

WEET WAT ZE SPELEN

VIDEOGAME CLASSIFICATIE OP MONDIAAL EN LOKAAL NIVEAU

MASTER EINDWERKSTUK

WEET WAT ZE SPELEN
VIDEOGAME CLASSIFICATIE OP MONDIAAL EN LOKAAL NIVEAU

VINCENT NICOLAI (0260479)
V.NICOLAI@STUDENTS.UU.NL
MA NIEUWE MEDIA EN DIGITALE CULTUUR
STUDIEJAAR 2006/2007

DOCENTBEGELEIDER: DRS. IMAR DE VRIES
WAARDERING: 7.5 ECTS

UNIVERSITEIT UTRECHT
FACULTEIT DER LETTEREN
INSTITUUT MEDIA EN RE/PRESENTATIE

JUNI, 2007



INHOUD

1. INLEIDING: MEDIAKRITIEK	2
1.1. <i>Van kritiek tot classificatie</i>	2
1.2. <i>Aanleiding: mondiale onduidelijkheid</i>	6
2. VIDEOGAMES EN GEWELD: ONDERZOEK EN CLASSIFICATIE	8
2.1. <i>Mediageweld en videogames</i>	8
2.2. <i>Classificatie van videogames</i>	11
3. MONDIALE CLASSIFICATIE	17
3.1. <i>Verenigde Staten en Canada</i>	17
3.2. <i>Europa overkoepelend</i>	20
3.3. <i>Duitsland</i>	22
3.4. <i>Verenigd Koninkrijk</i>	23
3.5. <i>Finland</i>	25
3.6. <i>Overeenkomsten, verschillen en knelpunten</i>	26
4. ONDERZOEK NAAR BEKENDHEID EN GEBRUIK VAN PEGI CLASSIFICATIE	29
4.1. <i>Onderzoeksopzet</i>	30
4.2. <i>Resultaten</i>	31
5. ONGEWENSTE BIJWERKINGEN: VERBODEN VRUCHTEN	39
5.1. <i>Algemene aantrekkingskracht van geweld</i>	41
5.2. <i>Onderzoek naar videogames vereist</i>	43
6. CONCLUSIE: WEET WAT ZE SPELEN	44
6.1. <i>Discussie en bredere context</i>	47
7. REFERENTIES	52
BIJLAGE A: VRAGENLIJST	56

1. INLEIDING: MEDIAKRITIEK

“Geweld en seks op tv en internet hebben veel effect op jongeren. Je kunt niet zeggen dat het zien van geweld en seks op televisie en in videogames niets met de geest van jongeren doet. De cultuur is zodanig dat je al snel een tik van de molen krijgt”.¹

1.1. VAN KRITIEK TOT CLASSIFICATIE

Het is donderdag 2 november 2006. André Rouvoet, lijsttrekker en fractievoorzitter van de ChristenUnie, stelt in een interview met dagblad Spits dat de inhoud van het hedendaagse videogame- en televisie aanbod een slechte invloed kan hebben op het welzijn van de jeugd. Dat een lijsttrekker in aanloop naar de verkiezingen voor de Tweede Kamer dergelijke sociale vraagstukken aanhaalt, om uitgangspunten van het verkiezingsprogramma te benadrukken, lijkt een slimme strategie. Mede door de media-aandacht die wordt besteedt aan geweld en seks op televisie, internet en in videogames, lijken de argumenten van Rouvoet gegrond en sluiten zo eenvoudig aan bij de algemene maatschappelijke perceptie van de gevolgen van mediagebruik onder jongeren; het idee dat de jeugd speelbal is van de mediaproducten en zich eenvoudig laat beïnvloeden door wat ze zien op televisie, internet en in videospellen en zich op een soortgelijke wijze wil en gaat gedragen. Een sterk staaltje verkiezingsretoriek, waarmee de ChristenUnie wil aangeven dat zij een oplossing kunnen bieden voor deze vermeende problematiek: een minister voor Jeugd en Gezin.²

Toch moeten we een aantal vraagtekens zetten bij de beweringen van Rouvoet. Is het zo dat geweld en seks op televisie, internet en in videogames een nadelige uitwerking hebben op het gedrag van jongeren? Wat is de content en context van deze mediavormen waarmee de vermeende gedragsverandering wordt veroorzaakt? Hoe kan worden voorkomen dat media die niet voor bepaalde leeftijdsgroepen is bedoeld bij de verkeerde personen terecht komt en hoe kunnen ouders en verzorgers hierin worden geadviseerd?

In eerste instantie spreekt Rouvoet over geweld en seks op televisie. De debatten rond de invulling van televisieprogramma's en de mogelijke schadelijke gevolgen voor de kijker gaan tientallen jaren terug. In de jaren '80 ontstond er grote ophef rond het geweld in THE A-TEAM en werd de serie als gevaar beschouwd voor de

¹ Maes, John. "Inzetten Op Jeugd- En Gezinsbeleid." *Spits* 02/11/2006, sec. Binnenland: 7.

² Gedurende het schrijven van deze scriptie is duidelijk geworden dat per 22 februari 2007 André Rouvoet is aangewezen als Minister voor Jeugd en Gezin in het nieuw gevormde kabinet. Meer informatie is te vinden op <http://www.jeugdengezin.nl>, geraadpleegd op 23/04/2007.

jeugdige toeschouwer.³ Ondanks dat in de 94 afleveringen slechts één dode viel, werd in tal van onderzoeken naar de invloed van geweld op televisie THE A-TEAM aangedragen als voorbeeld van hoe het niet moet. Uiteraard kunnen de avonturen van deze ex-commando's ook in een andere, meer positieve, context geplaatst worden: denk aan het samenwerken in groepsverband, diversiteit, creativiteit, goed versus slecht of de zwakkere in de samenleving helpen. Dit is echter waar *Kijkwijzer*, verantwoordelijk voor de beoordeling van het televisie- en filmaanbod, tekort schiet.⁴ *Kijkwijzer* richt zich op de mate van indringend of expliciet geweld, niet op de context waarin het geweld plaatsvindt. Hier is voor gekozen om de subjectiviteit binnen de beoordelingen te beperken. Tegenwoordig wordt THE A-TEAM aangemerkt als geschikt voor kijkers van zes jaar en ouder en mag daardoor ook overdag worden uitgezonden.⁵

Een meer recent voorbeeld van geweld en seks op televisie en de daarbij opgelaaide discussie is DE GOUDEN KOOI van tv-zender Tien, waarin een aantal bewoners in een villa verblijft met de kans die te winnen als hij of zij als laatste overblijft. Een citaat van één van de bewoners in het Noord-Hollands Dagblad is treffend: "Ik ruk je ogen eruit en dan pis ik in je schedel. En dat doe ik niet eens met liefde, maar uit pure haat".⁶ Wat begon als een kopie van BIG BROTHER, met tien miljonairs in spé die de dag rustig keuvelend doorkwamen, is binnen zes maanden uitgemonnd in een dagelijkse uiteenzetting van ruzie, bedreiging, drankmisbruik en seks. Nena, één van de bewoonsters van het eerste uur verdween aanvankelijk in bed met Brian, daarna met Huub en kon later niet van huisgenoot Natasia afblijven. Een confrontatie met de gebeurtenissen door Brian resulteerde in een schop voor hem en einde programma voor Nena. Een aantal kijkers heeft een klacht ingediend bij het *Nicam*, de organisatie achter *Kijkwijzer*, omdat zij de show niet gepast vinden voor half acht 's avonds; een tijdstip dat veel jonge kinderen televisie kijken.⁷ De tv-serie heeft echter op dit moment de *Kijkwijzer* classificatie "alle leeftijden", met een waarschuwing voor grof taalgebruik en kan dus op elk tijdstip worden uitgezonden.

De tweede mediavorm die door Rouvoet wordt bekritiseerd is het Internet. In de media wordt druk gediscussieerd over de toegankelijkheid van schadelijke informatie

³ Brandt, Monique. "Alles Is Relatief: Ook Tv-Geweld." *Noord-Hollands Dagblad* 20/02/2007.

⁴ Kijkwijzer. "Kijkwijzer.nl: Wat Is Kijkwijzer?" Geraadpleegd op 12/02/2007.
<<http://www.kijkwijzer.nl/pagina.php?id=2>>.

⁵ In vergelijking met soapserie GOEDE TIJDEN, SLECHTE TIJDEN of komische dramaserie DESPERATE HOUSEWIVES, die beide geschikt zijn bevonden voor kijkers van 12 jaar en ouder, lijkt de *Kijkwijzer* indeling van THE A-TEAM laag uitgevallen.

⁶ Beek, Hans van. "Gouden Kooi Vaart Wel Bij Knokpartijtjes." *Noord-Hollands Dagblad* 10/02/2007.

⁷ Groenier, Rivka. "Grofheden 'Gouden Kooi' Onder De Loep." *Noord-Hollands Dagblad* 28/03/2007.

op het web en wat het met kinderen doet.⁸ Berichten over jongetjes die aan de hand van filmpjes op internet de executie van Saddam Hussein naspelen; kinderen die elkaar via websites aanzetten tot zelfdoding en zelfverminking; jongeren die op vroege leeftijd worden geconfronteerd met internetporno; kinderlokkers die via chatsites en MSN ongestoord jonge kinderen kunnen benaderen en zich kunnen voordoen als leeftijdsgenoten.⁹ Ondanks dat overheid wordt aangesproken om dit soort praktijken onmogelijk te maken, is er geen instantie met wettelijke aansprakelijkheid die personen kan verbieden bepaalde websites te bezoeken. De producent van een internetpagina is op zichzelf aangewezen als het gaat om het beschermen van jongeren tegen eventuele schadelijke content. In het verleden zijn echter wel pogingen ondernomen een systeem te ontwerpen dat webmasters in staat stelt op gestructureerde wijze de inhoud van een website te classificeren. In 1995 werd RSACi, afgeleid van *Recreational Software Advisory Council* (RSAC), in gebruik genomen en geïntegreerd in de Microsoft Internet Explorer webbrowswer.¹⁰ Deze organisatie werd gesloten in 1999 en omgezet in de *Internet Content Rating Association* (ICRA). Deze instantie stelt de maker van een website in staat een label te genereren waarmee de content door een bezoeker kan worden gevalideerd¹¹; deze functie is zonder juridische aansprakelijkheid, geldt als informatiepunt voor ouders en kind en wordt volledig vrijwillig toegepast door website beheerders.¹²

Het medium dat de laatste jaren veelvuldig in negatieve zin het nieuws heeft gehaald en ook door Rouvoet wordt bekritiseerd is de videogame. In het bijzonder videospellen met een gewelddadige inhoud zijn onderwerp van discussie, doordat ze in het verleden onder andere in verband zijn gebracht met geweldsdelicten op middelbare en hogere scholen. Daarnaast zouden games verslavend zijn¹³, kinderen ongevoelig maken voor geweld, slechte schoolprestaties, sociale isolatie en een gebrek aan

⁸ Eijk, Steven van. "Hoera, Minister Voor Jeugdzaken." *Noord-Hollands Dagblad* 10/02/2007.

⁹ Veerman, Marije. "Chatten.nl Bindt Strijd Aan Met Kinderlokken." *Metro* 04/04/2007, sec. Voorpagina: 1.

¹⁰ Wikipedia. "Recreational Software Advisory Council". Geraadpleegd op 12/02/2007.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Recreational_Software_Advisory_Council>.

¹¹ Family Online Safety Institute. "About ICRA". Geraadpleegd op 24/04/2007. <<http://www.fosi.org/icra>>.

¹² Webmasters proberen op uiteenlopende manieren filters te implementeren waarmee ongeschikte bezoekers de toegang kan worden ontzegd. Denk aan leeftijdsrestricties en/of leeftijdverificatie op websites voor volwassenen. In de regel kan dit eenvoudig worden ontlopen door een bezoeker die zich ouder voordoet. Een filter met een meer ludieke insteek is bijvoorbeeld NSFW (*Not Suitable For Work*), zoals ondermeer toegepast door weblog Geen Stijl, <http://www.geenstijl.nl>, geraadpleegd op 24/04/2007.

¹³ Nu.nl. "Zuid-Korea Opent Ontwenningssklinieken Voor Gamers". 2005. Geraadpleegd op 15/09/2005.

<http://www.nu.nl/news/591850/55/Zuid-Korea_opent_ontwenningssklinieken_voor_gamers.html>.

beweging tot gevolg hebben^{14,15}. De controverse rond agressieve of seksueel getinte videogames heeft mondiaal geleid tot de introductie van diverse classificatiesystemen, die ouders en kinderen de weg moeten wijzen binnen het huidige spelaanbod. Een recent voorbeeld van mediakritiek in de videogames arena is CANIS CANEM EDIT, beter bekend onder de werktitel BULLY. Nog ver voordat het videospel op de markt verscheen uitte PvdA-kamerlid Dijsselbloem zijn kritiek en vond dat een spel dat pesten op school aanmoedigt niet past in onze samenleving, waarin pesten als verwerpelijk wordt beschouwd.¹⁶ Niet alleen in Nederland, ook buiten de landsgrenzen is BULLY lange tijd onderwerp van discussie geweest. De Belgische minister van justitie Onkelinx zag in BULLY, óók voordat het spel te koop was, aanleiding een algemeen verbod op agressieve videogames in te dienen¹⁷; vooralsnog is deze wet er niet van gekomen. De voornaamste kritiek uit het kamp van de spelontwikkelaars is dat politici niet weten waar ze over praten aangezien ze de spellen zelf niet spelen, er geen empirisch bewijs bestaat voor een causaal verband tussen gewelddadige games en soortgelijk gedrag, de gemiddelde leeftijd van gamers tegen de dertig is, en incidenten in de media aangehaald worden als bewijs.¹⁸

Uit het voorgaande is duidelijk geworden dat, door de jaren heen alle vormen van populaire media op basis van gewelddadige of seksueel getinte inhoud onder vuur zijn komen te liggen; al lijken nieuwe media vooral bij introductie en door groeiende populariteit onderwerp van mediakritiek te zijn. De vraag of deze discussie terecht is kan door een gebrek aan consensus binnen het wetenschappelijk debat met betrekking tot mediageweld en media-effect theorie niet objectief worden beantwoord. Het roept echter ook de vraag op hoe getracht wordt te voorkomen dat media die niet voor bepaalde leeftijdsgroepen is geschikt bij de juiste personen terecht komt en waar de verantwoordelijkheid ligt van overheidsinstanties, videogame industrie en ouders. In deze scriptie wordt de vraag gesteld hoe op mondiaal niveau videogames worden geclassificeerd, waar de knelpunten liggen binnen dit proces en wat de aanbevelingen ter verbetering zijn. Vanuit een persoonlijke interesse in de sociale impact van videospellen en de maatschappelijke discussie rondom games met gewelddadige

¹⁴ Nu.nl. "Chinese Gamer Overlijdt Na Marathonsessie ". 2007. Geraadpleegd op 28/02/2007.

<http://www.nu.nl/news/991248/55/Chinese_gamer_overlijdt_na_marathonsessie.html >.

¹⁵ Nu.nl. "Man Computert Zich Dood". 2005. Geraadpleegd op 15/09/2005.

<<http://www.nu.nl/news.jsp?n=571859&c=55> >.

¹⁶ Stil, Herman. "Een Omstreden Pestspel Op De Computer." Noord-Hollands Dagblad 28/10/2006.

¹⁷ Nu.nl. "België Pakt Pesterig Pc-Spel Aan ". 2005. Geraadpleegd op 31/02/2006.

<http://www.nu.nl/news/637686/55/België_pakt_pestiger_pc-spel_aan.html >.

¹⁸ Mons, Dennis. "Verbod Op Games Ongegrond." Spits 26/01/2007, sec. Binnenland: 7.

thema's en de vermeende relatie met soortgelijk gedrag, is binnen deze scriptie gekozen om videogames als hoofdthema te beschouwen.

1.2. AANLEIDING: MONDIALE ONDUIDELIJKHEID

Op mondiaal niveau is een aantal organisaties verantwoordelijk voor het classificeren van videogames. Het beoordelen van deze spellen heeft in de meeste gevallen een minimumleeftijdindicatie en korte inhoudsbeschrijving tot gevolg, die op de voor- en achterkant van de verpakking worden gedrukt.

In de Verenigde Staten en Canada is bijvoorbeeld de *Entertainment Software Rating Board* (ESRB)¹⁹ actief en binnen Europa worden videospellen voorzien van een *Pan European Game Information* (PEGI) waardering²⁰. Binnen landen als Finland, het Verenigd Koninkrijk en Duitsland is naast PEGI een lokaal systeem actief, wat in de meeste gevallen al bestond voordat PEGI op Europees niveau werd ingevoerd. Daar komt nog bij dat deze systemen enerzijds elkaar overkoepelen en anderzijds naast elkaar worden toegepast. De waardering die wordt toegekend aan een videogame kan per organisatie verschillen, aangezien verscheidene definities van bijvoorbeeld seks en geweld worden gehanteerd bestaan er uiteenlopende visies van wat geschikt is voor afzonderlijke leeftijdscategorieën. Daarnaast wordt in sommige landen volstaan met een leeftijdsindicatie, al dan niet aangevuld met een visuele of tekstuele omschrijving van de inhoud van de videogame. En om het nog ingewikkelder te maken is het laten classificeren van een spel in de meeste gevallen op vrijwillige basis, of zijn games die niet aan specifieke eisen voldoen vrijgesteld van het beoordelingsproces. Is een videogame eenmaal beoordeeld, dan hebben de indicatoren op de verpakking in de meeste gevallen slechts een informatieve functie, zonder enige wettelijke aansprakelijkheid.

Het is duidelijk dat het classificeren van videogames op organisatorisch niveau op uiteenlopende manieren wordt uitgevoerd, wat directe invloed heeft op de manier waarop met de uiteindelijke doelgroep wordt gecommuniceerd en de wijze waarop de beoordeling van een videospel wordt geïnterpreteerd. Het geheel geeft aanleiding een onderzoek te starten waarin nauwkeurig wordt beschreven hoe videogames op mondiaal niveau worden geclassificeerd, waar de verwachte knelpunten liggen en wat aanbevelingen ter verbetering kunnen zijn. Het is evident dat onder druk van de maatschappelijke en wetenschappelijke discussie rondom videogames met ongepaste

¹⁹ ESRB. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007. <<http://www.esrb.org>>.

²⁰ PEGI. "Pan European Game Information". Geraadpleegd op 01/05/2007. <<http://www.pegi.info/nl/index/>>.

inhoud systemen zijn ontworpen die ouders, verzorgers en jongeren correct en helder moeten informeren over de content van een videogame. De manier waarop videogames worden geclassificeerd is in grote lijnen afgeleid van wat binnen wetenschappelijk onderzoek naar de relatie tussen het spelen van gewelddadige videogames en overeenkomstig gedrag is ontdekt. Er kan dus worden gesteld dat het debat rond het classificeren van videogames door de discussies met betrekking tot mediageweld en effecttheorie in stand wordt gehouden; een negatief causaal verband tussen videogames met onfatsoenlijke content en vergelijkbaar gedrag zou het classificeren in theorie overbodig maken.

Door de analyse die binnen deze scriptie wordt beschreven, is het onderzoek te plaatsen binnen het debat rondom het classificeren van videogames, waarin door middel van content analyse wordt vergeleken in hoeverre de inhoud van een videospel overeenkomt met wat de leeftijdsindicatie en inhoudsbeschrijving officieel voorschrijven. Dat dergelijke onderzoeken worden uitgevoerd is een logisch gevolg van de maatschappelijke en wetenschappelijke discussie omtrent de gevolgen van blootstelling aan videogames, en schietincidenten, geweldsdelicten en zedenmisdrijven die in nieuwsmedia worden gekoppeld aan het mediagebruik van jongeren. Het onderzoek dat in deze scriptie wordt beschreven zal duidelijk maken of ouders, jongeren en wetenschappers zich zorgen moeten maken over de inhoud en bijbehorende classificatie van videogames. Als gevolg van een analyse van het debat (onder andere Thompson & Haninger, 2001) aangaande het beoordelen van videospellen wordt verwacht dat een discrepantie bestaat in de manier waarop games worden beoordeeld en de classificatie die vergelijkbare of afwijkende titels verdienen. Daarnaast wordt middels deze theorie verondersteld dat leeftijdsindicatie en inhoudsbeschrijving op de verpakking in bepaalde gevallen te onduidelijk zijn voor een potentiële koper en nadelige consequenties kunnen hebben op de spelvoorkeur van jongeren.

2. VIDEOGAMES EN GEWELD: ONDERZOEK EN CLASSIFICATIE

Naast het eerder genoemde debat met betrekking tot de classificatie van videogames, is dit onderzoek gerelateerd aan de maatschappelijke en wetenschappelijke discussie rondom mediageweld en de effecten van het spelen van gewelddadige videogames. In dit hoofdstuk wordt van beide debatten een analyse gemaakt en het standpunt beschreven wat aan dit onderzoek ten grondslag ligt.

2.1. MEDIAGEWELD EN VIDEOGAMES

Het huidige onderzoek naar de relatie tussen gewelddadige videogames en soortgelijk gedrag van spelers in de werkelijke wereld is gekleurd door de afwijkende kijk die verschillende wetenschappelijke vakgebieden erop na houden (Goldstein, 2005, p.351). Ondanks dat Bushman en Anderson (2001) beweren dat de gehele wetenschappelijke gemeenschap dezelfde resultaten ondersteunt en dat alleen de entertainment industrie en nieuwsmedia deze uitkomsten niet accepteren, zijn er wel degelijk verschillende opvattingen over gewelddadige videogames en vermeend agressief gedrag. Deze scheiding is niet verrassend, want sinds jaar en dag zijn de vermeende effecten van nieuwe media op het publiek onderwerp van discussie.

Vanuit mediahistorisch perspectief zijn twee verschillende stadia in de ontvangst van een nieuw massamedium te onderscheiden: een voorspellend en evaluerend stadium (Lauwaert, Wachelder en Van De Walle, 2005, p.37). Aan de ene kant staan de sociale wetenschappers en psychologen die gedurende het voorspellende stadium, dat in het geval van videogames ongeveer twintig jaar na introductie begon, de positieve en negatieve effecten van het nieuwe medium benadrukken; met betrekking tot videogames worden hoofdzakelijk de ongewenste effecten van gewelddadige spellen geaccentueerd. Echter, niet alleen het gewelddebat lijkt hier onder te lijden, ook videogame verslaving wordt breed uitgemeten in de media ondanks dat er weinig onderzoek naar is gedaan (Griffiths & Davies, 2005, p.361).

In tegenstelling tot onderzoek naar geweld op televisie en films, heeft onderzoek naar de effecten van gewelddadige videogames twee decennia op zich laten wachten. Dit komt mede doordat videospellen nog steeds relatief nieuwe media zijn, die in grafisch opzicht sterk blijven evolueren (Carnagey & Anderson, 2004, p.5) en omdat videogames lange tijd zijn genegeerd door wetenschappers in verband met de vergelijking met kinderentertainment (Newman, 2004, p.5). De hypothese dat het spelen van gewelddadige videogames soortgelijk gedrag veroorzaakt, wordt in eerste

instantie gevormd op basis van onderzoek naar het effect van geweld op televisie en in films; toch zijn videogames een ander medium met specifieke eigenschappen waardoor het effect kan toenemen (Carnagey & Anderson, 2004, p.5). Het interactieve karakter en realisme van huidige videogames, de onmiddellijke beloning voor de speler en de mogelijke identificatie met een avatar hebben deze discussie verder opgestoot (Endestad & Torgersen, 2003). Daar komt bij dat de hoeveelheid aandacht en betrokkenheid die wordt geëist van een speler en de frequentie van gewelddadige scènes in een videogame vele malen groter is dan in het geval van televisie of film (Carnagey & Anderson, 2004, p.5-6). Toch zijn er op sommige punten tegengeluiden te horen. In de psychologie wordt er zonder meer vanuit gegaan dat identificatie met een personage plaatsvindt, ondanks dat onderzoek door mediawetenschappers uitwijst dat een personage, bij het repetitief spelen van een game, als 'cursor' of verzameling eigenschappen en mogelijkheden wordt ervaren om voortgang te boeken in het spel (Frasca, 2001; Newman, 2002a;2002b); persoonlijke identificatie met een digitale avatar is hierbij niet vanzelfsprekend.

In een literatuurstudie van psychologen Carnagey en Anderson (2004) naar de relatie tussen gewelddadige videogames en agressie, stellen zij dat wetenschappelijk onderzoek de laatste jaren tot overeenkomstige resultaten is gekomen. Zo bestaat er een positieve correlatie tussen het spelen van gewelddadige videospellen en agressief gedrag. Daarnaast heeft experimenteel- en correlatieonderzoek aangetoond dat het spelen van gewelddadige videogames resulteert in agressief denken of een agressieve houding, en gewelddadige gevoelens en neigingen. Als laatste zouden gewelddadige videogames sociaal gedrag tegenwerken, spelers minder behulpzaam maken en fysiologische prikkels (hartslag, bloeddruk, etc.) tot gevolg hebben.²¹ Een belangrijke opmerking die de auteurs maken is, dat alle beschreven effecten direct na de experimenten zijn gemeten; longitudinaal onderzoek naar deze vermeende effecten is niet voorhanden. Ondanks de vermeende consensus binnen het wetenschapsgebied, zijn er ook onderzoeken gepubliceerd waar geen positieve relatie tussen gewelddadige videogames spelen en soortgelijk gedrag werd aangetoond. Zo stellen Holmes en Pellegrini (2005) dat de interactie tussen kinderen tijdens het spelen van videogames positief of neutraal is, ongeacht het thema of type game.

Sinds een jaar of tien zijn videogames in een meer evaluerend stadium terecht gekomen, waarin de negatieve en positieve effecten van het medium worden

²¹ Ook andere vormen van fysiologische reacties zijn door middel van wetenschappelijk onderzoek aangetoond, zoals het vrijkomen van dopamine in de hersenen van volwassen mannen tijdens het spelen van gewelddadige videogames (Carnagey & Anderson, 2004, p.8). Dopamine komt vrij in de hersenen bij emoties zoals blijdschap en genot, en wordt ook geassocieerd met verslaving.

geëvalueerd en afgewogen tegen de praktijk (Lauwaert, Wachelder en Van De Walle, 2005, p.37). Vooral mediawetenschappers beoordelen sociaal wetenschappelijk onderzoek op basis van mediaspecifieke eigenschappen en komen tot geheel andere conclusies met betrekking tot de invloed van mediageweld op de samenleving. Op basis van een kritische beoordeling van sociaal wetenschappelijk onderzoek, waarin de relatie tussen gewelddadige games en agressie wordt onderzocht, komt Jeffrey Goldstein (2005, p.341) tot tegengestelde conclusies. Hij stelt dat er nauwelijks een eenduidige definitie van geweld en agressie wordt gehanteerd en dat experimentele onderzoeken vaak discutabel en slecht ontworpen zijn. Als laatste bestaat er een voortdurende verwarring rondom de termen correlatie en causaliteit, waarbij de eerste uitdrukking wordt geïnterpreteerd als de tweede. Uit deze bezwaren kan opgemaakt worden dat het hoofdzakelijk een kwestie is van validiteit; de vraag wat exact wordt gemeten in dergelijke onderzoeken. Het probleem begint bij het ontwerpen van een gemanipuleerde groep en een controle groep en het definiëren van variabelen: "Some social science researchers have compared 'violent' games like Doom to 'non-violent' games like Myst or compared the rates of aggressive and violent behavior between gamers and non-gamers" (Squire, 2002). Door videogames uit verschillende genres met elkaar te vergelijken is het onduidelijk wat precies wordt gemeten. Newman (2004, p.68) voegt daar nog aan toe dat onderzoek naar de lange-termijn effecten van het spelen van gewelddadige videogames onderbelicht is gebleven.

Naast het onderzoek naar het wel of niet bestaan van een relatie tussen gewelddadige videogames en vergelijkbaar gedrag bestaat de catharsis (reiniging) hypothese, die het vrijkomen of ontladen van driftenergie in indirecte vorm beschrijft (Glassman, 1998, p.289).²² Catharsis houdt dus in dat wanneer iemand een gewelddadige videogame speelt hij of zij op symbolische wijze agressie ontlaadt via betrokkenheid met de game; deze theorie wordt vaak achterwege gelaten vanwege het ontbreken van empirisch bewijs.

Het debat rondom de invloed van gewelddadige videogames kan op meerdere manieren worden geïnterpreteerd. De experimenten beschrijven in de regel slechts een statistische samenhang tussen mediageweld en agressief gedrag, wat aanleiding geeft tot discussies over wat als feiten gezien kan worden (Anderson, 2003). Het standpunt wat in deze scriptie wordt ingenomen zit op de middengrens. Videogames hebben wel

²² In navolging van Konrad Lorenz suggereert Glasman (1998, p.289) dat sommige vormen van agressie (bijvoorbeeld in videogames) verkozen moeten worden boven nog extremere vormen, zoals geweld op straat. Volgens Lorenz, redenerend vanuit een biologische benadering, zal er altijd agressie zijn; het enige wat een samenleving kan doen is de agressie zodanig kanaliseren dat de schade tot een minimum beperkt blijft.

degelijk een fysiologisch en cognitief effect op spelers, in de literatuur algemeen aangeduid als *emotional arousal* (Cantor, 1998b, p.96; Goldstein, 1998a, p.60);^{23,24} zonder deze effecten zouden videogames waarschijnlijk niet zo populair zijn. Hoe sterk deze effecten worden ervaren en welke gedragsverandering optreedt is afhankelijk van de persoon; sociale achtergrond, aanleg en andere persoonlijke factoren zijn hierbij van groot belang. Het impliceert in de eerste plaats wel dat gewelddadige videogames bij de juiste personen terecht moeten komen; dat is waar onder meer videogame classificatie om de hoek komt kijken.

2.2. CLASSIFICATIE VAN VIDEOGAMES

Als het voorgaande debat wordt betrokken op de beoordeling van videogames, dan is het duidelijk dat onderzoeksresultaten die negatief uitvallen voor gewelddadige videogames, in combinatie met bezorgdheid over de mogelijke effecten van blootstelling en druk vanuit overheidsinstanties hebben aangestuurd op het classificeren van videospellen door externe instanties.

In vergelijking met het hiervoor beschreven debat is er aanzienlijk minder onderzoek uitgevoerd naar de inhoud en classificatie van videogames. Dit komt hoofdzakelijk doordat het mondiaal beoordelen van videogames relatief kort wordt verricht. In Amerika en Canada worden videogames voorzien van een ESRB waardering; een organisatie die in 1994 is opgericht.²⁵ In Europa is pas vanaf 2003 een overkoepelende organisatie opgericht, in de vorm van PEGI, die de beoordeling van videospellen voor haar rekening neemt.²⁶ Relevante publicaties met betrekking tot de ESRB classificatie zijn vanaf eind jaren negentig beschikbaar, de PEGI beoordeling is nog niet onderwerp van wetenschappelijke analyse geweest. Wat echter opvalt aan het afgeronde onderzoek, is dat het zich vooral richt op contentanalyse waarmee wordt vergeleken in hoeverre de inhoud van een videogame strookt met wat de leeftijdsindicatie en inhoudsbeschrijving officieel voorschrijven.

De persoonlijke ervaring van CNN journalist Chris Morris (2003) is indicatief voor de resultaten die worden geboekt binnen het onderzoek naar de classificatie van

²³ Nu.nl. "Gewelddadige Games Beïnvloeden Hersenactiviteit". 2006. Geraadpleegd op 29/11/2006. <http://www.nu.nl/news/902662/55/Gewelddadige_games_beïnvloeden_hersenactiviteit.html>.

²⁴ Nu.nl. "Computerspellen Zijn Goed Voor De Ogen". 2007. Geraadpleegd op 07/02/2007. <http://www.nu.nl/news/969005/55/Computerspellen_zijn_goed_voor_de_ogen.html>.

²⁵ ESRB. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007. <<http://www.esrb.org>>.

²⁶ PEGI. "Pan European Game Information". Geraadpleegd op 01/05/2007. <<http://www.pegi.info/nl/index/>>.

games: “Manhunt” earned an M rating, which is the equivalent of a film receiving an R rating – the content is suitable for players over 17. The ratings board stopped short of an AO – adults only – rating, though, leaving some to wonder exactly how violent a game has to be to earn that label”. De vraag of videogames op basis van inhoud een passende classificatie krijgen staat centraal binnen dit debat. Een vroege poging de content van videospellen te beschrijven komt van Thompson en Haninger (2001). Zij doen onderzoek naar de verbeelding van geweld, alcohol, tabak en andere substanties, en seks in videogames die de ESRB waardering E (voor *Everyone*) hebben gekregen.²⁷ Door 672 *E-rated* videogames terug te brengen naar een representatieve sample van 55 games, is in kaart gebracht binnen welk genre de meeste games actief waren en welke inhoudsbeschrijving is gebruikt. De resultaten van de analyse geven aan dat in 64% van de games intentioneel geweld voorkwam voor een tijdsduur van gemiddeld 30.7% van de *game play*; de mate van geweld varieerde significant tussen genres. Het verwonden van personages werd beloond in 60% van de onderzochte games. Opmerkelijk is dat 44% van de games geen inhoudsbeschrijving met betrekking tot geweld op de verpakking hadden staan, maar toch gewelddadige handelingen bevatten. We kunnen echter een kanttekening plaatsen bij deze analyse. Er wordt een ruime definitie van geweld gebruikt, wat het moeilijk maakt onderlinge verschillen tussen games te onderzoeken.²⁸ Daarbij wordt terecht gesteld dat genre een belangrijke indicatie is voor het type of de mate van geweld; voor veel ouders zal dit echter onduidelijk zijn. Het gebruik van een dergelijke definitie heeft tot gevolg dat ook de *game play* van bijvoorbeeld SUPER MARIO BROS. als gewelddadig wordt beschouwd. De discutabele opzet van het onderzoek legt direct de onduidelijkheid van de ESRB classificatie bloot; het type of genre van een game wordt niet meegewogen, waardoor de zeggingskracht van de inhoudsbeschrijvingen verloren gaat.

Een soortgelijk onderzoek uitgevoerd door dezelfde auteurs richt zich op de inhoud en bijbehorende ESRB waardering van *T-rated* videogames (Haninger & Thompson, 2004); ook binnen deze analyse wordt beschreven of de hoeveelheid geweld, bloed, seks, gokken, alcohol, tabak of andere drugs overeenkomt met wat de

²⁷ De officiële omschrijving van een *E(veryone)* classificatie is: “Titles rated E (Everyone) have content that may be suitable for ages 6 and older. Titles in this category may contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language”. Zie ESRB. “Entertainment Software Rating Board”. Geraadpleegd op 12/02/2007. <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

²⁸ Geweld wordt gedefinieerd als: “acts in which the aggressor causes or attempts to cause physical injury or death to another character” (Thompson & Haninger, 2001, p.593).

T (voor *Teens*) classificatie van de ESRB voorschrijft.²⁹ Een lijst van 396 videogames is teruggebracht tot een representatieve sample van 80 games, waarvan de content op bovenstaande punten wordt geanalyseerd. Relevante resultaten geven aan dat in 98% van de games intentioneel geweld voorkwam voor een tijdsduur van gemiddeld 36% van de *game play*. In 90% van games was het nodig personages te verwonden om progressie te boeken in het spel of werd dergelijk handelen beloond. In 69% van de games was de speler genoodzaakt personages te doden of werden soortgelijke verrichtingen beloond. Over het geheel gezien kwam de inhoudsbeschrijving van de ESRB met betrekking tot geweld in 95% van de games overeen met de observaties binnen dit onderzoek; de mate en context van het geweld loopt echter sterk uiteen door het brede aanbod van games binnen verschillende genres. De auteurs concluderen dat “physicians and parents should be aware that popular T-rated video games may be a source of exposure to a wide range of unexpected content” (ibid, p.856). Dezelfde kanttekening met betrekking tot de ruime definitie van geweld kan ook bij dit onderzoek worden geplaatst.³⁰ Het is in combinatie met onduidelijke ESRB inhoudsbeschrijvingen moeilijk onderlinge verschillen tussen videogames te analyseren.

Vanuit een soortgelijke motivatie bestuderen Walsh en Gentile (2001) de validiteit van Amerikaanse televisie, film en videogame classificatie systemen. Ondanks dat zij in het geval van videogames ook de nadruk leggen op de E en T waardering van de ESRB is de onderzoeksopzet wezenlijk anders. De auteurs hebben een panel van 55 ouders samengesteld die gezamenlijk, aan de hand van de inhoud, 166 videogames hebben beoordeeld. De ouders moesten per leeftijdscategorie aangeven of ze de content van elke videogame gepast vonden voor kinderen uit die leeftijdsgroep. Door de waardering van de ouders te vergelijken met de ESRB game classificatie is geanalyseerd in hoeverre deze gegevens overeenkomen. Wat opvalt is dat als de ESRB een videogame een M (voor *Mature*) classificatie geeft, dat ouders nagenoeg unaniem tot dezelfde beslissing komen;³¹ videogames met een E of T label

²⁹ De officiële omschrijving van een T(eens) classificatie is: “Titles rated T (Teen) have content that may be suitable for ages 13 and older. Titles in this category may contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling, and/or infrequent use of strong language”. Zie ESRB.

“Entertainment Software Rating Board”. Geraadpleegd op 12/02/2007.

<http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

³⁰ Geweld wordt gedefinieerd als: “intentional acts in which the aggressor causes or attempts to cause physical injury or death to another character” (Haninger & Thompson, 2004, p.858).

³¹ De officiële omschrijving van een M(*ature*) classificatie is: “Titles rated M (Mature) have content that may be suitable for persons ages 17 and older. Titles in this category may contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language”. Zie ESRB. “Entertainment Software Rating Board”.

Geraadpleegd op 12/02/2007. <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

geven meer reden tot zorgen. Zo vinden ouders 18% van de *E-rated* videogames niet geschikt voor kinderen van 3 tot 7 jaar oud en wordt slechts 7% van de *T-rated* games gepast bevonden voor kinderen van 8 tot 12 jaar oud. Daar komt bij dat 18% van de *T-rated* videogames als niet geschikt wordt bevonden voor kinderen van 13 tot 17 jaar oud. Als opmerking moet wel geplaatst worden dat de T waardering betrekking heeft op kinderen van 13 jaar en ouder. Als we het ESRB classificatie systeem wel strikt toepassen dan lijken de verschillen met de waardering van de ouders niet heel groot te zijn; een verkeerde interpretatie van de ESRB waarderingen door de auteurs maken de onderzoeksresultaten in het geval van videogames discutabel. In een soortgelijke proefneming van Funk et al. (1999) worden vergelijkbare resultaten beschrijven. Ook binnen dit onderzoek staat de vraag centraal of de classificatie van de ESRB overeenkomt met de waardering die consumenten geven aan games met gewelddadige thema's. In lijn met de resultaten van Walsh en Gentile (2001) is er overeenstemming tussen consumenten en de ESRB over games met extreem veel of geen gewelddadige inhoud. Minder eensgezind zijn de consumenten en de ESRB over de gewelddadige content van games met *cartoon-type* of *fantasy violence*.³² Games met dit type gewelddadige inhoud worden door de ESRB mild beoordeeld, waardoor het spelen door jonge kinderen niet wordt afgeraden. Volgens Funk en collega's denkt de ESRB dat het alleen nodig is om de toegang tot videospellen met realistisch geweld tegen menselijke personages te beperken.

In een studie van Smith, Lachlan en Tamborini (2003) zijn 60 populaire videogames geanalyseerd en beoordeeld op de verbeelding en context van gewelddadige inhoud. De videogames zijn slechts 10 minuten gespeeld en alle inspanningen zijn opgenomen op videoband voor latere contentanalyse. De eerste vraag die wordt gesteld is of de hoeveelheid geweld in videogames verschilt per classificatie. In dienst van het onderzoek zijn de toenmalige vier soorten beoordeling van de ESRB onderverdeeld in een categorie voor alle kinderen (E en K-A, 40 titels) en een categorie voor oudere kinderen en volwassenen (T en M, 20 titels).³³ Uit de analyse blijkt dat videogames voor oudere kinderen en volwassenen vaker gewelddadige

³² Cartoon-type violence wordt gedefinieerd als: "Violent actions involving cartoon-like situations and characters. May include violence where a character is unharmed after the action has been inflicted". Fantasy violence wordt gedefinieerd als: "Violent actions of a fantasy nature, involving human or non-human characters in situations easily distinguishable from real life". Zie ESRB. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007. <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

³³ De K-A (*Kids to Adults*) classificatie wordt sinds januari 1998 niet meer toegepast door de ESRB, en is vervangen door de E (*Everyone*) classificatie. Zie Wikipedia. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007. <http://en.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board>.

inhoud bevatten dan games die geschikt zijn voor iedereen. Onafhankelijk van de ESRB classificatie is gedurende het onderzoek in 68% van de 60 spellen één of meer voorbeelden van geweld aangetroffen. Het aantal gewelddadige interacties per minuut bleek in het geval van games met een E of K-A waardering 1.17 te zijn. Dezelfde situatie met betrekking tot games met een T en M beoordeling kwam uit op 4.59 gewelddadige interacties per minuut; een verviervoudiging. De tweede vraag die wordt gesteld is of de context van geweld in videogames verschilt per classificatie. Relevante resultaten zijn dat in 87% en 78% procent van de games voor oudere kinderen en volwassenen mensen worden gebruikt als respectievelijk initiator of doel van geweld. In 70% van de 60 bestudeerde videospellen is het gebruik van geweld gerechtvaardigd, in 98% van deze games wordt het toepassen van geweld niet bestraft, in 56% van de gevallen wordt een speler beloond voor het gehanteerde geweld, en in 78% van de videogames in de sample heeft het geweld een dodelijke afloop. Door een afwijkende definitie van geweld is dit onderzoek moeilijk te vergelijken met de eerder beschreven studies.³⁴ Daarnaast worden games met een T en M classificatie samengenomen, waar we eerder hebben gezien dat juist de inhoud van *T-rated* games reden tot zorgen geeft, aangezien die geschikt zijn bevonden voor personen van 13 jaar en ouder. Als laatste lijkt de speelduur tijdens de analyse (10 minuten per game) nauwelijks overeen te komen met de werkelijke tijd die spelers dagelijks besteden aan games, wat kan variëren van een half uur tot twee uur per gamesessie (Newman, 2004, p.59).

Uit de hierboven beschreven onderzoeken blijkt dat de ESRB classificatie van videogames niet in alle gevallen overeenkomt met wat consumenten en wetenschappers gepast vinden voor een bepaalde leeftijdsgroep. Deze afwijkende visie op wat als fatsoenlijk beschouwd kan worden binnen videogames is vooral van toepassing in het geval van *E-rated* en *T-rated* videospellen. In het geval van *M-rated* games komen wetenschappers, consumenten en ESRB unaniem tot de conclusie dat de inhoud van deze games niet is geschikt voor jonge kinderen. Onderzoek door de Federal Trade Commission (2000, p.45) toont echter aan dat 70% van de bestudeerde marketing documenten met betrekking tot gewelddadige games met een *Mature* label zijn gericht op kinderen onder de zeventien jaar. Een zelfde trend komt naar voren uit analyse van marketing plannen met betrekking tot *T-rated* games; 24% van deze documenten beschreef een doelgroep van kinderen onder de dertien jaar (ibid, p.49).

Wat door een analyse van het hierboven geschetste debat ook duidelijk wordt, is dat in vergelijking tot de onderzoeken de opzet van de ESRB is veranderd. De

³⁴ Geweld wordt gedefinieerd als: "any overt depiction of a credible threat of physical force or the actual use of such force to physically harm an animate being or group of beings" (Smith, Lachlan & Tamborini, 2003, p.47).

leeftijdsindicatie K-A (*Kids to Adults*) is vervangen door E (*Everyone*) en E10+ (*Everyone 10+*) is toegevoegd; deze laatste wordt echter in geen van de onderzoeken genoemd. Daarnaast richt onderzoek zich volledig op classificatie in Amerika en Canada. Onderzoek naar de toepassing, bekendheid en het gebruik van de PEGI classificatie in Europa is door wetenschappers buiten de PEGI organisatie nog niet uitgevoerd. Vanuit het wetenschappelijk debat hebben we gezien dat videogame classificatie structurele knelpunten vertoont. Door de individuele systemen te analyseren kunnen we een goed beeld vormen van waarop deze afwijkingen zijn gebaseerd.

3. MONDIALE CLASSIFICATIE

In het voorgaande hoofdstuk is naar voren gekomen dat de verkregen classificatie van een videogame niet altijd aansluit bij de perceptie van de consument. Onderzoek heeft aangetoond dat ouders en volwassenen in het algemeen videogame classificatie als te mild ervaren. Analyse van classificatie systemen met betrekking tot andere media, met in het bijzonder televisie, heeft laten zien dat kennis van de betekenis en het bestaan van de gebruikte indicatoren (leeftijd en content) bijzonder laag is (Bushman & Cantor, 2003, p.134). In dit onderdeel van de scriptie worden de classificatie systemen voor videogames die mondiaal in gebruik zijn geanalyseerd, met als doel de bron van deze knelpunten te achterhalen. Daarnaast zal aan het licht komen hoe onderlinge verschillen hierin bepalend kunnen zijn.

3.1. VERENIGDE STATEN EN CANADA

Zoals al eerder in deze scriptie beschreven is de *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) verantwoordelijk voor het classificeren van videogames in de Verenigde Staten en Canada. De ESRB is een zelfstandige non-profit organisatie die in 1994 is opgezet door de toenmalige *Interactive Digital Software Association* (IDSA). Deze organisatie gaat nu door het leven als *Entertainment Software Association* (ESA).³⁵ De ESRB classificatie is ontstaan naar aanleiding van kritiek op het toenemende expliciete geweld in videospellen. Vanuit de Amerikaanse overheid werd een ultimatum gesteld waarin de videogame fabrikanten zelf een gedegen classificatie systeem konden ontwerpen; mocht dit niet lukken dan zou de overheid een rangschikking aanbrenge(n) (Funk et al., 1999). Naast de classificatie van videogames is de ESRB ook in het leven geroepen om richtlijnen voor videogame gerelateerde reclameadvertenties op te stellen en het naleven van deze regels door de entertainment industrie te controleren.

In tegenstelling tot wat gevoelsmatig logisch is, wordt het classificatie systeem van de ESRB vrijwillig toegepast door de entertainment industrie. Desondanks worden nagenoeg alle videogames die worden verkocht in Amerika en Canada voorzien van een ESRB waardering.³⁶ De vraag is echter waarom een vrijwillig systeem zo breed door game fabrikanten wordt toegepast. In eerste instantie bestaan er commerciële redenen: zo bestaat binnen veel winkels en winkelketens het beleid dat alleen games

³⁵ Wikipedia. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board >.

³⁶ ESRB. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007.

<<http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp> >.

met een ESRB classificatie worden verkocht en de meeste producenten van consoles (Playstation en dergelijke) geven alleen videospellen met ESRB waardering toegang tot hun spelcomputer. Het laatste motief is van een meer juridische aard. Als een game fabrikant een spel laat classificeren door de ESRB en de verkregen waardering op een juiste manier kenbaar maakt aan de consument, is het moeilijk strafrechtelijk vervolgd te worden als een videogame bij minderjarige personen terecht komt en als aanleiding wordt aangewezen bij gewelddadige incidenten.

Het proces waarin een videogame wordt voorzien van een ESRB classificatie bestaat uit een aantal onderdelen. Voordat een videospel officieel wordt verkocht verstuurt de game fabrikant een ESRB vragenlijst waarin specifiek wordt aangegeven wat belangrijk is binnen het spel; de ESRB noemt dit *pertinent content*.³⁷ Hierbij wordt de nadruk gelegd op de meest extreme inhoud van een spel en algemene content waarmee de context van een game duidelijk wordt; deze *pertinent content* wordt meegestuurd op videoband of DVD. Ondanks dat een game producent betaalt voor een ESRB classificatie wordt het gehele proces als objectief beschouwd. Het ESRB personeel dat verantwoordelijk is voor de waardering blijft anoniem en mag geen banden hebben met de entertainment industrie. De ingestuurde content van een videogame wordt bekeken door minimaal drie *game raters*, die zijn geworven in de omgeving van New York. Deze personeelsleden komen individueel tot een classificatie, waarna achteraf een consensus – met eventueel input van meer *game raters* – moet worden bereikt. Als een consensus is bereikt wordt de game fabrikant op de hoogte gesteld van de waardering en kan ervoor kiezen akkoord te gaan, aangepaste *pertinent content* opnieuw te versturen voor een lagere classificatie, of in beroep te gaan tegen de uitkomst. Als de producent akkoord gaat is hij verplicht de classificatie op de verpakking en in reclame uitingen te plaatsen. Voordat de game wordt verkocht wordt de verpakking door de ESRB gecontroleerd om te checken of de classificatie goed is toegepast. Daarnaast wordt steekproefsgewijs de content van afgeronde games gecontroleerd, zodat niet meer extreme content wordt toegevoegd; als dit wel het geval is kan de ESRB overgaan tot maatregelen (boetes, herclassificeren, etc.).

Het resultaat van een classificatie is het verkrijgen van een leeftijdsindicatie: EC (Early Childhood), E (Everyone), E10+ (Everyone 10+), T (Teen), M (Mature 17+) of AO (Adults Only 18+). Naast de leeftijdsindicatie wordt ook een aantal *content descriptors* gekozen uit een set van meer dan dertig.³⁸ Deze *content descriptors* geven

³⁷ ESRB. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007.
<http://www.esrb.org/ratings/ratings_process.jsp>.

³⁸ ESRB. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007.
<http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

de mate van ongepaste inhoud weer in de context van de verkregen leeftijdsindicatie. In het geval van geweld kan gedacht worden aan *cartoon*, *fantasy*, *intense*, *mild* of *sexual violence*. Het ontbreken van een *content descriptor* geeft echter geen garantie voor het niet aanwezig zijn van dergelijke inhoud en de *content descriptors* zijn gekoppeld aan de context van de videogame. De uitbeelding van zulke inhoud in een game kan dus variëren.

Het classificeren van games door de ESRB en het voeren van de AO waardering heeft geleid tot uiteenlopende kritiek. Gesteld wordt dat de ESRB te mild is voor videospellen met extreem geweld en de AO waardering alleen toepast op seksueel getinte spellen; bijvoorbeeld *SOLDIER OF FORTUNE* en *MANHUNT* kregen beide een M waardering. Het populaire spel *GRAN THEFT AUTO: SAN ANDREAS* kreeg pas een AO waardering na het uitlekken van de *Hot Coffee Mod*; een minigame met seksuele inhoud.³⁹ De classificatie werd teruggezet naar M toen het verborgen spel was verwijderd; het expliciete geweld in deze game lijkt de classificatie nauwelijks te beïnvloeden. Veel critici hebben beweerd dat populaire games die een AO waardering verdienen een M waardering krijgen vanuit commerciële motieven;⁴⁰ veel winkels weigeren namelijk games met een AO classificatie te verkopen en de ESRB wordt financieel in leven gehouden door de game industrie. In navolging van het ESRB classificatiesysteem zijn uiteenlopende wetsvoorstellen uit verschillende Staten van Amerika naar boven gekomen waarin de ESRB wordt bekritiseerd. Zo beschrijft de *Family Entertainment Protection Act* van senator Hillary Clinton een wet die het juridisch mogelijk maakt de verkoop van *M* en *AO-rated* games aan minderjarigen te vervolgen.⁴¹ Senator Sam Brownback wil met de *Truth in Video Game Rating Act* bereiken dat de ESRB volledige games classificeert en niet alleen de ingezonden *pertinent content*.⁴² Als laatste moet de door Fred Upton voorgestelde *Video Game Decency Act* voorkomen dat consumenten worden misleidt door de classificatie van videogames.⁴³ Het blijft echter niet bij wetsvoorstellen, aangezien vanaf januari 2006 in

³⁹ Wikipedia. "Entertainment Software Rating Board". Geraadpleegd op 12/02/2007.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board >.

⁴⁰ Game Informer. "The Ratings Game: The Controversy over the ESRB". 2006. Geraadpleegd op 28/05/2007. <<http://www.gameinformer.com/News/Story/200610/N06.1004.1635.57594.htm> >.

⁴¹ Wikipedia. "Family Entertainment Protection Act". Geraadpleegd op 12/02/2007.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Family_Entertainment_Protection_Act >.

⁴² Wikipedia. "Truth in Video Game Rating Act". Geraadpleegd op 12/02/2007.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Truth_in_Video_Game_Rating_Act >.

⁴³ Wikipedia. "Video Game Decency Act". Geraadpleegd op 12/02/2007.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Video_Game_Decency_Act >.

California een wet onder de naam *Assembly Bill (A.B.) 1179* van kracht is, die het verbiedt gewelddadige videogames te verkopen of verhuren aan minderjarigen.⁴⁴

3.2. EUROPA OVERKOEPELEND

Binnen Europa is sinds 2003 in 29 landen de *Pan European Game Information* (PEGI) als overkoepelende organisatie actief bezig met de classificatie van videospellen.⁴⁵ Het classificatie systeem is ontwikkeld en wordt bestuurd door de *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE). De implementatie in de praktijk wordt uitgevoerd door de *Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media* (NICAM). Het systeem is ontworpen om ervoor te zorgen dat minderjarigen niet aan spellen worden blootgesteld die voor hun specifieke leeftijdsgroep ongeschikt zijn. Daarnaast is het bedoeld om ouders meer zekerheid te geven dat de inhoud van een spel geschikt is voor een bepaalde leeftijdscategorie.⁴⁶

Het PEGI classificatie systeem wordt toegepast op vrijwillige basis en het classificeren wordt, in tegenstelling tot de situatie in Amerika en Canada, gedaan door spelers uit de game industrie zelf. Hier is voor gekozen om te voldoen aan de uiteenlopende culturele en maatschappelijke normen van verschillende Europese landen. Na het verkrijgen van een classificatie is een game uitgever niet verplicht de inhoudspictogrammen op de spelverpakking te plaatsen. Het afdrucken van de leeftijdsclassificatie en inhoudssymbolen dient hoofdzakelijk als informatie voor ouders en verzorgers over de geschiktheid van een product, en wordt toegepast zonder enige wettelijke aansprakelijkheid. Ondanks dat PEGI een overkoepelend systeem is wijkt de leeftijdsclassificatie in Portugal en Finland lichtelijk af en is in Duitsland het PEGI systeem niet geldig.⁴⁷

Het proces waarin het NICAM een PEGI classificatie toekent aan een videospel verschilt enigszins van de manier waarop in Amerika deze procedure wordt doorlopen. Zoals eerder beschreven wordt het PEGI classificatie systeem op vrijwillige basis gebruikt en wordt het classificeren gedaan door game producenten zelf. Leden van de

⁴⁴ After Dawn. "Esa to Sue California over New Video Game Law". 2005. Geraadpleegd op 27/10/2005. <<http://www.afterdawn.com/news/archive/6925.cfm> >.

⁴⁵ PEGI. "Pan European Game Information". Geraadpleegd op 01/05/2007. <<http://www.pegi.info/nl/index/>>.

⁴⁶ PEGI. "Pan European Game Information: Organisatie". Geraadpleegd op 22/05/2007. <<http://www.pegi.info/nl/index/id/74> >.

⁴⁷ PEGI. "Pan European Game Information: Faq". Geraadpleegd op 22/05/2007. <<http://www.pegi.info/nl/index/id/76> >.

game industrie moeten dus zelf overwegen of ze voor een PEGI classificatie in aanmerking willen komen. Aangezien PEGI wordt ondersteund door een meerderheid van de EU-overheidsorganen en door alle brancheorganisaties op het gebied van interactieve software binnen Europa, lijkt het een wijs besluit een PEGI classificatie aan te vragen.⁴⁸ De aanvraag van een PEGI classificatie door een game uitgever gebeurt aan de hand van een classificatieformulier.⁴⁹ Nadat het spel is bekeken gebruikt de game uitgever het PEGI intranet om een lijst met vragen te beantwoorden, waarna de classificatie van de game automatisch volgt. De antwoorden op de vragen bepalen binnen welke leeftijdscategorie een game valt en welke inhoudspictogrammen gevoerd moeten worden. Het NICAM heeft na de aanvraag van de game producent nog slechts een controlerende functie. Zo worden alle games die solliciteren naar een 16+ of 18+ classificatie gecontroleerd voordat een definitieve classificatie wordt toegekend. Alle 12+ classificaties en een steekproef van de 3+ en 7+ classificaties, worden gecontroleerd nadat de classificatie is toegekend. In het geval van controle wordt het spel gescreend door het NICAM. Aan het einde van het classificatieproces ontvangen producten van het NICAM, namens ISFE, een licentie die gebruik van een specifiek PEGI logo en mogelijk een of meer inhoudspictogrammen op de verpakking toestaat.⁵⁰

Een game die wordt geclassificeerd valt binnen een van de volgende leeftijdscategorieën: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+. Daarnaast wordt in de meeste gevallen een of meer inhoudspictogrammen verbonden aan de content van een game. PEGI maakt onderscheid tussen Grof taalgebruik, Discriminatie, Drugs, Angst, Gokken, Seks en Geweld. Deze inhoudspictogrammen geven volgens PEGI de voornaamste reden aan waarom een classificatie is toegekend. Ondanks dat het niet expliciet wordt beschreven lijken deze symbolen, net als in het geval van de ESRB, te moeten worden geïnterpreteerd in de context van het videospel; de leeftijdsindicatie van een spel en het genre bepalen welke content een inhoudspictogram representeert. De mate en intensiteit van deze content kan niet worden opgemaakt uit de verkregen classificatie.

⁴⁸ PEGI. "Pan European Game Information: Classificaties Uitgelegd". Geraadpleegd op 22/05/2007. <<http://www.pegi.info/nl/index/id/71> >.

⁴⁹ Zie het Engelstalige beoordelingformulier op <<http://www.pegi.info/nl/index/id/71> >. Geraadpleegd op 22/05/2007.

⁵⁰ PEGI. "Pan European Game Information: Classificaties Uitgelegd". Geraadpleegd op 22/05/2007. <<http://www.pegi.info/nl/index/id/71> >.

3.3. DUITSLAND

Zoals eerder beschreven is het PEGI classificatie systeem in Duitsland niet geldig. In Duitsland is een striktere vorm van classificatie aan de orde, die wordt uitgevoerd door de *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK).⁵¹ Sinds er aanpassingen zijn gemaakt in de *Jugendschutzgesetz*, zijn games die aan een breed publiek worden verkocht verplicht een USK classificatie te dragen. Als een game producent er toch voor kiest geen USK classificatie aan te vragen, dan mag het spel per definitie niet aan personen onder de 18 jaar worden verkocht. De classificatie van een game loopt anders dan in het geval van PEGI of de ESRB. In eerste instantie wordt binnen de USK een presentatie verzorgd om de meest extreme content van een game aan het licht te brengen. Daarnaast wordt in tegenstelling tot de andere systemen in het geval van de USK elke game gespeeld als extra controle. Het classificatie systeem levert een van de vijf leeftijdsindicaties op, of de aanvraag wordt door de USK verworpen. In het laatste geval kan de game fabrikant akkoord gaan met de beslissing van de USK, in beroep gaan of de content van het spel aanpassen en opnieuw een classificatie aanvragen. Geen classificatie betekent dat de game niet aan minderjarigen mag worden verkocht, dat het spel niet in winkels gepresenteerd mag worden en dat er geen reclame op wat voor manier dan ook voor de game gemaakt mag worden. Komt het spel wel door de keuring dan maakt het kans op een van de volgende waarderingen: *Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß*, *Freigegeben ab 6 Jahren gemäß*, *Freigegeben ab 12 Jahren gemäß*, *Freigegeben ab 16 Jahren gemäß* of *Freigegeben ab 18 Jahren gemäß*.⁵² De USK maakt geen gebruik van inhoudspictogrammen of *content descriptors*, zoals respectievelijk PEGI en de ESRB.

Games waarvoor na afloop van het classificatie proces geen USK classificatie wordt uitgegeven, worden op basis van inhoud gecontroleerd door de *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM).⁵³ Dit is een officiële Duitse overheidsinstantie die zich onder meer bezighoudt met games met extreme inhoud, die buiten de 18+ classificatie van de USK vallen en dus geen classificatie ontvangen. De BPjM werkt alleen op aanvraag van instanties als de USK en kan niet uit zichzelf overgaan tot het beoordelen van media. Als tweederde van de twaalf examinatoren van de BPjM tot de conclusie komen dat de inhoud van een game gevaarlijk is voor jongeren, dan wordt de

⁵¹ USK. "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle". Geraadpleegd op 22/05/2007. <<http://www.usk.de>>.

⁵² Wikipedia. "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle". Geraadpleegd op 22/05/2007. <<http://en.wikipedia.org/wiki/USK>>.

⁵³ BPjM. "Bundesprüfstelle Für Jugendgefährdende Medien". Geraadpleegd op 22/05/2007. <<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/information-in-english.html>>.

titel geplaatst op de *Liste jugendgefährdender Medien*, ook wel de *index* genoemd. In dat geval gelden ook de regels dat een game niet aan minderjarigen mag worden verkocht, niet gepresenteerd mag worden in winkels en niet onderdeel mag uitmaken van advertenties via welk medium dan ook; het niet naleven van deze regelgeving resulteert in juridische consequenties onder het Duitse strafrecht. Voor veel game producten is dit aanleiding minder gewelddadige versies van een spel in Duitsland uit te brengen, die wel in aanmerking komt voor een USK classificatie, zoals het geval is met games uit de GRAND THEFT AUTO serie. Anderzijds besluiten game fabrikanten een game niet in Duitsland uit te brengen, omdat ze er niets voor voelen de inhoud te wijzigen, zoals in het geval van Microsoft met GEARS OF WAR.⁵⁴

3.4. VERENIGD KONINKRIJK

In vergelijking met de drie eerder beschreven classificatie systemen is de manier waarop videogames in het Verenigd Koninkrijk worden beoordeeld wezenlijk anders. In Engeland bestaan twee classificatie systemen die naast elkaar worden gebruikt en op bepaalde punten elkaar overlappen. Enerzijds wordt ook in Engeland de PEGI classificatie gebruikt op dezelfde manier als de rest van Europa, met de *Video Standards Council* (VSC) als uitvoerende partij. Anderzijds worden games (en andere media) geclassificeerd door de *British Board of Film Classification* (BBFC), die sinds 1912 actief is in Engeland.⁵⁵ In het begin opereerde de organisatie onder de titel *British Board of Film Censorship*, maar met een verschuivende focus van censureren naar classificeren werd ook de naam veranderd (Edge, 2004, p.60). De BBFC is een onafhankelijke instantie die niet is verbonden met de Engels overheid en wordt gefinancierd uit het honorarium dat wordt betaald door een uitgever die een product instuurt ter classificatie.⁵⁶ In tegenstelling tot de PEGI classificatie is de classificatie die door de BBFC wordt verstrekt wettelijk bindend en tot op zekere hoogte is het classificatie proces voor videogames met bepaalde thema's verplicht; vrijstelling is hierbij het sleutelwoord. Of een videogame voor vrijstelling in aanmerking komt wordt niet beslist door de BBFC, maar is wettelijk vastgelegd in de *Video Recordings Act 1984*. De BBFC is echter de enige aangewezen organisatie die onder deze wet een

⁵⁴ Wikipedia. "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle". Geraadpleegd op 22/05/2007.

<<http://en.wikipedia.org/wiki/USK>>.

⁵⁵ BBFC. "The Official Website of the BBFC". Geraadpleegd op 22/05/2007.

<<http://www.bbfc.co.uk/general/index.php>>.

⁵⁶ BBFC. "Submission Fees". Geraadpleegd op 22/05/2007.

<http://www.bbfc.co.uk/customer/cust_proc_fees.php>.

classificatie mag toekennen aan een videogame.⁵⁷ De *Video Recordings Act* is een wet die in 1984 door het Engelse parlement is aangenomen en is in de loop der jaren bijgesteld om ook van toepassing te kunnen zijn op nieuwe media, zoals videogames op uiteenlopende opslagmedia; games met een sport, muziek, religieus of educatief thema zijn vrijgesteld van classificatie onder deze wet.⁵⁸ Onder de *Video Recordings Act* is classificatie wettelijk verplicht als een videogame “to a significant extent [...] depicts human sexual activity or acts of force or restraint associated with such activity; mutilation or torture of, or other acts toward, humans or animals; human genital organs or urinary or excretory functions; techniques likely to be useful in the commission of offences or criminal activity that might encourage the commission of offences” (Edge, 2004, p.61). Het is echter de verantwoordelijkheid van de game producent of uitgever te beslissen of een videospel een wettelijke classificatie vereist.

Denkt een uitgever of producent dat een game in aanmerking komt voor een wettelijk verplichte classificatie van de BBFC, dan moet een aanmeldingsformulier worden ingevuld en ingestuurd samen met de complete game, een indicatie welke onderdelen van het spel als extreem aangemerkt kunnen worden en ondersteunend materiaal waarmee de game snel kan worden doorlopen (*cheats* bijvoorbeeld).⁵⁹ Op basis van deze informatie komt de BBFC tot een classificatie, of de game producent krijgt suggesties met betrekking tot content dat kan worden aangepast om voor een lagere classificatie in aanmerking te komen. Een game kan na beoordeling tot een van de volgende categorieën behoren: *Universal Children, Universal, Parental Guidance, 12, 15, 18*. In het geval van een 15 of 18 classificatie wordt een extra *consumer advice* op de verpakking gedrukt met een korte, maar gedetailleerde omschrijving van de meeste extreme inhoud van de game.⁶⁰ Komt een videospel onder de *Video Recordings Act 1984* voor vrijstelling in aanmerking, maar de fabrikant is onzeker over de intensiteit van zijn game en wil toch dat classificatie plaatsvindt, dan wordt de game beoordeeld onder de voorwaarden van het PEGI classificatie systeem; de fabrikant vult het PEGI classificatieformulier in om tot een classificatievoorstel te komen, wat al dan niet steekproefsgewijs wordt gecontroleerd door de VSC. In het geval van een 3+ of 7+

⁵⁷ BBFC. "Submission of Video Games". Geraadpleegd op 22/05/2007.
<http://www.bbfc.co.uk/customer/cust_procDigi.php >.

⁵⁸ Wikipedia. "Video Recordings Act 1984". Geraadpleegd op 12/02/2007.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Video_Recordings_Act_1984 >.

⁵⁹ BBFC. "Submission of Video Games". Geraadpleegd op 22/05/2007.
<http://www.bbfc.co.uk/customer/cust_procDigi.php >.

⁶⁰ Wikipedia. "British Board of Film Classification". Geraadpleegd op 22/05/2007.
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Bbfc> >.

waardering mag een PEGI leeftijdsindicatie op de verpakking van de game worden afgebeeld. Krijgt het spel een 12+, 16+ of 18+ beoordeling, dan controleert de VSC de inhoud om te verifiëren of de voorgestelde classificatie correct is. Komt de VSC na controle tot de conclusie dat de inhoud van de game in strijd is met de *Video Recordings Act 1984* en daarmee zijn vrijstelling verliest, dan wordt de game alsnog ter classificatie naar de BBFC gestuurd. Blijkt na inspectie dat een PEGI classificatie voldoende is, dan gelden ook de voorwaarden die verbonden zijn aan een PEGI classificatie; PEGI is een vrijwillig systeem en kan een game uitgever niet dwingen een PEGI classificatie op de verpakking te tonen. Daarnaast geldt een PEGI classificatie slechts als advies, zonder enige wettelijke aansprakelijkheid (Edge, 2004, p.61).

3.5. FINLAND

In Finland is sinds januari 2001 de *Act on Classification of Audiovisual Programs* actief, met als doel kinderen te beschermen tegen gewelddadige of seksueel getinte media inhoud. Deze wet is van toepassing op allerhande media en tot op zekere hoogte ook op videogames, met uitzondering van de online distributie van spellen.⁶¹ Naar aanleiding van deze regelgeving is het verplicht media te classificeren die gericht is op een publiek jonger dan 18 jaar en logischerwijs niet vrijgesteld is van beoordeling; deze classificatie wordt uitgevoerd door de *Valtion elokuvatarkastamo* (VET). De VET is een officieel instituut van het Finse Ministerie van Onderwijs. Naast het classificatie systeem van VET is met betrekking tot videogames in Finland ook PEGI actief.

In Finland zijn videogames echter vrijgesteld van classificatie onder de *Act on Classification of Audiovisual Programs*. Dat betekent niet dat de verpakking niet hoeft te worden voorzien van een leeftijdsindicatie. Het wil voornamelijk zeggen dat de VET in normale gevallen niet zelf videogames gaat classificeren, maar dat game uitgevers een spel zelf van een leeftijdsindicatie moeten voorzien. Als de VET de toegewezen leeftijdsindicatie niet vertrouwd, dan wordt een spel alsnog geclassificeerd. Een game uitgever mag de PEGI leeftijdssymbolen gebruiken; bij afwezigheid van een PEGI leeftijdsindicatie is een VET symbool verplicht. In tegenstelling tot de meeste landen in Europa gebruikt de VET in Finland niet de 3, 7, 12, 16, 18 categorieën van PEGI, maar is deze rangschikking aangepast aan de Finse wetgeving; zodoende zijn 12 en 16 veranderd in 11 en 15.⁶² Van deze categorieën zijn 7, 11 en 15 aanbevelingen en

⁶¹ VET. "Finnish Board of Film Classification". Geraadpleegd op 22/05/2007.

<<http://www.vet.fi/english/board.html>>.

⁶² VET. "Information on Pan European Gameraing". Geraadpleegd op 22/05/2007.

<http://www.vet.fi/english/Peliharmonisointi_eng.html>.

gelden voornamelijk als advies. De 18 jaar en ouder classificatie, ongeacht of een PEGI of VET aanduiding is gebruikt, is altijd bindend. Het niet volgen van deze regelgeving – door het verstrekken van dergelijke games aan personen jonger dan 18 jaar – kan resulteren in uiteenlopende berispingen, waaronder geldboetes en celstraffen.

3.6. OVEREENKOMSTEN, VERSCHILLEN EN KNELPUNTEN

Door middel van de voorgaande analyse hebben we een algemeen beeld kunnen vormen met betrekking tot videogame classificatie op mondiaal niveau. Er moet echter opgemerkt worden dat de beschreven classificatie systemen niet de enige zijn die mondiaal worden toegepast. In Australië en Nieuw-Zeeland is de *Office of Film and Literature Classification* (OFLC) als twee onafhankelijke organisaties actief en in Japan worden videogames geclassificeerd door de *Computer Entertainment Rating Organization* (CERO). In het kader van deze scriptie worden deze systemen buiten beschouwing gelaten omdat onderzoek beschreven in het videogame classificatie debat voornamelijk betrekking heeft op de ESRB in Amerika en Canada. Daarnaast is de focus van deze scriptie, naast de ESRB, gericht op de toepassing van het PEGI classificatie systeem in Nederland.

In eerste instantie zijn er overeenkomsten en verschillen geconstateerd in de verplichting van game fabrikanten een spel van een classificatie te voorzien. In Amerika en Canada wordt classificatie vrijwillig toegepast door de ESRB. In de meeste landen binnen Europa wordt de PEGI classificatie op vrijwillige basis toegepast door de game fabrikant. Duitsland heeft zijn eigen USK classificatie, die game fabrikanten verplicht games die aan een breed publiek worden verkocht te laten classificeren door de USK. In het Verenigd Koninkrijk zijn de meeste games vrijgesteld van classificatie onder de *Video Recordings Act 1984*, tenzij een game extreme content bevat. In dat geval is een game verplicht de bindende BBFC classificatie aan te vragen. Is een game vrijgesteld, dan kan een uitgever zijn game laten classificeren onder de PEGI voorwaarden. In Finland zijn videogames vrijgesteld van classificatie, maar wel verplicht een leeftijdsindicatie te dragen die naar eigen inzicht door een game uitgever is gekozen. Het is op het eerste gezicht vreemd dat het PEGI systeem als overkoepelende instantie in Europa niet in alle landen wordt toegepast. Een classificatie systeem dat wordt ontwikkeld om aan de uiteenlopende maatschappelijke normen in afzonderlijke landen te voldoen, kan uiteraard alleen slagen als het ook in al die landen wordt uitgevoerd. Het probleem zit waarschijnlijk in de lokale wetgeving die in sommige gevallen niet strookt met de PEGI zienswijze en in sommige landen al

jaren als leidraad wordt gebruikt; PEGI bestaat op het moment van schrijven slechts vier jaar. Daarnaast is de vrijwillige basis waarop PEGI wordt toegepast niet altijd in lijn met de verplichtingen of voorwaarden die in afwijkende landen leidend zijn. PEGI lijkt door haar werkwijze een ideaal classificatie systeem om op volledige schaal te introduceren in Europa, aangezien het de classificatie van videogames overlaat aan uitgevers en fabrikanten. Voor nu nog afwijkende landen is het zaak PEGI überhaupt te toe laten als classificatie systeem, of de regelgeving zo aan te passen dat PEGI als primaire beoordeling wordt toegepast op videogames. Daarnaast komen de sancties die op het niet volgen van classificatie normen staan niet overeen met de onverplichte werkwijze van PEGI. Het lijkt zinvol de PEGI classificatie vooral te beschouwen als informatie instrument voor ouders en kinderen, waarmee ook de verantwoordelijkheid wordt verschoven naar die partijen. Zolang game uitgevers videospellen naar waarheid laten classificeren kunnen ouders en kinderen over de juiste informatie beschikken en is het strafrechtelijk vervolgen, zoals in Finland en Duitsland, van game uitgevers en verkooppunten niet nodig. De vrijwillige basis waarop een PEGI classificatie wordt uitgevoerd lijkt geen probleem te vormen, zolang het niet toepassen van dit systeem commerciële gevolgen heeft voor de game fabrikant, zoals in het geval van de ESRB. Een game laten classificeren volgens de PEGI standaard is vrijwillig, maar winkels en winkelketens moet dan beslissen om alleen nog geclassificeerde games te verkopen, zodat de consument altijd goed wordt geïnformeerd.

Als de verantwoordelijkheid in het classificatie proces meer wordt verschoven in de richting van de consument, is het wel noodzaak ouders en kinderen op een duidelijke wijze te informeren over de gepastheid van een videospel. We hebben gezien dat PEGI inhoudspictogrammen en de ESRB *content descriptors* gebruikt die in de context van het spel geïnterpreteerd moeten worden; als gevolg bepalen leeftijdsindicatie en genre welke content een inhoudspictogram representeert. Hieruit kan opgemaakt worden dat er voorkennis bij de consument wordt verondersteld. Als we ervan uitgaan dat ouders aanzienlijk minder inzicht hebben in de content van videospellen dan kinderen, is het aan de hand van de huidige inhoudspictogrammen nagenoeg onmogelijk in één oogopslag te zien of een videogame geschikt is voor een bepaald kind. Eerder is al beschreven dat uit onderzoek blijkt dat voornamelijk games gericht op jonge kinderen een grijs gebied vormen, aangezien die vaak meer geweld bevatten dan de verpakking doet vermoeden. Daarnaast wordt *cartoon* of *fantasy violence* als minder schadelijk ervaren door classificatie instanties, ondanks zorgen uit wetenschappelijke hoek. Het ene kind is het andere niet, wat de rol van ouders en verzorgers zo belangrijk maakt. Sommige kinderen zijn qua ontwikkeling verder dan andere, wat voor ouders aanleiding kan zijn andere soorten games toe te staan. Een

duidelijke classificatie is hierbij van belang, zodat op basis van volledige informatie tot een gedegen besluit kan worden gekomen. Ouders hebben over het algemeen niet de tijd om zich te verdiepen in videogames of de games zelf te spelen, wat duidelijkheid en volledigheid van classificatie zo belangrijk maakt. Leeftijdsindicaties zoals ze worden gebruikt binnen de grote classificatie systemen zijn helder genoeg om ouders te informeren over de doelgroep van een spel; het knelpunt wordt gevormd door de inhoudspictogrammen. Deze bieden niet genoeg informatie om ouders op een goede manier voor te lichten over de inhoud van een spel. Er zijn geen gradaties binnen de inhoudspictogrammen, wat het onmogelijk maakt te achterhalen wat de mate van geweld, seks, discriminatie, etc is in een game. Een kleine greep uit mijn persoonlijke videogame collectie laat zien dat HITMAN CONTRACTS, BATTLEFIELD 1942 WWII ANTHOLOGY, FULL SPECTRUM WARRIOR en COMMAND AND CONQUER TIBERIUM WARS allemaal de PEGI classificatie 16+ met gewelddadige inhoud hebben ontvangen. Ondanks dat de spellen een waarschuwing hebben voor gewelddadige inhoud, zijn de onderlinge verschillen in speelstijl en doel van de games groot. Om de classificatie volledig te begrijpen moet de context en het genre van de game worden meegewogen; een handeling die bij weinig voorkennis nagenoeg onmogelijk is. Om te kunnen stellen in hoeverre deze inhoudspictogrammen duidelijk genoeg zijn voor potentiële consumenten, wordt in het volgende hoofdstuk een onderzoek beschreven naar de PEGI classificatie in Nederland.

4. ONDERZOEK NAAR BEKENDHEID EN GEBRUIK VAN PEGI CLASSIFICATIE

Uit het voorgaande blijkt dat de manier waarop PEGI inhoudspictogrammen gebruikt om ouders en verzorgers te informeren over de content van een videospel een knelpunt vormt. In eerste instantie lijken de inhoudspictogrammen niet genoeg voorlichting bieden om tot een goed besluit te komen met betrekking tot een veilige aanschaf van een videogame; met de aanname dat genre en context van een game bekend zijn bij ouders begeeft PEGI zich op glad ijs.

Naar aanleiding van deze knelpunten en onderzoek naar het gebruik en begrip van het Amerikaanse classificatie systeem voor televisie (Bushman & Cantor, 2003) en videogames (Federal Trade Commission, 2000), en het gebruik van de PEGI classificatie in Denemarken (Pan European Game Information, 2006), is besloten de bekendheid en het gebruik van de PEGI classificatie in Nederland te meten. Uit deze onderzoeken blijkt dat meer dan de helft van de ondervraagden de classificatie systemen voor televisie en videogames in Amerika gebruikt. In het geval van televisie komt echter naar voren dat kennis van de betekenis van de televisie classificatie in Amerika onder ouders erg laag is. Met betrekking tot de ESRB geeft driekwart van de ondervraagden aan tevreden tot zeer tevreden te zijn met het classificatie systeem en iets meer dan helft van de geënquêteerden geeft aan dat de ESRB voldoende informatie geeft over het geweld in games. Uit onderzoek in Denemarken blijkt dat een krappe meerderheid van de deelnemers de PEGI leeftijdsindicatie en inhoudspictogrammen gebruikt gedurende de aanschaf van een videogame. Daarnaast geeft een ruime meerderheid van de ondervraagden aan zijn of haar kind te observeren tijdens het spelen van games of samen te spelen met zijn of haar kind, om zo de content van een game te controleren.

In het licht van deze onderzoeken komt de vraag naar boven in hoeverre de PEGI classificatie in Nederland wordt gebruikt, en wat het kennisniveau en de attitude van ouders is met betrekking tot inhoudspictogrammen. Naar aanleiding van deze kwesties is een vragenlijst opgesteld die het gebruik en begrip van de PEGI classificatie in Nederland moet meten.⁶³

⁶³ Mijn dank gaat uit naar alle personen en websites die hebben geholpen bij de verspreiding van de online versie van de vragenlijst. Deze is voorlopig te vinden op <http://onderzoek.kiesgeheugenkaart.nl>, voor het laatst geraadpleegd op 15/06/2007.

4.1. ONDERZOEKSOPZET

De vragenlijst bestaat uit drie onderdelen, waarmee het gebruik, begrip en de attitude ten opzichte van de PEGI classificatie wordt gemeten; deze vragenlijst is toegevoegd in bijlage A. Het eerste gedeelte van de vragenlijst is opgesteld in navolging van onderzoek door de Federal Trade Commission (2000) en de Pan European Game Information (2006). Hierin wordt algemene informatie verzameld met betrekking tot de ondervraagde en het gebruik van het PEGI classificatie systeem gemeten. De vragen 12, 13, 14, 15, 16 en 17 zijn gebaseerd op onderzoek van de Federal Trade Commission (2000). De vragen 18, 19 en 20 zijn geformuleerd in navolging van onderzoek door Pan European Game Information (2006) in Denemarken.

Het tweede gedeelte van de vragenlijst meet het kennisniveau van de deelnemers met betrekking tot de PEGI inhoudspictogrammen en wordt gebruikt om de duidelijkheid van deze pictogrammen te analyseren. Dit onderdeel is licht geïnspireerd op onderzoek door Bushman en Cantor (2003, p.134), waarin wordt gesteld dat kennis van de betekenis van het Amerikaanse televisie classificatie systeem bijzonder laag is. Deelnemers krijgen hierbij de zeven PEGI inhoudspictogrammen te zien en moeten invullen wat de betekenis is. Op deze manier wordt het kennisniveau van de deelnemers en de duidelijkheid van de pictogrammen gemeten.

In het derde gedeelte van de vragenlijst wordt de houding van deelnemers ten opzichte van de PEGI inhoudspictogrammen gemeten. De pagina die de deelnemers te zien krijgen lijkt veel op het tweede onderdeel van de vragenlijst; ook nu krijgen ze de PEGI inhoudspictogrammen te zien. Binnen dit onderdeel wordt echter de juiste betekenis van de inhoudspictogrammen gegeven, met de stelling: "Ik vind het PEGI inhoudspictogram een goede weergave van de hierboven beschreven betekenis". Van de deelnemers wordt verwacht dat ze per inhoudspictogram aangeven in hoeverre ze het met de stelling eens zijn. De respons op deze stellingen wordt gemeten op 7-puntschaal, waarmee onderlinge verschillen duidelijk aan het licht kunnen worden gebracht. Door het doorlopen van onderdeel twee en drie van de vragenlijst, kunnen deelnemers de in het tweede gedeelte ingevulde betekenissen vergelijken met de werkelijke waarden in onderdeel drie, en aangeven of ze de pictogrammen een goede afspiegeling vinden van de inhoud die mag worden verwacht binnen een videogame.

De vragenlijst is omgezet naar een digitale versie en via internet afgenomen. Om potentiële deelnemers te bereiken zijn websites en internetfora met betrekking tot ouders en kinderen aangeschreven om verspreiding naar de doelgroep mogelijk te maken. Resultaten werden via e-mail naar de auteur verstuurd en ingevoerd in SPSS 11.0 voor statistische nabewerking.

4.2. RESULTATEN

Voordat wordt begonnen met het beschrijven van de resultaten van de drie onderdelen waaruit de vragenlijst is opgebouwd, wordt eerst een aantal beschrijvende statistische opdrachten uitgevoerd om een beter beeld te krijgen van de deelnemers aan dit onderzoek; deze resultaten hebben betrekking op vraag 1 tot en met 11.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
leeftijd	84	27	60	37.48
Valid N (listwise)	84			

(Tabel 4.1. Descriptive statistics algemene vraag 1)

Uit de bovenstaande tabel wordt duidelijk dat 84 respondenten de vragenlijst hebben ingevuld en dat ze tussen de 27 en 60 jaar oud zijn. De gemiddelde leeftijd bedraagt ongeveer 37,5 jaar.

geslacht

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Man	12	14.3	14.3	14.3
	Vrouw	72	85.7	85.7	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

(Tabel 4.2. Frequencies algemene vraag 2)

Uit Tabel 4.2. blijkt dat vrouwelijke deelnemers met 85.7% flink in de meerderheid zijn ten opzichte van de 14.3% mannen die deelnamen aan het onderzoek. De scheiding heeft waarschijnlijk te maken met de manier waarop deelnemers zijn geworven voor het invullen van de vragenlijst. De websites met betrekking tot ouders en opgroeiende kinderen worden vermoedelijk meer bezocht door vrouwen en misschien zijn vrouwen überhaupt meer actief bezig met het delen van ervaringen en opzoeken van informatie aangaande het opvoeden van kinderen. Vooraf was ik niet op de hoogte van een dergelijke opsplitsing.

burgerlijke stand

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ongehuwd	14	16.7	16.7	16.7
	Getrouwd	46	54.8	54.8	71.4
	Gescheiden	24	28.6	28.6	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

(Tabel 4.3. Frequencies algemene vraag 3)

Uit Tabel 4.3. komt naar voren dat een ruime meerderheid (54.8%) van de deelnemers is getrouwd. Iets meer dan een kwart is gescheiden (28.6%).

thuisituatie

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Alleenwonend	6	7.1	7.1	7.1
	Met kinderen	32	38.1	38.1	45.2
	Met partner en kinderen	46	54.8	54.8	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

(Tabel 4.4. Frequencies algemene vraag 4)

De bovenstaande tabel maakt duidelijk dat een ruime majoriteit (54.8%) samenwoont met partner en kinderen. Daarnaast woont nog een aanzienlijk deel van de deelnemers alleen met kinderen (38.1%).

Werkweek

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Fulltime werk	18	21.4	21.4	21.4
	Parttime werk	46	54.8	54.8	76.2
	Geen werk	20	23.8	23.8	100.0
	Total	84	100.0	100.0	

(Tabel 4.5. Frequencies algemene vraag 5)

Uit de bovenstaande tabel komt naar voren dat een meerderheid (54.8%) van de ondervraagden parttime werkt en bijna een kwart geen werk heeft (23.8%).

Parttime uren

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tussen 0 en 8 uur	2	4.3	4.3	4.3
	Tussen 8 en 16 uur	8	17.4	17.4	21.7
	Tussen 16 en 24 uur	12	26.1	26.1	47.8
	Tussen 24 en 32 uur	18	39.1	39.1	87.0
	Tussen 32 en 40 uur	6	13.0	13.0	100.0
	Total	46	100.0	100.0	

(Tabel 4.6. Frequencies algemene vraag 6)

De 54.8% die parttime werkt maakt evengoed behoorlijk lange weken, met 26.1% van de ondervraagden die tussen de 16 en 24 uur werken en 39.1% werkt tussen 24 en 32 uur per week.

Opleiding

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid MAVO/VMBO	2	2.4	2.4	2.4
HAVO	10	11.9	11.9	14.3
MBO	28	33.3	33.3	47.6
HBO	30	35.7	35.7	83.3
WO	14	16.7	16.7	100.0
Total	84	100.0	100.0	

(Tabel 4.7. Frequencies algemene vraag 7)

Uit Tabel 4.7. blijkt dat het merendeel van de deelnemers een middelbare tot hoge opleiding heeft doorlopen, met 33.3% MBO'ers en 35.7% HBO'ers.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
Aantal kinderen	84	1	5	2.07
Jongste kind	84	0	17	6.31
Oudste kind	62	2	23	9.61
Valid N (listwise)	62			

(Tabel 4.8. Descriptive statistics algemene vraag 8, 9a, 9b)

De deelnemers die aan het onderzoek meededen zijn allemaal (100%) in het bezit van één of meer kinderen, met een maximum van vijf kinderen per deelnemer. De gemiddelde leeftijd van het jongste kind is 6.31 jaar (maximum 17 jaar), de gemiddelde leeftijd van het oudste kind is 9.61 jaar (maximum 23 jaar).

Spelen spellen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Nee	14	16.7	16.7	16.7
Ja	70	83.3	83.3	100.0
Total	84	100.0	100.0	

(Tabel 4.9. Frequencies algemene vraag 10)

Van de 84 deelnemers hebben er 70 (83.3%) aangegeven dat hun kinderen wel spellen spelen.

Hoelang spelen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Minder dan 1 uur	51	72.9	72.9	72.9
Tot 2 uur	17	24.3	24.3	97.1
2 tot 4 uur	2	2.9	2.9	100.0
Total	70	100.0	100.0	

(Tabel 4.10. Frequencies algemene vraag 11)

Uit Tabel 4.10. komt naar voren dat in het geval van de 70 deelnemers het grootste deel (72.9%) van de kinderen minder dan 1 uur per dag videogames speelt.

In het volgende gedeelte worden de vragen 12 tot en met 20 besproken waarmee het gebruik van de PEGI classificatie is gemeten. De resultaten van dit onderzoek worden daarna vergeleken met de onderzoeken waarop deze vragen zijn gebaseerd.

	Kind(eren)	Ouder(s)	Overleg tussen beide	Ouder(s) en kind(eren) samen
Wie beslist of een spel wordt aangeschaft? ⁶⁴	9.5%	35.7%	45.2%	
Wie doet de aankoop?	11.9%	50%		26.2%

(Tabel 4.11. Frequencies algemene vraag 12, 13)

Uit Tabel 4.11 komt naar voren dat in gemiddeld 10% van de gevallen kinderen worden vrijgelaten bij het selecteren, beslissen en aankopen van een videogame. In het merendeel van de gevallen beslissen ouders of een game wordt gekocht (35.7%), of vindt er overleg plaats tussen ouders en kind (45.2%). Gedurende de daadwerkelijk aankoop van een spel zijn ouders nog prominenter aanwezig, aangezien 50% van de ouders aangeeft de aankoop van een videogame te doen. Deze resultaten sluiten gedeeltelijk aan bij de bevindingen van de Federal Trade Commission (2000, p.42). In het Amerikaanse onderzoek worden kinderen iets vrijer gelaten bij de selectie van games en de beslissing een game te kopen; kinderen selecteren in 29% van de gevallen games, ten opzichte van de bovenstaande 9.5%. Wat meer overeenkomt is het overleg tussen ouders en kinderen in de beslissing een game aan te schaffen; het Amerikaanse onderzoek meldt dat in 53% van de gevallen ouders en kind samen beslissen, ten opzichte van 45.2% in dit onderzoek. De daadwerkelijk aankoop wordt in het onderzoek van de Federal Trade Commission in 45% van de gevallen gedaan door ouders en kind samen, en in 38% van de situaties door ouders alleen. Tabel 4.11. geeft aan dat in Nederland de aankopen in 50% van de gevallen door ouders worden gedaan en in 26.2% van de gevallen door ouders en kind samen. Het lijkt er dus op dat in Nederland kinderen wel bij de beslissing worden betrokken, maar aanzienlijk minder

⁶⁴ De "Niet van toepassing" antwoorden op vraag 12 en 13 zijn niet opgenomen in de tabel. Vandaar dat de resultaten samen niet op 100% uitkomen.

bij de daadwerkelijke aankoop. In het Amerikaanse onderzoek komt dit minder sterk naar voren.

De vraag of deelnemers op de hoogte zijn van het bestaan van de PEGI classificatie voor videospellen werd in 54.8% van de gevallen bevestigend beantwoord. Uit onderzoek van de Federal Trade Commission komt naar voren dat 61% van de ondervraagden op de hoogte is van het bestaan van de ESRB. Het Europese classificatie systeem is in Nederland dus iets minder bekend dan de ESRB is in Amerika.

	Heel tevreden	Tevreden	Redelijk tevreden	Redelijk ontevreden	Heel ontevreden
Tevreden over de PEGI classificatie?	8.7%	30.4%	39.1%	17.4%	4.3%
Tevreden over informeren gewelddadige inhoud?	13%	30.4%	47.8%	8.7%	-

(Tabel 4.12. Frequencies algemene vraag 15, 16)

In tegenstelling tot het onderzoek van de Federal Trade Commission, waarin 77% van de ondervraagden aangeeft redelijk tot heel tevreden te zijn met de ESRB classificatie, komt in dit onderzoek naar voren dat 78.2% van de deelnemers redelijk tot heel tevreden is met de PEGI classificatie; een minimaal verschil dus. Er zijn echter wel meer deelnemers ontevreden over de PEGI classificatie (21.7%), ten opzichte van de 9% ontevreden mensen over de ESRB beschreven in het Amerikaanse onderzoek. Als het gaat om het informeren over de gewelddadige inhoud van een videogame, dan zijn 91.2% van de ondervraagden redelijk tot heel tevreden over de PEGI classificatie. In het Amerikaanse onderzoek is slechts 55% van de deelnemers tevreden over de manier waarop de ESRB informeert over gewelddadige content. Met betrekking tot de PEGI classificatie zijn dus maar 8.7% van de ondervraagden redelijk ontevreden over de manier waarop wordt geïnformeerd over de gewelddadige inhoud van een videogame; in het geval van de ESRB is dit 29%.

	Nooit	Soms	Meestal	Altijd
Wordt PEGI classificatie gebruikt?	8.7%	26.1%	17.4%	47.8%
Wordt leeftijdsindicatie gebruikt?	8.7%	13%	17.4%	60.9%
Worden inhoudspictogrammen Gebruikt?	13%	30.4%	21.7%	34.8%

(Tabel 4.13. Frequencies algemene vraag 17, 18, 19)

Uit de bovenstaande tabel komt naar voren dat de PEGI classificatie veelvuldig in de praktijk wordt gebruikt. In tegenstelling tot het onderzoek van de Federal Trade Commission, waarin 52% van de deelnemers soms, meestal of altijd gebruik maakt van de ESRB classificatie, blijkt uit Tabel 4.13. dat de PEGI classificatie in 91.3% van de gevallen soms, meestal of altijd wordt gebruikt. Het onderzoek van de Federal Trade Commission is inmiddels zeven jaar oud, wat het verschil in bewustzijn van de deelnemers kan verklaren. Al moet daarbij wel worden gezegd dat PEGI slechts vier jaar aan de weg timmert; de ESRB is al vanaf 1994 bezig met het classificeren van videogames. De vragen of leeftijdsindicatie en inhoudspictogrammen worden gebruikt zijn gebaseerd op onderzoek van de Pan European Game Information (2006) naar het gebruik van de classificatie in Denemarken. In Denemarken geeft rond de 50% van de ondervraagden aan de PEGI leeftijdsindicatie altijd te gebruiken, ten opzichte van 60.9% in Nederland. Daarnaast geeft in Denemarken iets meer als 40% van de deelnemers aan altijd de PEGI inhoudspictogrammen te gebruiken, ten opzichte van 34.8% in Nederland. Ten opzichte van Denemarken wordt in Nederland dus meer gekeken naar de leeftijdsindicatie, maar minder naar de inhoudspictogrammen. Dat is niet gunstig aangezien inhoudspictogrammen meer vertellen over de inhoud van een game en minder negatieve bijwerkingen hebben (zie hoofdstuk vijf).

Als laatste komt naar voren dat in Nederland 28.6% van de ondervraagden zijn of haar kinderen observeert tijdens het spelen van games om de inhoud van een spel te controleren; eenderde van de deelnemers speelt de games samen met zijn of haar kind. Het is niet mogelijk een goede vergelijking te maken met het onderzoek uitgevoerd in Denemarken, aangezien deelnemers daar meerdere antwoorden konden selecteren. Het is echter wel duidelijk dat in Denemarken ouders hoofdzakelijk kinderen observeren tijdens het spelen van games, samen spelen met de kinderen of met kinderen praten over de inhoud van een spel. Dat laatste wordt in Nederland echter nauwelijks gedaan; slechts in 4.8% van de gevallen.

	Discriminatie	Drugs	Angst	Gokken	Taal- gebruik	Seks	Geweld
Goed	28.6%	64.3%	83.3%	83.3%	85.7%	71.4%	92.9%
Fout	71.4%	35.7%	16.7%	16.7%	14.3%	28.6%	7.1%

(Tabel 4.14. Frequencies met betrekking tot begrip PEGI inhoudspictogrammen)

In de bovenstaande tabel staan de resultaten voor het tweede gedeelte van het onderzoek, waarin wordt gemeten in hoeverre de deelnemers wijs kunnen worden uit de PEGI inhoudspictogrammen. Wat in eerste instantie opvalt aan de resultaten, is dat angst (83.3%), gokken (83.3%), taalgebruik (85.7%) en geweld (92.9%) nauwelijks problemen met zich mee brengen wanneer een deelnemer wordt gevraagd naar de correcte betekenis. Het resultaat gemeten voor geweld komt sterk overeen met de tevredenheid (91.2%) die deelnemers laten noteren met betrekking tot de manier waarop de PEGI classificatie informeert over geweld. Meer problemen, maar toch redelijke scores, zijn genoteerd in het geval van drugs en seks. Echt zorgelijk wordt het alleen in het geval van het discriminatie inhoudspictogram, dat slechts door 28.6% van de deelnemers werd herkend. Een regelmatig ingevulde betekenis was een spel voor meerdere personen of een spel waarbij toezicht gehouden moet worden. In het geval van drugs kwam tweederde van de ondervraagden met goede antwoorden. Het restant dacht door de injectiespuit vooral met medische inhoud van doen te hebben. Een kleine driekwart van de deelnemers wisten het in elkaar verikkelde man- en vrouwsymbool terug te redeneren tot seksueel getinte inhoud. Zorgwekkend is wel dat het kwart van de ondervraagden dat het niet goed had vaak er vanuit ging dat het een spel voor jongens en meisjes betrof; als ze met deze aanname een game aanschaffen komen ze bedrogen uit. Ouders moeten echter wel bedenken dat het waarschuwingen zijn die op de verpakkingen worden geplaatst, niet aanbevelingen of suggesties. De inhoudspictogrammen proberen de content en context van de games over te brengen op potentiële kopers; ouders moeten ook met die gedachte de verpakking van een videogame bestuderen.

	Discriminatie	Drugs	Angst	Gokken	Taal- gebruik	Seks	Geweld
Resultaat	2.48	4.76	5.00	5.83	5.62	4.02	5.76

(Tabel 4.15. Gemiddelde resultaten met betrekking tot oordeel over inhoudspictogrammen)

De resultaten van het laatste gedeelte van het onderzoek zijn verwerkt in Tabel 4.15. In dit onderdeel zijn de deelnemers op de hoogte gesteld van de juiste betekenis van de PEGI inhoudspictogrammen en wordt ze gevraagd in hoeverre ze het eens zijn met de stelling: “Ik vind het PEGI inhoudspictogram een goede weergave van de hierboven beschreven betekenis”. De resultaten zijn gemeten op een 7-punts schaal. Het is niet verrassend dat de uitslag van dit laatste onderdeel een zelfde trend vertoont als de antwoorden gegeven in het tweede gedeelte, toen de deelnemers niet op de hoogte waren van de betekenis van de inhoudspictogrammen.

Het oordeel van de deelnemers met betrekking tot angst (5.00), gokken (5.83), taalgebruik (5.62) en geweld (5.76) is hoog te noemen. We kunnen door deze resultaten stellen dat deze inhoudspictogrammen bij de deelnemers aan dit onderzoek in Nederland voldoende effect sorteren. Over drugs (4.76) en seks (4.02) waren de ondervraagden minder goed te spreken, maar toch worden bovengemiddelde scores behaald. In lijn met de resultaten beschreven in het tweede gedeelte van dit onderzoek komt ook nu discriminatie (2.48) slecht uit de test. Dit is begrijpelijk als het merendeel van de deelnemers niet de juiste betekenis bij het inhoudspictogram kan plaatsen.

Het inhoudspictogram met de silhouetten van twee blanke personen en een kleiner afgebeelde donkere persoon die onderdrukt lijkt te worden door de andere twee, doet de deelnemers aan dit onderzoek niet direct denken aan discriminatie of het aanzetten tot discriminatie. Het is ook de vraag of een complex maatschappelijk probleem als discriminatie op een dergelijke manier overgebracht moeten worden op potentiële kopers van games. Discriminatie is natuurlijk niet alleen maar onderscheid maken tussen blank en zwart, maar heeft betrekking op onderscheid maken in het algemeen; onderwerpen die op deze manier op de achtergrond blijven. Hetzelfde geldt voor het inhoudspictogram voor drugsgebruik. De aanname dat een injectienaald wordt geassocieerd met drugsgebruik lijkt niet altijd te werken, aangezien een verband met de medische wereld ook snel is gelegd. Het inhoudspictogram voor seksueel getinte inhoud is er ook een die heroverwogen mag worden, aangezien de alternatieve gedachte van deelnemers zorgelijk is. Een spel waarin seks voorkomt opvatten als een spel voor jongens en meisjes lijkt problemen in de hand te werken. Het is de vraag waarom PEGI niet heeft gekozen voor het inhoudspictogram met de twee keer twee tegenover elkaar staande voeten van de *Kijkwijzer* classificatie voor televisie en film. Het is zonder onderzoek echter niet met zekerheid te zeggen of het *Kijkwijzer* inhoudspictogram voor seksueel getinte inhoud betere resultaten zou halen binnen een dergelijke enquête.

5. ONGEWENSTE BIJWERKINGEN: VERBODEN VRUCHTEN

Naast alle zorgen die zijn beschreven met betrekking tot een correcte classificatie van videogames op basis van inhoud en context, bestaat de vraag of leeftijdsindicaties en inhoudspictogrammen een videogame meer gewild maakt onder jonge kinderen; het zogenoemde *forbidden fruit effect*. Het bestaan van een dergelijke uitwerking zou impliceren dat de informatieve functie van videogame classificatie een averechts effect heeft op de interesse van kinderen, in games die niet voor hen zijn geschikt. Uit onderzoek beschreven door Joanne Cantor (1998b, p.99) komt naar voren dat de meerderheid van ondervraagde ouders, in tegenstelling tot de aantrekking van verboden vruchten, verwacht dat de interesse van kinderen in een geclassificeerd televisieprogramma volledig afneemt of dat de classificatie geen effect sorteert.

De uitgangspunten van het *forbidden fruit effect* komen voort uit onderzoek naar de aantrekkingskracht van geclassificeerde muziek en televisieprogramma's. Het basisidee van deze theorie is gebaseerd op een aantal psychologische principes en stelt dat "forbidden fruit effect predicts that the labels will make violent programs more attractive to viewers" (Bushman & Stack, 1996, p.208). De twee basistheorieën die ten grondslag liggen aan dit vermeende effect zijn *reactance theory* en *commodity theory*. Het eerst genoemde uitgangspunt beschrijft dat "when a person's freedom to engage in a particular behavior is threatened or eliminated, the person will experience psychological reactance – an unpleasant emotional state that motivates the person to try to restore the freedom" (Bushman & Cantor, 2003, p.136; Bushman & Stack, 1996, p.208). De laatst genoemde theorie stelt dat "any commodity that is perceived as unavailable, that cannot be obtained, or that can be obtained only with effort will be valued more than a commodity that can be obtained freely" (Bushman & Stack, 1996, p.208). Dus, geclassificeerde media groeien in aantrekkingskracht als een persoon beperkt wordt in zijn of haar vrijheid het mediaproduct te consumeren. Daarbij wordt verondersteld dat een leeftijdsindicatie de aantrekkingskracht van een mediaproduct meer verhoogt dan inhoudspictogrammen, omdat een leeftijdsindicatie als een meer expliciete restrictie wordt beschouwd; inhoudspictogrammen worden voornamelijk als informatief gezien (Bushman & Cantor, 2003, p.136).

Nu is het echter de vraag of onderzoek dat de laatste jaren is uitgevoerd deze theoretische aannames onderschrijft. Een experiment uitgevoerd door Bushman en Stack (1996) onder 360 startende psychologie studenten, om het effect van waarschuwinglabels op de aantrekkingskracht van gewelddadige films te meten, leverde resultaten op die op dezelfde lijn zaten als de besproken theorieën.

Deelnemers in de groepen met geclassificeerde films hadden meer behoefte de films te zien dan de deelnemers in de groep met films zonder label. Daarnaast was de animo onder deelnemers voor geclassificeerde films, ten opzichte van de groep deelnemers met films zonder label, groter als de bron van de classificatie bekend was. Deze resultaten ondersteunen zowel de *reactance theory* als de *commodity theory*. Uit een later experiment van Bushman en Stack komt naar voren dat *high-reactance* deelnemers zich meer aangetrokken voelen tot films met waarschuwinglabels en de labels als een grotere vrijheidsbeperking beschouwen dan *low-reactance* deelnemers. Naar aanleiding van deze resultaten vragen de auteurs zich terecht af “how to reduce attraction to television violence without inducing reactance in viewers” (p.220). Een manier om dit te bewerkstelligen is de waarschuwinglabels vervangen door informatieve labels, die zoals eerder gezegd niet als expliciete restrictie worden geïnterpreteerd. Deze aanname wordt positief aangetoond in het laatste experiment van de auteurs, waarin wordt gedemonstreerd dat deelnemers een grotere behoefte hebben om gewelddadige films te zien wanneer deze zijn uitgerust met waarschuwinglabels, dan wanneer ze zijn voorzien van informatieve labels (p.224).

In een soortgelijk experiment onder kinderen tussen 5 en 14 jaar oud, komt Cantor (1998a) tot de conclusie dat televisieprogramma's met het advies “parental discretion advised” een grote aantrekkingskracht hebben op jongens tussen de 10 en 14 jaar oud; voor meisjes in alle leeftijdscategorieën werd het tegenovergestelde gemeten. Daarnaast blijkt dat jongens als groep en in het bijzonder jongens tussen de 10 en 14 jaar oud een verhoogde interesse hebben in films met een “PG-13: parents strongly cautioned” en “R: restricted” classificatie; de oudere jongens bleken zelfs helemaal geen interesse te hebben in films met het lagere “G: general audiences” label. Als laatste komt in lijn met Bushman en Stack naar voren dat inhoudsbeschrijvingen met minder beperkende connotaties, zoals “MV: mild violence”, interesse in een film met dergelijke inhoud deed afnemen. Hiermee komt ook Cantor tot de conclusie dat het *forbidden fruit effect* hoofdzakelijk te wijten is aan het gebruik van leeftijdsindicaties op mediaproducten, waarmee ze wil aangeven dat ouders en kinderen beter af zijn met informatieve inhoudspictogrammen of beschrijvingen.

Uit een latere meta-analyse uitgevoerd door Bushman en Cantor (2003) komt naar voren dat mediaclassificatie vaker leidt tot het aantrekken dan tot het afstoten van publiek; zowel leeftijdsindicaties als inhoudsbeschrijvingen komen hierbij naar voren als aantrekkelijk. De gemeten zijn effecten zijn klein, waarschijnlijk naar aanleiding van de keuze een meta-analyse uit te voeren. Als laatste zijn deze effecten voornamelijk gemeten bij jongens in de leeftijdscategorie 8 tot 22 jaar oud. Deze resultaten gelden echter alleen voor waarschuwingen met betrekking tot gewelddadige inhoud.

5.1. ALGEMENE AANTREKKINGSKRACHT VAN GEWELD

Naast onderzoek dat is uitgevoerd naar de aantrekkingskracht van geclassificeerde mediaproducten, bestaan er nog andere verklaringen die de aantrekkingskracht van mediageweld kunnen toelichten. In eerste instantie komt uit onderzoek naar het ontwerp van persuasieve teksten naar voren, dat naast individuele interesses ook een beperkt aantal onderwerpen bestaat dat voor iedereen interessant is (Hoeken, 1998, p.80). Seks, dood, geweld en veel geld zijn dergelijke onderwerpen. Wat opvalt aan deze genoemde onderwerpen, is dat voor ieder van deze interesses in het geval van PEGI een inhoudspictogram voorhanden is; uit onderzoek van website *Gamer.nl* blijkt dat schietspellen de populairste games zijn.⁶⁵ Deze onderwerpen roepen bij iedereen interesse op doordat ze direct op de emoties van mensen inspelen. Er kan dus worden gesteld, dat deze interesses een emotionele opwindning veroorzaken, die in lijn ligt met de *emotional arousal* die vrijkomt bij het zien van mediageweld besproken door Cantor (1998b, p.96) en Goldstein (1998a, p.60).

Een andere benadering om dit fenomeen te verklaren wordt beschreven door Jeroen Jansz (2005). Deze aan de Universiteit van Amsterdam werkzame communicatiewetenschapper stelt dat gewelddadige videogames laboratoria zijn waarin jonge mensen vrij kunnen experimenteren met de onzekerheden die de pubertijd met zich meebrengt: "I will use psychological theories about mediated emotions to argue that violent games offer a unique environment in which emotions can be explored in ways that are generally impossible in real life. In the safe, private laboratory of the video game, the adolescent can freely experiment with emotions and identities, which may help him to cope with the insecurities of adolescent life" (p.221). Daarbij maakt hij de belangrijke opmerking dat "the appeal of violent video games will be addressed from a theoretical point of view because there is little empirical evidence available" (ibid). Jansz pretendeert niet het antwoord te hebben op de vraag waarom gewelddadige videogames aantrekkelijk zijn voor jongeren, maar wil ons wel aan het denken zetten wat de mogelijke aantrekkingskracht van deze spellen kan zijn. De uitgangspunten van Jansz leunen zwaar op de catharsis theorie, waarbij een speler op symbolische wijze agressie ontlaadt via betrokkenheid bij en het spelen met de avatar in een gewelddadige videogame. Net zoals het argument van Jansz, wordt ook de catharsis theorie nauwelijks gestaafd door empirisch bewijs (Glassman, 1998, p.298).

Uit artikelen van Jeffrey Goldstein (1998a, 1998b) blijkt dat de aantrekkingskracht van mediageweld niet met één oorzaak is te verklaren. Daarnaast

⁶⁵ Nu.nl. "Gamers Schieten Het Liefst". 2006. Geraadpleegd op 25/09/2006.
<http://www.nu.nl/news/833135/55/Gamers_schieten_het_liefst.html>.

is de kwestie te ingewikkeld om tot een eenduidige uitleg van het verschijnsel te komen. Zo is er niet één vorm van mediageweld te beschrijven en de context waarin dergelijk geweld voorkomt verschilt enorm. Dat hebben we ook kunnen zien bij de *content descriptors* van de ESRB, waarin bijvoorbeeld onderscheid wordt gemaakt tussen *fantasy violence*, *cartoon violence* en *intense violence*. Daar komt nog bij dat elk van deze soorten geweld vaak is gekoppeld aan een bepaalde leeftijdscategorie, wat suggereert dat bepaalde vormen van geweld slechter voor de ontwikkeling van een kind zijn dan andere soorten agressie. Met het oog op wetenschappelijk onderzoek wordt de discussie verder vertroebeld door het toepassen van verschillende soorten definities van geweld, wat sommige vormen van geweld uitsluit of insluit en het onderling vergelijken van experimenten bemoeilijkt. Ook moeten we vraagtekens zetten bij de uitspraak dat geweld alleen een mediaproduct interessant maakt voor het publiek; televisie programma's, films en videogames zijn opgebouwd uit veel verschillende elementen die de aantrekking van publiek en spelers kan verklaren.

Op basis van onderzoek besproken door Goldstein (1998a, 1998b) komt een aantal verklaringen naar voren die relatief breed ondersteund worden. Zo worden de behoefte aan emotionele opwinding (*arousal*) en het naspelen van geweld (*practice hypothesis*) genoemd als belangrijke factoren (Goldstein, 1998a, p.60/62). Al moet daarbij wel de vraag worden gesteld of het de actie is in een film of game dat het publiek aantrekkelijk vindt, of het daadwerkelijke geweld. Daarnaast is het verdagen van gewelddadige beelden onder jonge jongens een manier om aan te geven dat ze mans genoeg zijn en niet terugdeinzen voor extreme beelden (Goldstein, 1998b, p.215). Ook is het beleven van gemedieerd geweld vaak verbonden met emotionele ontlading, zoals schreeuwen bij het spelen van een bokswedstrijd of becommentariëren van een horrorfilm (p.218). Daarbij moet opgemerkt worden dat gewelddadige beelden hoofdzakelijk aantrekkelijk worden gevonden als het publiek weet dat de beelden niet realistisch zijn: "it appears that violent imagery must carry cues to its unreality or it will lose its appeal" (p.221). Hetzelfde geldt voor geweld dat gerechtvaardigd is door de context waarin het zich afspeelt. Identificatie met de *good guy* in een film of videogame rechtvaardigt het gebruik van soms excessief geweld, zodat een gewenst einddoel (een moordenaar oppakken, wraak, vrede, etc) kan worden bereikt (p.220). Verdere situaties waarin geweld als aantrekkelijk wordt ervaren worden leesbaar uiteengezet in Goldstein (1998a, p.61; 1998b, p.223).

5.2. ONDERZOEK NAAR VIDEOGAMES VEREIST

Uit het voorgaande blijkt dat er wel redelijk wat onderzoek is uitgevoerd, maar dat het voornamelijk is gericht op televisieprogramma's en films. Daarnaast is het veelal gewelddadige inhoud wat aan bod komt en niet de onderwerpen die ook van belang zijn bij het classificeren van televisieprogramma's, films en videogames; denk aan seks, drugsgebruik, grof taalgebruik en gokken. De meta-analyse van Bushman en Cantor (2003), waarin de aantrekkingskracht van mediaclassificaties wordt onderzocht, bevat voor het grootste gedeelte producten met gewelddadige inhoud (76.7%). De classificaties met betrekking tot seks en taalgebruik komen niet meer dan 20% en 3.3% aan bod. Daarnaast valt op dat onderzoek naar de aantrekkingskracht van classificaties van videogames nauwelijks in de literatuur voorkomt; slechts 3.8% van de opgenomen studies had als onderwerp videospellen. De *forbidden fruit theory* en de daarmee samenhangende *reactance* en *commodity theory* zijn gebaseerd op onderzoek met betrekking tot televisieprogramma's, films en muziek in Amerika. Of de waarschuwingen op videogames ook een dergelijke uitwerking hebben op de interesse van potentiële spelers is daarom niet met zekerheid te zeggen. En aangezien wetenschappers er wel over eens zijn dat videogames op sommige punten wezenlijk verschillen van andere media (Carnagey & Anderson, 2004, p.5), is onderzoek naar de mogelijke aantrekkingskracht van geclassificeerde videogames vereist. Binnen Europa leent het PEGI classificatie systeem zich uitstekend voor een dergelijke analyse.

6. CONCLUSIE: WEET WAT ZE SPELEN

Aan het begin van deze scriptie is het doel gesteld te onderzoeken hoe op mondiaal niveau videogames worden geclassificeerd, waar de knelpunten binnen dit proces liggen en wat eventuele aanbevelingen ter verbetering kunnen zijn. We hebben gezien dat onder invloed van uiteenlopende definities van geweld, onderzoekers tot de conclusie komen dat verkregen leeftijdsindicaties en inhoudspictogrammen of *content descriptors* niet altijd overeenkomen met de inhoud die mag worden verwacht binnen een videogame. De nadruk ligt hierbij op geweld omdat andere vormen van schadelijke inhoud nog niet zijn onderzocht, of niet onderzocht kunnen worden; kinderen voor experimentele doeleinden blootstellen aan seksueel getinte content stuit volgens onderzoekers op ethische bezwaren. Daarnaast is het ontbreken van inhoudspictogrammen geen garantie dat dergelijke inhoud niet in een game voorkomt en wordt van ouders te vaak verlangd dat ze bekend zijn met het genre van een videogame. Uit de beschreven onderzoeken komt wel naar voren dat er overeenstemming bestaat tussen de verkregen classificatie en de mening van de consument in het geval van games voor volwassenen; de inhoud van games gericht op kinderen tussen de 3 en 12 jaar geeft meer reden tot zorgen, aangezien ouders in grote getale aangeven dat ze de verkregen waardering te laag vinden voor de content die ze in deze games aantreffen.

In deze scriptie is ook naar voren gekomen dat op mondiaal niveau videogame classificatie op uiteenlopende manieren wordt uitgevoerd. Zelfs binnen een systeem dat overkoepelend in Europa wordt ingevoerd, zijn op lokaal niveau flinke verschillen waarneembaar in de manier waarop wordt geclassificeerd en de mogelijke juridische consequenties die een classificatie met zich meebrengt. We hebben gezien dat Duitsland de PEGI classificatie niet erkent en haar eigen, zeer strenge, USK classificatie blijft voeren. In het Verenigd Koninkrijk zijn videogames over het algemeen vrijgesteld van classificatie, tenzij de *Video Recordings Act 1984* anders voorschrijft. Games die toch geclassificeerd moeten worden krijgen een BBFC waardering; overige spellen kunnen op initiatief van de game uitgever zelf solliciteren naar een PEGI classificatie. We spreken in dit geval van twee classificatie systemen die enerzijds naast elkaar worden gebruikt en anderzijds elkaar overkoepelen. Daar komt nog bij dat op Duitsland na classificatie in Europa, Amerika en Canada op vrijwillige basis wordt toegepast. Onder de PEGI voorwaarden is het zelfs zo dat de game producent zijn games zelf van een waardering voorziet, die al dan niet steekproefsgewijs door PEGI wordt gecontroleerd. In Amerika en Canada neemt de ESRB zelf proef of de som door de ingestuurde *pertinent content* van een videogame te bestuderen. Er is echter veel

kritiek geuit op het gebruik van de *Adults Only* classificatie in Amerika en Canada, die volgens critici wordt toegekend aan games met seksuele inhoud en niet aan spellen met extreem geweld; dit heeft tot gevolg dat gewelddadige games er met een *Mature* classificatie vanaf komen, die een doelgroep van 17 jaar en ouder voorschrijft. Als we het op mondiaal niveau analyseren dat zijn er nauwelijks overeenkomsten te vinden tussen de beschreven classificatie systemen. De enige overeenkomst is het gebruik van leeftijdsindicaties op de verpakkingen. Meer zorgwekkend lijkt een overkoepelend Europees classificatie systeem dat niet in alle landen en niet overal op dezelfde manier wordt toegepast. Dit komt voornamelijk doordat PEGI niet altijd aansluit bij de lokale wetgeving en dat verandering jaren kan duren. Daar komt bij dat PEGI pas in 2003 is ingevoerd, met als doel een classificatie systeem te starten waarmee de culturele verschillen die bestaan tussen landen te waarborgen.

Binnen deze scriptie is onderzoek uitgevoerd naar de bekendheid en het gebruik van de PEGI classificatie in Nederland. De resultaten geven aan dat PEGI in Nederland goed bezig is. Een ruime meerderheid van de deelnemers aan het onderzoek geeft aan bekend te zijn met de PEGI classificatie. Meer dan driekwart van de ondervraagden is tevreden over de PEGI classificatie en meer dan 90% is tevreden over de manier waarop PEGI informeert over gewelddadige inhoud. Het is natuurlijk goed dat zoveel mensen op de hoogte zijn van het bestaan van de PEGI classificatie en dit systeem ook veelvuldig gebruiken. Deze resultaten impliceren echter wel dat de inhoud van een game duidelijk en ondubbelzinnig overgebracht moet worden op een potentiële koper; op dit punt schiet PEGI nog wel eens tekort. De resultaten geven aan dat de inhoudspictogrammen voor drugs, seks en met name discriminatie niet altijd goed worden begrepen; in het geval van discriminatie is het zelfs zo dat slechts 28.6% van de ondervraagden het inhoudspictogram herkende. In lijn met deze resultaten geeft de beoordeling van de deelnemers met betrekking tot drugs, seks en discriminatie reden tot heroverweging van deze inhoudspictogrammen. Het kan namelijk niet zo zijn dat we alleen de nadruk leggen op de gewelddadige inhoud van een videogame. Ondanks dat seks, drugs, gokken, taalgebruik, discriminatie en angst nauwelijks zijn onderzocht, is het gevaarlijk te denken dat geweld alleen slecht kan zijn.⁶⁶ Het gaat er niet om wat potentieel schadelijker is tijdens de ontwikkeling van een kind; als een classificatie systeem op alle fronten goed wil functioneren, dan zal het

⁶⁶ Uit een persoonlijke e-mail uitwisseling op 28 juni 2007 met Martijn Huigsloot (Deputy PEGI coördinator), blijkt dat 6 van de tot op heden 7106 geclassificeerde games een inhoudsclassificatie "discriminatie" hebben ontvangen; dat is slechts 0.08% van het totaal. Het blijkt dus wel dat maar een fractie van de geclassificeerde spellen volgens PEGI situaties met discriminatie bevatten of aanzetten tot discriminatie.

ervoor moeten zorgen dat alle gebruikte inhoudspictogrammen op een correcte en heldere manier ouders informeren over de inhoud van een videogame.

Uit de literatuur beschreven in deze scriptie komen een aantal suggesties naar voren om de classificatieprocessen te verbeteren. In eerste instantie wordt beschreven dat het beter is één universeel systeem te ontwikkelen voor televisie, film en videogames (Bushman & Cantor, 2003, p.139). Dit is echter in tegenspraak met wat de meeste wetenschappers schrijven als het gevaar van videogames. De hoge mate van interactie met een spel en zijn personages wordt als specifieke eigenschap aangewezen van videogames en kan de intensiteit van de spelervaring versterken. Het is daarom maar de vraag of games op dezelfde manier moeten worden geclassificeerd als televisie en film, die een meer passieve media-ervaring tot gevolg hebben. Als het slechts gaat om waarschuwingen met betrekking tot de inhoud van een videogame, dan kunnen leeftijdsindicaties en inhoudspictogrammen worden gedeeld met andere media. Een volgende suggestie is ouders en kinderen door educatie meer op de hoogte brengen van het bestaan en het gebruik van classificatie systemen (ibid, p.140); een website van de desbetreffende organisatie lijkt hierbij niet voldoende. Uit onderzoek komt naar voren dat, om negatieve bijwerkingen (*forbidden fruit effect*) van classificatie systemen te reduceren het niet verstandig is leeftijdsindicaties te gebruiken, aangezien dit de aantrekkingskracht van een mediaproduct kan verhogen (Cantor, 1998a, p.67). We moeten de aandacht meer verschuiven naar het informeren over de inhoud van een spel, wat door kinderen niet als restrictief opgevat wordt. Het is daarbij belangrijk dat we de content in detail beschrijven, zodat niets aan het toeval wordt overgelaten. Als leeftijdsindicaties worden geschrapt komt er meer druk op de schouders van ouders te liggen, wat weggenomen kan worden door correcte en heldere informatie over de inhoud van een spel. Funk et. al. (1999, p.309) suggereren dat een *parent preview* een goede methode is om ouders op de hoogte te brengen van de inhoud van een game; een film van 10 tot 15 minuten met de activiteiten die in een game worden ondernomen moet ouders informeren over de meest intense onderdelen van een spel en duidelijk maken wat mag worden verwacht. Dit is te vergelijken met de *pertinent content* dat wordt beoordeeld door de ESRB. Andere wetenschappers stellen dat door middel van een schaalverdeling de mate van bijvoorbeeld geweld moet worden aangegeven, in plaats van simpelweg melden dat geweld onderdeel uitmaakt van de spelervaring (Thompson & Haninger, 2001, p.597).

De hierboven beschreven oplossingen zijn alleen van toepassing in ideale situaties waarin ouders naar een normale winkel gaan om een videogame te kopen. Moeilijker wordt het verkrijgen van informatie in het geval van een webwinkel. De populaire internetwinkel Bol.com geeft bijvoorbeeld alleen bij films waarschuwingen

met betrekking tot de aanbevolen leeftijd en niet bij alle videogames staat de PEGI classificatie of wordt de verpakking afgebeeld. Daarnaast vindt er op websites als Marktplaats.nl een levendige handel plaats in tweedehands spellen, waarbij het maar de vraag is of de koper op de hoogte is van de classificatie van de aangeboden games. Ook zijn situaties denkbaar waarin kinderen elkaar videospellen uitlenen, op straat spelen met *handheld* spelcomputers, of bij elkaar thuis gaan spelen. In hoeverre is het voor ouders dan mogelijk zich te informeren over de inhoud van games die hun kinderen spelen, lenen of aanschaffen. Als we de nadruk leggen op het gebruik van inhoudspictogrammen en de ontwikkeling ervan, dan komt de verantwoordelijkheid van het gebruik van een dergelijke classificatie bij de ouders en verzorgers van kinderen te liggen. Zij moeten op basis van een correcte, heldere en ondubbelzinnige uiteenzetting van de inhoud van een game in welke vorm dan ook, beslissen of ze de videogame in kwestie geschikt vinden voor hun kinderen. Het goed uitvoeren van een dergelijke verantwoordelijkheid staat of valt bij de manier waarop videogame classificatie wordt ontwikkeld en uitgevoerd. Uit onderzoek blijkt namelijk dat ouders wel degelijk actief bezig zijn met het monitoren van de games die hun kinderen spelen (Nikken & Jansz, 2003). Een mondiale analyse van gebruikte classificatie systemen geeft aan dat er nog veel werk moet worden gedaan, maar dat stappen in de goede richting al zijn gezet. Dat is belangrijk, want het gaat erom dat je als ouders weet wat ze spelen.

6.1. DISCUSSIE EN BREDERE CONTEXT

Aan de hand van onderzoek naar het gebruik en de interpretatie van classificatie systemen met betrekking tot televisie en film, beweren Bushman en Stack (1996, p.224) terecht dat “for the entertainment industry, warning labels might serve the function of averting censorship policies being imposed by outside groups. For parents, warning labels might serve the function of assisting them in screening out material that they believe might be harmful or undesirable for their children. For viewers, warning labels might serve the function of helping them to select material that appeals to their interests”. Als we elk van deze drie functies nader bekijken dan mag geconcludeerd worden dat niet al deze redenen van gebruik even gewenst zijn. In eerste instantie mag duidelijk zijn, dat de aantrekkingskracht van leeftijdsindicaties op mediaproducten een bijwerking is die het in gebruik nemen van deze waarschuwingen in een ander licht zet; het kan niet de bedoeling zijn dat een instrument dat is ontworpen om kinderen en jong volwassenen te beschermen tegen schadelijke media-inhoud de aantrekkingskracht van mediaproducten versterkt.

Een tweede functie van mediaclassificatie is het informeren van ouders over de inhoud van een mediaproduct, zodat op basis van deze classificatie beslist kan worden of een videogame geschikt is voor hun kinderen. Gevoelsmatig is dit de meest belangrijke motivatie om een classificatie systeem voor videogames te ontwikkelen. Toch hebben we gezien dat alleen effect gesorteerd kan worden als op een heldere en ondubbelzinnige manier gecommuniceerd wordt met ouders; vage inhoudspictogrammen die op meerdere manieren kunnen worden geïnterpreteerd helpen hier niet bij. Als een waarschuwing voor discriminatie wordt begrepen als een game voor meerdere spelers, als een waarschuwing voor drugs en alcoholgebruik wordt begrepen als een game met medische handelingen, of als een waarschuwing voor seksuele handelingen wordt begrepen als een game voor jongens en meisjes, dan wordt niet met alle inhoudspictogrammen het juiste resultaat behaald. Daarnaast hebben we gezien dat leeftijdsindicaties en waarschuwingen ongewenste bijwerkingen kunnen hebben, wat het gebruik van inhoudspictogrammen juist aanmoedigt.

De eerst genoemde functie van mediaclassificatie heeft betrekking op de entertainment industrie en kan eenvoudig worden weerlegd op basis van het wetenschappelijk onderzoek dat in deze scriptie is gepresenteerd. In eerste instantie zijn classificatie systemen met betrekking tot videogames ontwikkeld onder druk van de angst die binnen de maatschappij is ontstaan over het toenemende realistische geweld binnen spellen en de mogelijke schadelijke gevolgen voor spelende kinderen. Onderzoek van Jeffrey Goldstein (1998b) toont echter aan dat realistisch geweld de interesse in een mediaproduct juist verlaagt en dat alleen geweld waarvan de kijker of speler weet dat het niet realistisch is als aantrekkelijk wordt beschouwd. Daarnaast is het maar de vraag of geweld en andere ongewenste zaken binnen videogames verantwoordelijk zijn voor soortgelijke incidenten in de werkelijke wereld. Het lijkt eerder onverantwoordelijk van de personen die het bestaan van een dergelijke causale relatie suggereren, een videogame of wat voor mediaproduct dan ook verantwoordelijk te houden voor de handelingen die iemand zelf kiest uit te voeren. Uit onderzoek blijkt bijvoorbeeld dat kinderen vaker in de problemen komen als hun ouders besluiten te scheiden en dat prestatiedruk opgelegd door ouders, school en leeftijdsgenoten kan leiden tot drugs en alcoholgebruik;^{67,68} het lijkt daarom meer zinvol te bestuderen aan welke maatschappelijke en sociale invloeden kinderen worden blootgesteld en wat daarvan de mogelijke negatieve effecten zijn. Dat het aanwijzen van een dergelijke

⁶⁷ Nu.nl. "Kinderen Vaak in Problemen Na Scheiding ". 2007. Geraadpleegd op 25/04/2007. <http://www.nu.nl/news/1055358/10/Kinderen_vaak_in_problemen_na_scheiding.html >.

⁶⁸ Nu.nl. "Drugs- En Alcohol excessen Jeugd Door Prestatiedruk". 2007. Geraadpleegd op 12/05/2007. <http://www.nu.nl/news/1075030/91/Drugs-_en_alcohol_excessen_jeugd_door_prestatiedruk.html >.

oorzaak niet eenvoudig is komt ook naar voren in *ELEPHANT* van regisseur Gus van Sant (2003), waarin de aanloop naar een *high school shooting* wordt gereconstrueerd. Opvallend hierbij is dat het onbekommerde leven in de Amerikaanse voorsteden veel verborgen leed kent, wat uiteindelijk kan uitmonden gewelddadige situaties. De latere daders worden blootgesteld en stellen zichzelf bloot aan eenzaamheid, pesterijen, gewelddadige videogames, documentaires over Hitler en het Derde Rijk en pianomuziek van Mozart; een daadwerkelijk motief voor de moordzuchtige climax van zijn film geeft van Van Sant echter niet.

Het probleem met het oog op videogame classificatie is echter, dat er geen systeem ontwikkeld kan worden voor kinderen met een bepaalde of afwijkende achtergrond. Dat zou de verzameling waarschuwingen voor elke videogame oneindig maken, aangezien dan voor ieder kind individueel geclassificeerd moet worden. Wat dat betreft is het te begrijpen dat voor een algemeen systeem is gekozen, waarbij een leeftijdsindicatie en eventueel een verklaring van inhoud wordt gegeven.

We hebben gezien dat hoofdzakelijk angst voor de mogelijke gevolgen van het consumeren van mediaproducten met ongewenste inhoud een belangrijke reden is geweest om over te gaan tot het classificeren van onder andere videogames. Dat deze angst terecht is kan door het gepresenteerde onderzoek niet worden bevestigd, aangezien er geen resultaten onweerlegbaar die kant op wijzen; angst is dus een slechte raadgever. Dit hebben we ook kunnen zien in de documentaire *BOWLING FOR COLUMBINE* van filmmaker Michael Moore (2002), waarin hij de kijker duidelijk wil maken dat het beangstigen van de Amerikaanse bevolking door onder andere nieuwsmedia en politici, in combinatie met een overdaad aan wapens, destructieve gevolgen kan hebben.⁶⁹ Ondanks dat het knip en plakwerk van Moore uitmondt in een grote verzameling van cijfers, feitjes, toevalligheden en beweringen, lijkt zijn overkoepelende boodschap overtuigend genoeg. Indicatief voor zijn argument is een interview met een wapenliefhebber, die beweert dat wapens een onmisbaar onderdeel zijn in de bescherming van zichzelf en zijn gezin: "This is an American tradition. It's an American responsibility to be armed. If you're not armed, you're not responsible. Who's going to defend your kids. The cops? The federal government? It's your job to defend you and yours. If you don't do it, you're in dereliction of duty, as an American. Period". Socioloog Mike Males (2001) ondersteunt het argument van Moore en spreekt van een individualistische cultuur waarin "solving problems by taking things into one's own

⁶⁹ Nu.nl. "Derde Van Amerikaanse Moordenaars Onder 21". 2006. Geraadpleegd op 07/08/2006. <http://www.nu.nl/news/797109/22/Derde_van_Amerikaanse_moordenaars_onder_21.html >.

hands rather than going to the authorities" normaal lijkt te zijn;⁷⁰ deze combinatie van angst, individualisme en wapens lijkt een voorbode voor problemen.

Een samenspel van beschreven factoren heeft in Amerika en Canada al meerdere malen geresulteerd in schietincidenten met dodelijke afloop. Het bekendste voorval van de afgelopen jaren is de *Columbine High School Shooting* in Littleton, Colorado. Op 20 april 1999 vermoordden Eric Harris en Dylan Klebold twaalf studenten en een docent, om vervolgens zichzelf van het leven te beroven; onder andere de videogame DOOM werd aangewezen als aanleiding tot de schietpartij. De zeven jaar later uitgegeven *Columbine Documents*, met aantekeningen van beide daders, leiden niet tot het motief van Harris en Klebold.⁷¹ Wel wordt duidelijk dat deze jongens veel problemen hadden met zichzelf, leeftijdsgenoten en het leven in het algemeen. Hetzelfde geldt voor Kimveer Gill, een 25-jarige man die op 13 september 2006 op de *Dawson College* in Montreal om zich heen begon te schieten.⁷² Volgens nieuwsmedia was de aanleiding tot de schietpartij te vinden in zijn liefde voor een internetspel gebaseerd op het schietincident op de *Columbine High School*;⁷³ achteraf bleek ook deze schutter, die zichzelf de *Angel of Death* noemde, serieuze problemen met zichzelf en mensen in het algemeen te hebben.⁷⁴ De laatste grote schietpartij in Amerika, waarbij 33 mensen om het leven kwamen, wordt met een bijna Hollywood term de *Virginia Tech Massacre* genoemd.⁷⁵ Ondanks dat de motieven van dader Cho Seung-hui tot op de dag van vandaag niet duidelijk zijn, is wel naar voren gekomen dat hij geestelijk niet in orde was. De schietpartij op 16 april 2007 op de universiteitscampus vond plaats in twee etappes, waarbij de dader tussentijds een pakket met foto's en films van zichzelf, en een verklaring naar de NBC stuurde.⁷⁶ Analyse van de inhoud heeft echter niet kunnen leiden tot een verklaring van het incident.

⁷⁰ Sablich, Justin. "Land of the Free, Home of the Gun". Geraadpleegd op 14/11/2005.

<http://neovox.cortland.edu/wire/wire_39/wire_39.html>.

⁷¹ Denver Post. "Columbine Documents Index". 2006. Geraadpleegd op 17/04/2007.

<http://www.denverpost.com/news/ci_4022093>.

⁷² Nu.nl. "Doden door schietpartij in school Montreal". 2006. Geraadpleegd op 14/09/2006.

<<http://www.nu.nl/news.jsp?n=824833&c=20>>.

⁷³ Nu.nl. "Dader schietpartij Montreal geobsedeerd door Columbine ". 2006. Geraadpleegd op 14/09/2006.

<http://www.nu.nl/news/825516/22/Dader_schietpartij_Montreal_geobsedeerd_door_Columbine.html>.

⁷⁴ Noord-Hollands Dagblad. "Engel Des Doods' Gedreven Door Haat." 15/09/2006.

⁷⁵ Nu.nl. "Schietpartij Op Universiteit Virginia: 33 Doden". 2007. Geraadpleegd op 17/04/2007.

<[http://www.nu.nl/news/1045063/22/Schietpartij_op_universiteit_Virginia:_33_doden_\(video\).html](http://www.nu.nl/news/1045063/22/Schietpartij_op_universiteit_Virginia:_33_doden_(video).html)>.

⁷⁶ Nu.nl. "Cho Stuurde Materiaal Aan Tv-Station ". 2007. Geraadpleegd op 19/04/2007.

<[http://www.nu.nl/news/1048084/29/Cho_stuurde_materiaal_aan_tv-station_\(video\).html](http://www.nu.nl/news/1048084/29/Cho_stuurde_materiaal_aan_tv-station_(video).html)>.

Dit soort schietincidenten zijn echter niet voorbehouden aan Amerika en Canada, ook onze oosterburen zijn meerdere malen slachtoffer geworden van dergelijk massamoorden. De schietpartijen in Emsdetten en Erfurt hebben ook in Duitsland de discussie met betrekking tot het spelen van gewelddadige videogames opgelaaid;^{77,78} in deze scriptie hebben we echter kunnen lezen dat Duitsland het strengste videogame classificatie systeem van Europa hanteert.

Na het bestuderen van diverse classificatiesystemen, de reden dat deze systemen zijn ontwikkeld en de mogelijke effecten ervan, kunnen we stellen dat de algemene opvattingen met betrekking tot videogame classificatie moet worden bijgesteld. Uit de gepresenteerde onderzoeken blijkt dat videogame classificatie niet de heilige graal is binnen een proces waarin kinderen beschermd trachten te worden tegen de onfatsoenlijke inhoud van hedendaagse videogames. De algemene opvatting dat de ongewenste content van videogames kinderen aanzet tot soortgelijk gedrag lijkt niet meer van deze tijd te zijn. Als we doorgaan met het classificeren van videogames moeten we dat doen omdat we bepaalde content niet geschikt vinden kinderen, niet vanwege de vermeende uitwerking die het heeft op onze nakomelingen; deze discussie lijkt steeds meer te verzanden in een debat over de smaak van de jeugd van tegenwoordig. We moeten videogame classificatie, mits goed, duidelijk en ondubbelzinnig ontwikkelt, zien als een instrument voor ouders en verzorgers van kinderen die graag videogames spelen. Als we de focus verschuiven van bescherming van kinderen naar informeren van ouders, dan kunnen classificatie systemen met betrekking tot videogames pas echt effect sorteren. Als we blijven terugvallen in onduidelijke videogame classificatiesystemen met waarschuwingen die averechts werken op de interesse van kinderen, dan moeten grote vraagtekens worden gezet bij het bestaansrecht van dergelijke systemen.

⁷⁷ Nu.nl. "Duitse Politici Eisen Verbod Gewelddadige Spelen ". 2006. Geraadpleegd op 29/11/2006. <<http://www.nu.nl/news.jsp?n=895043&c=55> >.

⁷⁸ Webwereld. "Cdu-Leider Wil Na Erfurt Verbod Moordspelen". 2002. Recht & Politiek. Geraadpleegd op 21/12/2005. <<http://www.webwereld.nl/articles/5520> >.

7. REFERENTIES

Anderson, Craig A. "Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered Questions."

Psychological Science Agenda 16.5 (2003): Online beschikbaar op

<<http://www.apa.org/science/psa/sb-anderson.html> >.

Bushman, Brad J., and Craig A. Anderson. "Media Violence and the American Public:

Scientific Facts Versus Media Misinformation." American Psychologist 56

(2001): 477-89.

Bushman, Brad J., and Joanne Cantor. "Media Ratings for Violence and Sex.

Implications for Policymakers and Parents." American Psychologist 58.2 (2003):

130-41.

Bushman, Brad J., and Angela D. Stack. "Forbidden Fruit Versus Tainted Fruit: Effects

of Warning Labels on Attraction to Television Violence." Journal of Experimental

Psychology: Applied 2.3 (1996): 207-26.

Cantor, Joanne. "Children's Attraction to Violent Television Programming." Why We

Watch. The Attractions of Violent Entertainment. Ed. Jeffrey Goldstein. New

York & Oxford: Oxford University Press, 1998b. 88-115.

---. "Ratings for Program Content: The Role of Research Findings." The ANNALS of

the American Academy of Political and Social Science 557.1 (1998a): 54-69.

Carnagey, Nicholas L., and Craig A. Anderson. "Violent Video Game Exposure and

Aggression. A Literature Review." Minerva Psichiatica 45.1 (2004): 1-18.

Edge. "Classified." Edge 144 (2004): 58-63.

Endestad, Tor, and Leila Torgersen. "Computer Games and Violence: Is There Really

a Connection?" Level Up. Digital Games Research Conference. Eds. Marinka

Copier and Joost Raessens. Utrecht, The Netherlands: Utrecht University,

2003.

Federal Trade Commission. "Marketing Violent Entertainment to Children: A Review of

Self Regulation & Industry Practices in the Motion Picture, Music Recording,

and Gaming Industries". 2000. Geraadpleegd op 10/04/2007.

<<http://www.ftc.gov/opa/2000/09/youthviol.htm> >.

Frasca, Gonzalo. "Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-Raising". Los Angeles, 2001. SIGGRAPH 2001.

Geraadpleegd op 21/02/2006.

<<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378/pdf> >.

Funk, Jeanne B., et al. "Rating Electronic Games: Violence Is in the Eye of the Beholder." Youth & Society 30.3 (1999): 283-312.

Glassman, William E. Stromingen in De Psychologie. Trans. Hans Geluk. Baarn: HB Uitgevers, 1998.

Goldstein, Jeffrey. "Immortal Kombat: War Toys and Violent Video Games." Why We Watch. The Attractions of Violent Entertainment. Ed. Jeffrey Goldstein. New York & Oxford: Oxford University Press, 1998a. 53-68.

---. "Violent Video Games." Handbook of Computer Game Studies. Eds. Joost Raessens and Jeffrey Goldstein. Cambridge, MA/London: MIT Press, 2005. 341-58.

---. "Why We Watch." Why We Watch. The Attractions of Violent Entertainment. Ed. Jeffrey Goldstein. New York & Oxford: Oxford University Press, 1998b. 212-26.

Griffiths, Mark, and Mark N.O. Davies. "Does Video Game Addiction Exist?" Handbook of Computer Game Studies. Eds. Joost Raessens and Jeffrey Goldstein. Cambridge, MA/London: MIT Press, 2005. 359-72.

Haninger, Kevin, and Kimberly M. Thompson. "Content and Ratings of Teen-Rated Video Games." JAMA 291.7 (2004): 856-65.

Hoeken, Hans. Het Ontwerp Van Overtuigende Teksten. Wat Onderzoek Leert over De Opzet Van Effectieve Reclame En Voorlichting. Bussum: Coutinho, 1998.

Holmes, Robyn M., and Anthony D. Pellegrini. "Children's Social Behavior During Video Game Play." Handbook of Computer Game Studies. Eds. Joost Raessens and Jeffrey Goldstein. Cambridge, MA/London: MIT Press, 2005. 133-44.

Jansz, Jeroen. "The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males." Communication Theory 15.3 (2005): 219-41.

Lauwaert, Maaïke, Joseph Wachelder, and Johan van de Walle. "Computerspellen En De Geschiedenis Van Angst." Tijdschrift voor Mediageschiedenis 7.2 (2004): 31-52.

Males, Mike. "The Culture War against Kids". 2001. AlterNet. geraadpleegd op 23/09/2005. <<http://www.alternet.org/story/10904/>>.

Moore, Michael. Bowling for Columbine. DVD. A-Film Home Entertainment, 2002.

Morris, Chris. "Do Game Ratings Really Do Their Job? Snuff Games and Ratings." 2003. CNN/Money. Geraadpleegd op 12/02/2007. <http://money.cnn.com/2003/11/26/commentary/game_over/column_gaming/>.

Newman, James. "In Search of the Videogame Player. The Lives of Mario." New Media & Society 4.3 (2002b): 405-22.

---. "The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames." Game Studies 2.1 (2002a): Online beschikbaar op <<http://www.gamestudies.org/0102/newman>>.

---. Videogames. London: Routledge, 2004.

Nikken, Peter, and Jeroen Jansz. "Parental Mediation of Children's Videogame Playing: A Similar Construct as Television Mediation." Level Up. Digital Games Research Conference. Eds. Marinka Copier and Joost Raessens. Utrecht, The Netherlands: Utrecht University, 2003. CD-ROM.

Pan European Game Information. "Pegi in Denmark." PEGI.INFO 12 (2006): Online beschikbaar op <<http://www.pegi.info/nl/index/id/73>>.

Sant, Gus van. Elephant. DVD. A-Film Home Entertainment, 2003.

Smith, Stacy L., Ken Lachlan, and Ron Tamborini. "Popular Video Games: Quantifying the Presentation of Violence and Its Context." Journal of Broadcasting & Electronic Media 47.1 (2003): 58-76.

Squire, Kurt. "Cultural Framing of Computer/Video Games." Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 2.1 (2002): Online beschikbaar op <<http://www.gamestudies.org/0102/squire/>>.

Thompson, Kimberly M., and Kevin Haninger. "Violence in E-Rated Video Games."
JAMA 286.5 (2001): 591-98.

Walsh, David A., and Douglas A. Gentile. "A Validity Test of Movie, Television and
Video-Game Ratings." Pediatrics 107.6 (2001): 1302-08.

BIJLAGE A: VRAGENLIJST

Beste lezer,

In het kader van mijn Master studie Nieuwe Media en Digitale Cultuur aan de Universiteit Utrecht doe ik wetenschappelijk onderzoek naar de bekendheid en het gebruik van de PEGI (*Pan European Game Information*) classificatie voor videospellen in Nederland. Op deze en de volgende pagina's wordt een aantal vragen gesteld met betrekking tot uw persoonlijke situatie en uw bekendheid met en gebruik van deze PEGI classificatie voor videospellen.

Voordat u begint een aantal belangrijke punten: *het is geen quiz, dus er kunnen geen foute antwoorden worden gegeven. Het gaat erom dat u antwoorden geeft die op uw situatie van toepassing zijn. Het is nadrukkelijk niet de bedoeling dat u tijdens het beantwoorden van de vragen overlegt met andere mensen, het is niet erg als u een PEGI pictogram niet (her)kent, dat is onderdeel van het onderzoek; dus ga niet googlen of overleggen. Het onderzoek is geheel anoniem en uw antwoorden worden op een vertrouwelijke manier verwerkt. Het onderzoek neemt ongeveer 10 minuten in beslag.*

Bij voorbaat dank,
Vincent Nicolai

Algemene vragen

1. **Wat is uw leeftijd:** _____ Jaar
2. **Wat is uw geslacht:**
 - Man
 - Vrouw
3. **Burgerlijke stand:**
 - Ongehuwd
 - Getrouwd
 - Geregistreerd partnerschap
 - Gescheiden
4. **Hoe ziet uw thuissituatie eruit:**
 - Ik woon alleen
 - Met kinderen
 - Met partner
 - Met partner en kinderen
5. **Hoe ziet uw werkweek eruit:**
 - Ik werk fulltime
 - Ik werk parttime
 - Ik werk niet
6. **Indien parttime, wat is het gemiddelde aantal uren dat u per week werkt:**
 - Tussen 0 en 8 uur
 - Tussen 8 en 16 uur
 - Tussen 16 en 24 uur
 - Tussen 24 en 32 uur
 - Tussen 32 en 40 uur
7. **Wat is uw hoogst afgeronde opleiding:**
 - Basisonderwijs
 - MAVO/VMBO
 - HAVO
 - VWO

- LBO
- MBO
- HBO
- WO

8. Hoeveel kinderen heeft u: _____ Kinderen

9a. Wat is de leeftijd van het jongste kind:
(Heeft u 1 kind, vul dan hier de leeftijd in) _____ Jaar

9b. Wat is de leeftijd van het oudste kind:
(Niet van toepassing bij 1 kind) _____ Jaar

10. Spelen uw kinderen of speelt een van uw kinderen videospellen: Nee (ga door naar vraag 14) Ja

11. Hoeveel uur spelen uw kinderen gemiddeld per dag videospellen:

- Nvt.
- Minder dan 1 uur
- Tot 2 uur
- 2 tot 4 uur
- 4 tot 6 uur
- 6 uur of meer
- Geen idee

12. Wie beslist in uw situatie of een videospel wordt aangeschaft:

- Nvt.
- Kind(eren)
- Ouder(s)
- In overleg tussen beide

13. Wie doet de daadwerkelijke aankoop:

- Nvt.
- Kind(eren)
- Ouder(s)
- Ouder(s) en kind(eren) samen

14. Bent u op de hoogte van het bestaan de PEGI classificatie voor videospellen: Nee (ga door naar vraag 20) Ja

15. Bent u tevreden over de manier waarop de PEGI classificatie wordt toegepast:

- Heel tevreden
- Tevreden
- Redelijk tevreden
- Redelijk ontevreden
- Heel ontevreden

16. Bent u tevreden over de manier waarop de PEGI classificatie u informeert over geweld in videospellen:

- Heel tevreden
- Tevreden
- Redelijk tevreden
- Redelijk ontevreden
- Heel ontevreden

17. Maakt u tijdens het kopen/huren/lenen van een videospel gebruik van de informatie die deze PEGI classificatie biedt:

- Nooit
- Soms
- Meestal
- Altijd

18. Maakt u gebruik van de PEGI leeftijds-indicatie op de voorkant van de verpakking tijdens het kopen/huren/lenen van een videospel:

Bijvoorbeeld:



- Nooit
- Soms
- Meestal
- Altijd

19. Maakt u gebruik van de PEGI inhouds-pictogrammen op de achterkant van de verpakking tijdens het kopen/huren/lenen van een videospel:

Bijvoorbeeld:



- Nooit
- Soms
- Meestal
- Altijd

20. Wat doet u in de meeste gevallen om de inhoud van een gekocht/gehuurd/geleend videospel te controleren:

- Ik observeer mijn kind tijdens het spelen
- Ik speel samen met mij kind het spel
- Ik praat met mij kind over het spel
- Ik praat met andere ouders over het spel
- Ik kijk op internet naar de inhoud van het spel
- Ik controleer de inhoud van een spel niet
- Niet van toepassing in mijn situatie
- Anders..

Indien anders:

PEGI specifieke vragen (deel 1)

Binnen dit onderdeel krijgt u de afbeeldingen te zien van de 7 PEGI inhoudspictogrammen. Naast elke afbeelding moet u de betekenis invullen van het pictogram. Het gaat er dus om dat u uit het pictogram kan opmaken welke inhoud u binnen het videospel kan verwachten.

1.  Betekenis: _____

2.  Betekenis: _____

3.  Betekenis: _____

4.  Betekenis: _____

5.  Betekenis: _____

6.  Betekenis: _____

7.  Betekenis: _____

