zou airsoft, mits verantwoord vormgegeven, kunnen aansluiten bij een doelgroep die behoefte heeft aan een actieve en avontuurlijke sportvorm.

#### ● Gezondheidswaarde

Volgens de experts kan airsoft voor een specifieke groep jongeren een aantrekkelijke en fysiek uitdagende sportactiviteit zijn. Zij geven aan dat er met name bij de disciplines skirm en speedsoft veel lijkt te worden bewogen. Hierdoor zou airsoft, in de ogen van enkele experts, een mogelijke bijdrage kunnen leveren aan de fysieke gezondheid van jongeren.

Een van de experts wijst er daarnaast op dat uit de literatuurstudie blijkt dat veel airsofters schietgames spelen. Het zou goed kunnen dat jeugdairsoft ook veel jongeren trekt die veel schietgames spelen. Airsoft zou dan voor deze groep een kans kunnen bieden om een passieve game-ervaring om te zetten in een actieve vorm van bewegen.

#### ● Sociale waarde

Een deel van de experts ziet de kans dat jongeren met elkaar in contact komen door samen te airsoften. Ze maken samen plezier en leren samenwerken. Mogelijk kan

airsoft daardoor ook als middel worden ingezet om gevoelens van eenzaamheid te verminderen bij deze jongeren en om sociale interactie te stimuleren. De experts zijn van mening dat airsoft, mits op de juiste manier georganiseerd, deze rol zou kunnen vervullen voor jongeren.

### ● **Airsoft als positieve casus**

Verschillende experts benadrukken de mogelijkheden die er nu bestaan om jeugdairsoft neer te zetten als 'positive case'. Omdat er nog geen bestaande structuur is, heeft de NABV een unieke kans om jeugdairsoft van begin af aan goed in te kleden. Thema's als sociale veiligheid, normen en waarden en een pedagogisch sportklimaat kunnen van de grond af worden opgebouwd. Dat vereist wel een implementatiestrategie die rekening houdt met criteria voor verantwoord jeugdairsoft. Deze bespreken we in het vervolg van dit hoofdstuk (zie 6.2).

### **Zorgen**

De experts uiten ook zorgen op enkele punten. Die hebben met name te maken met de mate van militair realisme en de mate waarin de airsoftsport open staat voor nieuwe groepen airsofters.

### ● **Militair realisme**

Het grootste punt van zorg onder de experts is het militaire realisme dat zij in de huidige volwassenenvorm van airsoft herkennen. Een brede meerderheid geeft aan dat de sport duidelijke gelijkenissen vertoont met realistische oorlogssimulaties. Dit zorgt bij sommige deelnemers voor een gevoel van ongemak. Dit wordt veroorzaakt door de militaristische context waarin airsoft plaatsvindt en het realisme in de airsoftapparaten. Dit ongemak leeft met name bij de skirm, omdat deze discipline het dichtst bij het naspelen van een 'echte' oorlogssituatie komt. Met name omdat er in de skirm op anderen geschoten wordt.

### ● **Inclusiviteit**

De experts merken op dat een grote meerderheid van de huidige airsofters man is. Volgens hen brengt dit het risico met zich mee dat binnen de sport een overwegend masculiene cultuur ontstaat. Aanwezige vertegenwoordigers van de NABV herkennen dat dit in de praktijk soms speelt. In de groep leeft het idee dat voor een eventuele jeugdsport meer aandacht voor diversiteit in het ledenbestand wenselijk kan zijn. Zonder die aandacht zouden bepaalde groepen, zoals vrouwen en LHBTIQ+'ers, zich mogelijk minder snel thuis voelen bij airsoft.

## **6.2 Criteria voor verantwoord jeugdairsoft**

We verkenden in het tweede deel van de sessie onder welke voorwaarden jeugdairsoft op verantwoorde wijze kan worden aangeboden. De deelnemers benoemden aandachtspunten, die we hebben geordend in zes overkoepelende categorieën. Binnen deze categorieën onderscheiden we drie actorniveaus: de NABV (macroniveau), aanbieders (mesoniveau) en sporters en trainers (microniveau). Ook bespraken de experts mogelijke spelvormen voor jeugdairsoft en specifieke voorwaarden voor het opzetten van een pilot.

## **Aandachtspunten opzetten jeugdairsoft**

### **● Normen en waarden**

Meerdere experts geven aan dat het belangrijk is dat de NABV duidelijke kernwaarden formuleert en deze zichtbaar maakt binnen de hele jeugdairsoftsport. Een visiestuk wordt genoemd als mogelijke eerste stap. Volgens de experts is het daarbij belangrijk dat aanbieders worden betrokken bij het opstellen van deze visie en deze ook actief onderschrijven. Een van de suggesties is om aanbieders een gedragscode of belofte te laten ondertekenen, waarin zij aangeven de geformuleerde waarden te onderschrijven. De NABV heeft verschillende mogelijkheden om aanbieders te ondersteunen, bijvoorbeeld met materialen of voorbeelden van manieren waarop waarden in de praktijk kunnen worden uitgedragen.

Door de experts genoemde waarden zijn onder andere sportplezier, zelfontplooiing, weerbaarheid, gezondheid en sociale inclusie. Volgens hen moeten de gekozen waarden vooral benadrukken wat airsoft jeugd als sport kan bieden en duidelijk maken dat de kern van airsoft in de sportbeleving ligt, niet in het naspelen van militaire situaties. Een expert wijst erop dat de NABV mogelijk een voorbeeld kan nemen aan traditionele vechtsporten, waarin waarden zoals respect sterk aanwezig zijn in zowel de cultuur als de rituelen van de sport. Denk bijvoorbeeld aan het buigen voor een training of wedstrijd.

Niet alleen de NABV en aanbieders moeten de waarden kennen en onderschrijven. Ook jongeren zelf en hun ouders moeten dat doen. Een manier waarop aanbieders dat kunnen stimuleren, is door aan de voorkant kennismakingsgesprekken te voeren met ouders en jongeren. Het helpt als in deze gesprekken de normen en waarden die centraal staan in jeugdairsoft nog eens worden benadrukt. Ook helpt het als die normen en waarden op regelmatige basis opnieuw onder de aandacht worden gebracht, bijvoorbeeld in bijeenkomsten of nieuwsbrieven.

### **● De jongere centraal**

De experts zijn het met elkaar eens dat de jonge deelnemer centraal moet staan. Zij benadrukten dat voorwaarden om jeugdairsoft te organiseren vooral moeten voortkomen uit de behoeften en mogelijkheden van jongeren zelf, en niet primair uit de wens van volwassenen om hen met airsoft te laten kennismaken.

Verschillende deelnemers geven aan dat het waardevol is om jongeren in de beoogde leeftijdsgroep actief te betrekken bij het vormgeven van verantwoord jeugdairsoft. Door met hen in gesprek te gaan kan beter worden vastgesteld waar zij behoefte aan hebben en hoe zij denken dat de sport op een veilige en passende manier kan worden ingericht.

Daarnaast wijzen de experts op het belang van een goed begrip van de doelgroep. Jongeren tussen veertien en achttien jaar verschillen sterk in ontwikkeling en behoeften. Wat passend is voor een veertienjarige, hoeft niet automatisch geschikt te zijn voor een zestien- of zeventienjarige. Een deelnemer merkt op dat hierover

veel kennis beschikbaar is en dat het zinvol is om te bekijken hoe andere sporten met een relatief hoge instroomleeftijd hun pedagogische kaders vormgeven.

### ● **Begeleiding**

Volgens de experts hangt veel af van de kwaliteit van de begeleiding die jongeren tijdens het airsoften krijgen. Die begeleiding is de belangrijkste waarborg voor een omgeving waarin jongeren plezierig kunnen sporten. Goede begeleiding wordt door de experts gezien als een van de belangrijkste voorwaarden voor het verantwoord aanbieden van jeugdairsoft. Daarbij gaat het om trainers die over aantoonbare pedagogische vaardigheden beschikken en kennis hebben van sociale veiligheid.

De NABV zou opleidingen voor trainers zo vorm moeten geven dat ze (ook) gericht zijn op jeugd. Ook moet de NABV richting aanbieders een helder kader schetsen van wat er van hen en hun trainers wordt verwacht. Aanbieders moeten vervolgens zicht houden op hoe hun begeleiders met jongeren omgaan en of dit aansluit bij het gewenste pedagogische kader. Daarnaast moeten ook de kaders voor bijvoorbeeld vrijwilligers en bestuursleden duidelijk zijn. Denk hierbij aan het werken met de vier v's voor sociale veiligheid, zoals het inzetten van VOG's voor vrijwilligers en het hanteren van een vastgestelde gedragscode.

Op microniveau benadrukken de experts dat trainers een sfeer moeten neerzetten waarin verbondenheid en leren centraal staan, en competitie een minder dominante rol speelt. Dit vraagt om pedagogische vaardigheden en om kennis van wat een sociaal veilig sportklimaat inhoudt. Deelnemers noemen als voorbeeld dat trainers trainingen en wedstrijden met jongeren nabespreken, zodat zij hun ervaringen kunnen plaatsen in een ontwikkelingsgerichte context. Ouders zouden hier in sommige gevallen ook bij betrokken kunnen worden.

### ● **Ouderbetrokkenheid**

De experts zijn het erover eens dat ouders betrokken moeten worden bij de sport van hun kind. Voor de NABV is een rol weggelegd om ouderbetrokkenheid te stimuleren. Bijvoorbeeld door bepaalde eisen te stellen waar aanbieders aan moeten voldoen. Denk bijvoorbeeld aan vastgesteld beleid van sportaanbieders gericht op ouders.

Het is ook een taak van aanbieders om ouders bewust te maken van hun rol. Bijvoorbeeld door workshops te organiseren over wat er van ouders verwacht wordt. En waarin het belang van ouders in de sportieve ontwikkeling van kinderen wordt benadrukt. Zo kunnen ouders worden gewezen op de drie rollen (verzorger, vertaler, rolmodel) die ook in de literatuurstudie aan bod kwamen.

### ● **Accommodatie**

De fysieke ruimte waarin airsoft gespeeld wordt, heeft volgens de experts invloed op de sportbeleving van de jongeren. Zij vinden het daarom belangrijk dat deze omgeving passend en veilig is voor jeugd. Vanuit die gedachte zou de NABV enkele eisen moeten formuleren voor locaties die jeugdairsoft willen aanbieden. De deelnemers benadrukken dat de ruimte vooral een sportieve uitstraling moet

hebben. Beelden of aankleding die sterk verwijzen naar militaire scenario's versterken juist het militaire karakter en niet het sportieve element van airsoft.

Daarnaast benadrukken enkele experts het belang van een transparante omgeving, waarin ouders kunnen meekijken en zien hoe de activiteit wordt begeleid. Tot slot wordt genoemd dat de accommodatie voor iedereen toegankelijk en uitnodigend moet zijn. Dit geldt in het bijzonder wanneer men wil dat de sport ook aantrekkelijk is voor vrouwen, mensen met een beperking en LHBTIQ+'ers.

### ● **Monitoring en sanctionering**

Ten slotte noemt een aantal deelnemers dat de NABV na moet denken over een manier van monitoring waaruit duidelijk wordt of er ook daadwerkelijk aandacht is voor bovenstaande punten bij aanbieders en trainers. In het verlengde hiervan wordt ook het belang van een passende manier van sanctioneren genoemd: wat gebeurt er wanneer een aanbieder niet aan de voorwaarden voldoet?

De experts suggereerden dat een licentiestructuur hierbij kan helpen. Zo'n structuur helpt afspraken formaliseren en toezicht daarop organiseren. In dat geval zouden aanbieders eerst moeten aantonen dat zij voldoen aan voorwaarden op het gebied van normen en waarden, begeleiding, ouderbetrokkenheid en accommodatie, voordat zij toestemming krijgen om jeugdairsoft aan te bieden.

### **Spelvormen**

In de sessie komen verschillende ideeën naar voren over spelvormen die geschikt zouden kunnen zijn voor jeugdairsoft. Hieronder bespreken we de belangrijkste punten waar de NABV rekening mee zou moeten houden volgens experts.

### ● **Fysieke veiligheid**

Volgens meerdere experts vraagt jeugdairsoft om extra aandacht voor fysieke veiligheid. Hoewel veiligheid in het huidige airsoftaanbod al een belangrijk aspect is, zijn voor jongeren waarschijnlijk aanvullende maatregelen nodig. Een idee dat werd ingebracht, is om jongeren met minder krachtige airsoftapparaten te laten spelen. Ook zouden sommige procedures voor jongeren strikter of duidelijker kunnen worden geformuleerd.

### ● **Leeftijdsgroepen en fasering spelvarianten**

De meeste deelnemers vinden het een goed idee om peers (jongeren van dezelfde leeftijd) met elkaar te laten spelen. De behoeften van doelgroepen van verschillende leeftijden verschillen namelijk erg. Een jongere van veertien zit in een wezenlijk andere fase van diens ontwikkeling dan iemand van achttien. Wanneer het gaat om disciplines waarbij op elkaar geschoten wordt, zoals de skirm, geven aanwezige leden van de NABV daarnaast aan het niet prettig te vinden om op jongeren te moeten schieten. Er wordt dus gedacht aan een vorm waarbij jongeren enkel met andere jongeren spelen, en niet tegen volwassenen.

Wanneer jongeren in verschillende leeftijdsgroepen airsoften, kan een bepaalde fasering aangebracht worden in de spelvarianten. Een deelnemer noemt het

voorbeeld van de bokssport, waar jongeren ook niet direct beginnen met wedstrijden boksen. Eerst worden meer spelenderwijs verschillende boksvarianten gedaan. Airsoft zou een soortgelijk traject kunnen volgen, waardoor ook in de spelvarianten een pedagogisch verantwoord leertraject ontstaat.

### **Ideeën pilot**

Voordat jeugdairsoft op grotere schaal gespeeld kan worden, wil de NABV eerst beginnen met de opzet van een pilot. In de expertsessie is ook besproken aan welke voorwaarden een pilot voor jeugdairsoft zou moeten voldoen.

#### ● **Organisatie pilot**

De experts bespreken verschillende overwegingen voor de samenstelling en inrichting van een pilot. Hoewel in de sessie wordt uitgegaan van een minimale leeftijd van veertien jaar, stelt een deelnemer voor om eventueel met zestienjarigen te beginnen. Daarnaast wordt genoemd dat een evenwichtige verdeling van jongens en meisjes waardevol kan zijn, vooral wanneer inzicht nodig is in wat de sport aantrekkelijk maakt voor meiden.

De experts benadrukken dat aanbieders en trainers goed moeten weten welke jongeren deelnemen. Een gesprek bij aanmelding helpt hierbij. In zo'n gesprek kan worden gevraagd naar de motivatie van jongeren om te willen airsoften, en kunnen de kernwaarden van de sport en de verwachtingen richting ouders worden toegelicht.

Verder wijzen deelnemers erop dat het goed zou zijn om in de pilot te vragen naar de sportachtergrond van de doelgroep. Het kan voor de legitimatie van jeugdairsoft relevant zijn om te onderzoeken in hoeverre jongeren die geïnteresseerd zijn in airsoft al aan andere sporten deelnemen. Zo wordt duidelijk of airsoft juist die jongeren bereikt die nu weinig bewegen. Tot slot noemen de experts verschillende aspecten die tijdens of na afloop van de pilot gemonitord zouden moeten worden, zoals hoe jongeren de sport ervaren, wat zij ervan leren en of de beoogde waarden goed overkomen.

#### ● **Spelvormen pilot**

Volgens de deelnemers moet een pilot de bestaande vier varianten van airsoft bevatten, zodat zichtbaar wordt hoe jongeren op elke vorm reageren. Zij vonden dat de NABV en aanbieders ook ruimte zouden moeten nemen om met nieuwe spelvormen te experimenteren. Deze zouden bijvoorbeeld nog sterker de nadruk kunnen leggen op bewegen, samenwerken of spelplezier.

#### ● **Ouderbetrokkenheid**

De experts benadrukken dat ouders betrokken moeten worden bij de pilot. Zij kunnen signaleren hoe deelname aan airsoft doorwerkt in het dagelijks leven van hun kinderen en moeten bovendien toestemming geven voor deelname. Enkele deelnemers wijzen erop dat het waardevol kan zijn om ook jongeren te betrekken van wie de ouders zelf niet airsoften. Dat voorkomt een te eenzijdige groep en geeft een breder beeld van hoe verschillende ouders tegen jeugdairsoft aankijken.

### ● **Maatschappelijke discussie**

In het gesprek komt regelmatig naar voren dat mensen die zelf niet airsoften waarschijnlijk kritischer staan tegenover jeugdairsoft dan beoefenaars van de sport. De deelnemers verwachten daarom dat een pilot maatschappelijke discussie kan oproepen. Volgens hen is het verstandig dat de NABV zich hierop voorbereidt. Duidelijke communicatie over het doel en de werkwijze van de pilot is daarbij volgens de experts van belang. Een andere suggestie is om ook kritische belanghebbenden uit te nodigen bij de pilot, zodat hun zorgen beter begrepen worden en er ruimte ontstaat voor dialoog.

# Conclusie & aanbevelingen

In dit hoofdstuk beschrijven we enkele conclusies die we doen op basis van de beschikbare literatuur en de input van experts.

## 7.1 Conclusie

Op basis van deze verkenning lijken er voor de NABV aanknopingspunten om verder te verkennen of airsoft voor een jongere doelgroep verantwoord kan worden aangeboden. Voorwaarde is wel dat jeugdairsoft wordt ingebed in een pedagogische sportcontext, waarin het militaire karakter van de volwassenenvorm wordt geminimaliseerd en waarin waarden als sportiviteit, ontwikkeling, sociale binding en inclusiviteit centraal staan. Wanneer deze en andere voorwaarden zorgvuldig worden vormgegeven, zijn er mogelijkheden voor jeugdairsoft. Tegelijkertijd maken betrokken experts duidelijk dat een vervolgtraject alleen onder strikte voorwaarden kan worden uitgewerkt.

### Potentie voor een specifieke doelgroep

Jeugdairsoft heeft mogelijk potentie voor een specifieke doelgroep. Er worden met name kansen gezien voor jongeren die zoeken naar spanning, tactiek en fysieke uitdaging. Voor deze groep biedt airsoft mogelijk een sportieve activiteit waarvoor binnen de huidige sportinfrastructuur weinig alternatieven bestaan. De literatuur ondersteunt het idee dat sommige jongeren met interesse in schietgames ook interesse zouden kunnen hebben in airsoft. Airsoft zou in dat geval een mogelijkheid bieden om een passieve gamebeleving te vervangen door een actieve sportbeleving.

### Het militaire realisme vormt een aandachtspunt

Het militaire karakter van airsoft is het grootste punt van zorg. De gelijkenis tussen skirm en realistische gevechtssituaties roept bij sommige experts ongemak op en kan ook de maatschappelijke acceptatie van jeugdairsoft beperken. Bij het ontwikkelen van jeugdairsoft moet nagedacht worden welke elementen van militair realisme afgezwakt kunnen worden. Dat helpt ook om de activiteit overtuigend als sportieve activiteit te positioneren.

### Een pedagogisch verantwoord kader is randvoorwaardelijk

Er moet bij de ontwikkeling van jeugdairsoft aandacht zijn voor het pedagogisch kader. Begeleiders beschikken over pedagogische vaardigheden en kennis van sociale veiligheid. Zij moeten een sfeer creëren voor jongeren waarin het draait om leren, bewegen, plezier en verbondenheid. De literatuur laat zien dat positieve effecten vooral ontstaan in een duidelijk begeleidings- en waardenkader, terwijl risico's groter worden wanneer goede begeleiding ontbreekt of normatieve kaders vaag zijn. Experts zien in dit kader een unieke kans voor de airsoftsport om een jeugdsport vanaf de grond op te bouwen.

## **Waarden en identiteit van de jeugdsport moeten vooraf helder worden vastgesteld**

Binnen dit pedagogische kader noemen experts verschillende elementen die aandacht vragen. De NABV zou kernwaarden voor jeugdairsoft moeten formuleren en deze vertalen naar concreet gedrag, communicatie en begeleiding op microniveau. De fysieke omgeving moet veilig, transparant en sportief zijn en jongeren en ouders vertrouwen geven. Inclusiviteit verdient bewuste aandacht, omdat airsoft nu vooral door mannen wordt beoefend. Ook is een vorm van monitoring of licentiering nodig om de kwaliteit van jeugdairsoft te borgen en uiteenlopende interpretaties te voorkomen.

Deze elementen vormen geen losse voorwaarden, maar onderdelen van dezelfde bredere opdracht en unieke kans die de NABV heeft: het ontwerpen van een sportcontext die past bij jongeren en pedagogisch verantwoord is.

## **Een pilot vraagt om zorgvuldig ontworpen randvoorwaarden en een gefaseerde aanpak**

De experts zien een pilot als een mogelijke volgende stap, mits deze zorgvuldig wordt ontworpen en uitgevoerd. Belangrijke elementen zijn een duidelijk gekozen leeftijdsgroep, aandacht voor diversiteit, intakegesprekken met jongeren, monitoring van sportervaring en waardenoverdracht, en ruimte om te experimenteren met spelvormen die nadruk leggen op bewegen en samenwerken. Daarin zou gekozen kunnen worden voor een gefaseerde aanpak, waarin aandacht is voor leeftijdsgebonden spelvarianten.

Conclusie: een pilot lijkt uitvoerbaar, maar alleen binnen een strak ontworpen, gecontroleerde setting die gericht is op leren, monitoren en evalueren.

## **7.2 Aanbevelingen**

Op basis van de conclusies formuleren we drie aanbevelingen voor de verdere ontwikkeling van jeugdairsoft. Deze aanbevelingen bieden de NABV handvatten om de jeugdvariant van de sport zorgvuldig vorm te geven, rekening houdend met pedagogische voorwaarden, veiligheid, maatschappelijke gevoeligheden en de huidige wettelijke kaders.

### **1. Ontwikkel jeugdairsoft vanuit een pedagogisch en waardegebaseerd fundament**

De belangrijkste stap voor de NABV is het ontwikkelen van jeugdairsoft binnen een duidelijke pedagogische sportcontext. Dat vraagt om een fundament waarin staat welke waarden centraal staan (zoals sportiviteit, plezier, ontwikkeling, samenwerking en inclusiviteit) en hoe deze waarden vorm krijgen in begeleiding, spelvormen en communicatie.

Omdat het militaire realisme het grootste punt van zorg is, moet goed worden nagedacht over welke militair ogende elementen geschikt zijn voor jongeren. Dit geldt onder andere voor taalgebruik, beeldmateriaal, materialen en inrichting van

locaties. Ook moet aandacht worden besteed aan pedagogisch verantwoorde spelvormen.

Op basis van dit fundament kan de NABV normen vaststellen voor accommodaties, veiligheid en materialen. De fysieke omgeving moet transparant en kindgericht zijn, ouders moeten kunnen meekijken en het materiaal moet passen bij de leeftijd en veiligheid van de doelgroep.

Aanbevolen wordt om jongeren en ouders vanaf het begin te betrekken bij ontwerp en toetsing, zodat spelvormen, sfeer en communicatie aansluiten bij de doelgroep en maatschappelijk uitlegbaar blijven. Ook zou het goed zijn om niet alleen jongeren te betrekken bij de pilot waarvan de ouders ook airsoften. Ouders die zelf niet airsoften hebben wellicht een andere kijk op de manier waarop hun kind airsoft beleeft.

## **2. Ontwerp een pilot als praktijktoets voor jeugdairsoft**

Zodra het pedagogische fundament en de eerste spelvormen zijn uitgewerkt, kan de NABV een pilot voorbereiden. Die pilot kan dienen als praktijktoets voor mogelijke toekomstige regelgeving. Het doel van deze pilot is om in een gecontroleerde omgeving kennis te verzamelen die kan bijdragen aan zorgvuldige regels rondom jeugdairsoft.

In de pilot worden spelvormen, materialen en begeleiding afgestemd op de leeftijd van de deelnemers. Denk bijvoorbeeld aan airsoftapparaten met een lagere schotkracht. De focus ligt op veiligheid, leren en een positieve sportervaring. Binnen deze gecontroleerde setting kan worden verkend welke combinaties van spelvormen, materiaalkeuzes en begeleidingsvormen in de praktijk passend en verantwoord blijken.

De pilot biedt zo de mogelijkheid om te onderzoeken wat de deelnamemotieven zijn, hoe jongeren de activiteit ervaren, hoe begeleiding en veiligheid in de praktijk functioneren en welke spelvormen en context passend blijken. De pilot kan gekoppeld worden aan onafhankelijke monitoring en kwaliteitsborging. Daardoor ontstaat inzicht in randvoorwaarden voor een verantwoord aanbod van jeugdairsoft, zonder daarbij vooruit te lopen op concrete beleidskeuzes of wetswijzigingen.

Daarnaast gaven de experts aan dat, mocht een uitzondering binnen het huidige wettelijke kader op korte termijn niet mogelijk blijken, zij ook kansen zien om binnen de bestaande regels een pilot te organiseren. Daarbij kan worden gedacht aan spelvormen met materialen die buiten de Wet wapens en munitie vallen, zoals speelgoedvarianten<sup>6</sup> of gel blasters<sup>7</sup>. Ook op deze manier kan waardevolle ervaring worden opgedaan met spelvormen, begeleiding en sportcontext, die kan bijdragen aan de verdere ontwikkeling van jeugdairsoft.

<sup>6</sup> Modellen tot 0,08 joule gelden als speelgoed en mogen worden verkocht aan minderjarigen.

<sup>7</sup> Dit zijn speelgoedgeweren die schieten met gelballetjes op water- en zetmeelbasis.

### **3. Bereid communicatie en maatschappelijke dialoog zorgvuldig voor**

Jeugdairsoft raakt aan maatschappelijke gevoeligheden, maar heeft ook een groeiend ledenbestand. In dit licht is het verstandig het ontwikkelproces van jeugdairsoft te begeleiden met heldere en transparante communicatie. Door tijdig toe te lichten welke pedagogische uitgangspunten centraal staan, hoe veiligheid wordt geborgd en wat de doelstellingen van een pilot zijn, kan de NABV begrip creëren en zorgen wegnemen bij de buitenwacht en de eigen leden.

Aanbevolen wordt om vroegtijdig een communicatiestrategie te ontwikkelen waarin de pedagogische uitgangspunten, veiligheidsnormen en waarborgen tijdig en duidelijk worden uitgelegd. Ook moet in de communicatie richting de eigen achterban aandacht worden besteed aan de reden dat bepaalde keuzes worden gemaakt. Dit is cruciaal voor draagvlak.

# Bronnen

Agina, A. M., & Tennyson, R. D. (2012). Towards understanding the positive effect of playing violent video games on children's development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 780-789.

Airsoftstore.be (z.d.) *Belgische wetgeving & tips*. Geraadpleegd op 06 oktober 2025 van <https://www.airsoftstore.be/nl/service/belgische-wetgeving-and-tips/>

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.

Anderson, C. A. (2014). *Violent, Nonviolent, and Prosocial Gaming Effects on Teens' Civic Engagement*. Oxford handbooks online.

Alif, M, Komarudin K, Tatang M, & Mulyana M. (2024) Positive Youth Development (PYD) in Martial Arts Activities: Literature Review. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences* 7, no. 4: 914-922.

Arabameri, E., & Mosleminezhad, M. (2015). Can paintball game improve cognitive functions in children with attention deficit/hyperactivity disorder? *International Journal Humanitarian Culture Studies*, 2(3)

Bailey, R. P., Sweeney, R., Sweeney, C., Huihui, L., & Samsudin, N. (2025). Martial Arts for Young People? A Review of the Benefits and Outcomes of Children's and Adolescents' Participation in Martial Arts. *Idō Movement for Culture*, 20(3).

Belgianairsoft.be (z.d.) *De Belgische wapenwet*. Geraadpleegd op 06 oktober 2025 van <https://www.belgianairsoft.be/nl/airsoft/wetgeving/de-belgische-wapenwet/>

Bespokeairsoft.com (z.d.) *Airsoft law in the UK: A comprehensive guide*. Geraadpleegd op 06 oktober 2025 van <https://www.bespokeairsoft.co.uk/blog/airsoft-law-uk.html>

Breuer, J., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Aggression and preference for first-person shooter and action games: Data from a large-scale survey of German gamers aged 14 and above. *Communication Research Reports*, 31(2), 183-196.

Bronkhorst, A., Van der Kerk, J., & Schipper-van Veldhoven, N.H.M.J. (2018). *Een pedagogisch sportklimaat: het realiseren van een positieve clubcultuur*. Coutinho.

- DeCamp, W., & Ferguson, C. J. (2017). The impact of degree of exposure to violent video games, family background, and other factors on youth violence. *Journal of youth and adolescence*, 46, 388-400.
- DeCamp, W. (2019). Parental influence on youth violent video game use. *Social science research*, 82, 195-203.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior research methods*, 43, 814-825.
- Elling, A., & Wisse, E. (2010). *Beloften van vechtsport*. Arko Sports Media.
- Elling, A., Schootemeijer, S., & Van den Dool, R. (2017). *Cijfers over vechtsport: een inventariserende studie naar beoefening, aanbod, evenementen en veiligheid van full-contact vechtsporten in Nederland*. Mulier Instituut.
- Erle, T. M., Barth, N., Kälke, F., Duttler, G., Lange, H., Petko, A., & Topolinski, S. (2017). Are target-shooters more aggressive than the general population? *Aggressive behavior*, 43(1), 3-13.
- Evike-Europe.com (z.d.). *Denmark airsoft legislation: Understanding laws and regulations for airsoft players*. Geraadpleegd op 06 oktober 2025 van <https://evike-europe.com/airsoft-legislation-denmark>
- Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and emotion*, 37(1), 154-164.
- Finnerman, T., & Kuoppala, A. (2014). *The motivational landscape of first-person shooter games* (Master's thesis, T. Finnerman; A. Kuoppala).
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Gohr Månsson, A., Elmoose, M., Mejdal, A., Dalgaard, S., & Roessler, K. K. (2019). The effects of practicing target-shooting sport on the severity of inattentive, hyperactive, and impulsive symptoms in children: a non-randomised controlled open-label study in Denmark. *Nordic journal of psychiatry*, 73(4-5), 233-243.
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.
- Harwood, C. G. & Knight, C. J. (2015). Parenting in youth sport: A position paper on parenting expertise. *Psychology of Sport & Exercise*, 16, 24-35.

Hoeijmakers, R. (2019). *Airsoft in Nederland: een groeiende sport in perspectief*. Mulier Instituut.

Hoeijmakers, R., & Steenbergen, J. (2024). *Nieuwe sporten in Nederland: onderzoek naar succesfactoren voor de verankering van nieuwe sporten in het Nederlandse sportlandschap*. Mulier Instituut.

Hortiguela, D., Gutierrez-Garcia, C., & Hernando-Garijo, A. (2017). Combat versus team sports: the effects of gender in a climate of peer-motivation, and levels of fun and violence in physical education students. *Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*, 17(3), 11-20.

Justis. (z.d.). *Wapenverlof of jachtakte aanvragen*. Geraadpleegd op 06 augustus 2025 van: <https://www.justis.nl/producten/wet-wapens-en-munitie/wapenverlof-of-jachtakte-aanvragen>

Keles, S., Ondas, O., Ekinci, M., Sener, M. T., Erhan, E., Sirinkan, A., ... & Baykal, O. (2014). Paintball-related ocular trauma: Paintball or Painball?. *Medical science monitor: international medical journal of experimental and clinical research*, 20, 564.

Kneer, J., Jacobs, R., & Ferguson, C. (2018). You could have just asked: The perception of motivations to play violent video games. *Simulation and Gaming*, 6(2).

Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie (KNSA). (z.d. a). *Wist je dat... over sportschieten?* Geraadpleegd op 29 juli 2025, van <https://www.knsa.nl/junioren/spreekbeurt/wist-je-dat/>

Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie (KNSA). (z.d., b). *KNSA Schiet- en Wedstrijdreglementen*. Geraadpleegd op 29 juli 2025, van <https://www.knsa.nl/de-knsa/wet-en-regelgeving/schiet-en-wedstrijdreglementen/knsa/>

Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie (KNSA). (z.d., c.). *VOG*. Geraadpleegd op 29 juli 2025, van <https://www.knsa.nl/de-knsa/lidmaatschap/vog/>

Lafuente, J. C., Zubiaur, M., & Gutiérrez-García, C. (2021). Effects of martial arts and combat sports training on anger and aggression: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 58, 101611.

Lagendijk, E., & Deelen, I. (2018). *Over de waarde van full contact vechtsport voor jongeren* (P&W Verkenning 81). Platform Onderwijs, Sport en Cultuur.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence*, 40, 38-47.

- Løhre, A., Østerlie, O., Hjemdal, O., & Grambaite, R. (2022). Attention and target shooting practice: Longitudinal results in a controlled mixed method study on adolescents in Norway. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100154.
- Moenig, U., Kim, M., & Choi, H. M. (2023). Traditional martial arts versus martial sports: the philosophical and historical academic discourse. *Revista de Artes Marciales Asiáticas*, 18(1), 41-58.
- Moore, B., Woodcock, S., & Dudley, D. (2021). Well-being warriors: A randomized controlled trial examining the effects of martial arts training on secondary students' resilience. *British Journal of Educational Psychology*, 91(4), 1369-1394.
- Nederlandse Airsoft Belangenvereniging (NABV), (z.d.). Veelgestelde vragen. Geraadpleegd op 22 juli 2025, van <https://www.nabv.nl/veelgestelde-vragen/>
- Nederlandse Airsoft Belangenvereniging (NABV), (2020). Handboek airsoftsport in Nederland (2019). Geraadpleegd op 29 juli 2025 via <https://www.nabv.nl/publicaties/>
- Nederlandse Airsoft Belangenvereniging (NABV), (2023). Wedstrijdreglement NABV (versie 7 september 2023). Geraadpleegd op 22 juli 2025, van <https://www.nabv.nl/?s=wedstrijdreglement>
- Øvretveit, K., Sæther, S. A., & Mehus, I. (2018). Achievement goal profiles, and perceptions of motivational climate and physical ability in male Brazilian jiu-jitsu practitioners. *Arch. Budo*, 14, 311-318
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society open science*, 6(2), 171474.
- Regeling wapens en munitie (2025, 1 augustus). Overheid.nl. Geraadpleegd op 1 september 2025, van <https://wetten.overheid.nl/BWBR0008800/2025-08-01>
- Socomtactical.net. (2015) *Airsoft laws in the UK & the rest of the world: A guide for players*. Geraadpleegd op 06 oktober 2025 van <https://www.socomtactical.net/blogs/airsoft-information/airsoft-laws-around-the-world>
- Socomtactical.net. (2023) *How Old Do You Have to Be to Play Airsoft in the UK? Everything You Need to Know*. Geraadpleegd op 12 november 2025 van <https://www.socomtactical.net/blogs/airsoft-information/how-old-do-you-have-to-be-to-play-airsoft?>

Vechtsportautoriteit. (z.d.). *Keurmerk Vechtsportautoriteit*. Geraadpleegd op 21 juli 2025, van Nederlandse Vechtsportautoriteit website: <https://www.vechtsportautoriteit.nl/keurmerk/>

Vertonghen, J., & Theeboom, M. (2010). The social-psychological outcomes of martial arts practise among youth: A review. *Journal of sports science & medicine*, 9(4), 528.

Vertonghen, J. and Theeboom, M., (2012). Martial arts and youth: an analysis of contextual factors. *International Journal of Adolescence and Youth*, 17(4), pp.237-241.

Vertonghen, J., Theeboom, M., & Pieter, W. (2014). Mediating factors in martial arts and combat sports: an analysis of the type of martial art, characteristics, and social background of young participants. *Perceptual and motor skills*, 118(1), 4161.

Pelle Bronkhorst  
[p.bronkhorst@mulierinstituut.nl](mailto:p.bronkhorst@mulierinstituut.nl)

Arnold Bronkhorst  
[a.bronkhorst@mulierinstituut.nl](mailto:a.bronkhorst@mulierinstituut.nl)

Agnes van Suijlekom  
[a.vansuijlekom@mulierinstituut.nl](mailto:a.vansuijlekom@mulierinstituut.nl)