

Ministerie van Onderwijs, Cultuur en
Wetenschap

> Retouradres Postbus 16375 2500 BJ Den Haag

De voorzitter van de Tweede Kamer
der Staten-Generaal
Postbus 20018
2500 EA Den Haag

Rijnstraat 50
Den Haag
Postbus 16375
2500 BJ Den Haag
www.minocw.nl

Onze referentie
MLB/M/113297

Datum 26 maart 2009
Betreft Vragen leden Atsma en Sterk (CDA) inzake over waarschuwingslabels
op videogames.

Hierbij zend ik u het antwoord op de vragen van de leden Atsma en Sterk
(CDA) van uw Kamer over waarschuwingslabels op videogames.

De vragen werden mij toegezonden bij uw brief met kenmerk 2009Z04106.

De minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap,

dr. Ronald H.A. Plasterk

Antwoorden op vragen van de leden Atsma en Sterk (beiden CDA) aan de minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap over waarschuwingslabels op videogames. (Ingezonden 6 maart 2009)

1

Bent u bekend met het artikel "Kind aangetrokken door waarschuwingslabel"? ¹

Ja.

2

Wat vindt u van de conclusie van de onderzoekers dat waarschuwingslabels op videogames een averechts effect hebben op kinderen? Deelt u de mening dat dit averechtse effect niet de bedoeling kan zijn van de leeftijdsclassificatie van videogames die nu juist bedoeld is om kinderen tegen gewelddadige of anderszins aanstootgevende content te beschermen?

Hoe onderzoekers elkaar over het effect van waarschuwingssystemen kunnen tegenspreken blijkt wel uit verschillende onderzoeken die rond dit thema zijn gedaan. Zo is er het –door u in vraag 4 aangehaalde- onderzoek dat de Universiteit Twente (UT) vorig jaar heeft uitgevoerd in opdracht van mijn collega van Justitie. Deze onderzoekers kwamen tot de conclusie dat de waarschuwingslabels helemaal geen aantrekkingskracht uitoefenen op kinderen. Dit staat dus lijnrecht tegenover het VU onderzoek. Een mogelijke verklaring ligt in de verschillen in onderzoeksopzet. In het onderzoek van de UT werden de kinderen geconfronteerd met rijkere stimuli en werd aan de pictogrammen van Kijkwijzer en PEGI geen extra nadruk gegeven, zoals in de meeste onderzoeken wél gebeurt. Daarmee benadert het UT-onderzoek de werkelijke situatie beter. Verder heeft een tweetal Nederlandse wetenschappers (gespecialiseerd op het terrein van jeugd en (nieuwe) media) een soortgelijk onderzoek verricht waarbij de invloed van de aantrekkingskracht van waarschuwingslabels op kinderen wordt gerelativeerd². Uit dit onderzoek bleek weliswaar een verband tussen interesse van kinderen (m.n. jongens) in de labels en het overschrijden van grenzen, maar dit geeft een minimale verklaring voor dit gedrag. Het ontbreken van ouderlijke bemoeienis en een teveel aan negatief commentaar van ouders verklaren volgens deze onderzoekers aanzienlijk méér het "recalcitrante" gedrag van kinderen. Ook het NICAM zelf heeft in 2006 in samenwerking met het Jeugdjournaal een grootschalig onderzoek gedaan naar de mogelijke aantrekkingskracht van de Kijkwijzer waarschuwingslabels. Daaruit bleek dat ruim driekwart van de onderzochte kinderen (tussen 9 en 14 jaar) Kijkwijzer juist gebruikt als waarschuwing (voor seks, enge beelden en geweld omdat ze die liever niet willen zien) en niet als aanrader.

Kortom, op grond van de verschillende onderzoeken die gedaan zijn kan geen eenduidige conclusie getrokken worden. Wel kan gesteld worden dat het

¹ www.nu.nl d.d. 3 maart 2009.

² Peter Nikken en Jeroen Jansz schreven over hun bevindingen het artikel "Playing Restricted videogames" gepubliceerd op 1 oktober 2007 in de "Journal of Children and Media".

fenomeen waarbij “verboden vruchten” voor sommige kinderen een aantrekkingskracht hebben niet vreemd is, van alle tijden en ook nimmer uit te sluiten is. Classificatiesystemen zijn uiteindelijk ontwikkeld om ouders en opvoeders te waarschuwen, en hun een hulpmiddel te bieden bij hun toezicht, alsmede voor aanbieders van audiovisueel materiaal zodat zij bij de verkoop van films en games de bescherming van minderjarigen in acht kunnen nemen, en niet als leidraad voor kinderen zelf.

3

Wat vindt u van de aanbevelingen van de onderzoekers dat kinderen niet zelfstandig een videogame zouden moeten kopen?

Ik acht het van belang dat verkopers zich houden aan de naleving van de leeftijdsgrenzen van de Kijkwijzer en het PEGI systeem. Zolang jeugdigen zelfstandig een game meekrijgen die niet schadelijk is voor hun leeftijd, is het zelfstandig kopen ervan geen probleem.

Op grond van art. 240a Wetboek van Strafrecht mogen verkopers van videogames geen games die schadelijk te achten zijn voor personen beneden de leeftijd van 16 jaar, verkopen aan een jongere onder de 16 jaar. Onlangs heeft mijn collega van Justitie uw Kamer bericht over de naleving van de leeftijdsgrenzen van Kijkwijzer en PEGI aan de kassa's van bioscopen, verkooppunten (warenhuizen, speelgoedwinkels, cd/dvd-winkels en gameshops), videotheken en bibliotheken³. Hieruit bleek dat deze naleving te wensen overlaat. In overleg met de sector is afgesproken dat op het punt van transacties met kinderen jonger dan de leeftijdscategorieën concrete maatregelen zullen worden getroffen. Dit moet ertoe leiden dat de mogelijkheid voor kinderen om dvd's en games te kopen met een hogere leeftijdsaanwijzing dan die van de aankoper aanmerkelijk gereduceerd wordt. Daartoe is op 10 februari een convenant ondertekend door de minister van Justitie met de audiovisuele branches, de bibliotheken en het Nicam. Voor een verdere aanpassing van de bestaande zelfregulering zie ik geen noodzaak.

4

Hoe verhoudt dit onderzoek van de Vrije Universiteit van Amsterdam (VU) zich tot de brief van staatssecretaris van Justitie d.d. 2 februari jl. waarin wordt gesteld dat er geen aantrekkende kracht uitgaat van de Kijkwijzer- en PEGI-pictogrammen?^{4 5} Op basis van welk onderzoek bent u tot deze conclusie gekomen en kan worden aangegeven wat de bevindingen waren van dit onderzoek?

Zie antwoord op vraag 2.

5

³ Kamerstuk 28 684, nr. 198

⁴ Kamerstuk 28 684, nr. 198

⁵ PEGI: Pan European Game Information

Bent u van mening dat het onderzoek van de VU ook van toepassing zou kunnen zijn op de effectiviteit van (leeftijds)classificaties op televisieprogramma's en films door het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM)? Zo ja, bent u bereid te onderzoeken welke maatregelen genomen kunnen worden om ervoor te zorgen dat er een samenhangend systeem ontstaat voor videogames, films en televisieprogramma's dat wel de gewenste effecten heeft?

Zoals in antwoord op vraag 2 aangegeven kan op grond van verscheidene onderzoeken die al gedaan zijn over dit thema geen eenduidige conclusie getrokken worden, ongeacht het mediaproduct waar het om gaat.

6

Hoe staat het met de naleving van de zelfregulering door de betrokken brancheorganisaties op dit punt? Bent u bereid op dit punt met de brancheorganisaties in gesprek te gaan om te bezien of aanpassing van de bestaande zelfregulering op dit punt noodzakelijk is?

Zie antwoord op vraag 3.