

## Vragen gesteld door de leden der Kamer, met de daarop door de regering gegeven antwoorden

### 1824

Vragen van het lid **Sterk** (CDA) aan de ministers voor Jeugd en Gezin en van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap over *de koppeling van leeftijd aan internet-games*. (Ingezonden 3 februari 2009)

1

Bent u bekend met het artikel «Leeftijd koppelen aan internetspel» en de resultaten van het onderzoek van de stichting Mijn Kind Online?<sup>1 en 2</sup>

2

Deelt u de mening dat het spelen van gewelddadige internetspelletjes zeer schadelijk is voor jonge kinderen, en dat het een taak van de overheid is te bevorderen, via de haar geëigende instrumenten, dat de geschiktheid van games voor ouders inzichtelijk is? Zo ja, hoe? Zo nee, waarom niet?

3

Bent u al in gesprek met Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM) over het bevorderen van een Pan European Game Information-classificatiesysteem (vergelijkbaar met Kijkwijzer) voor internetgames, en bent u van plan om kennis over het bestaan van een dergelijk systeem te bevorderen?

4

Welke rol ziet u weggelegd bij het bevorderen van kennis bij ouders

over filterprogramma's op de computer die gekoppeld kunnen worden aan de leeftijds-classificatie van websites?<sup>3</sup>

<sup>1</sup> De Telegraaf, 29 januari 2009

<sup>2</sup> <http://www.mijnkindonline.nl/uploads/Spelletjesdossier.pdf>

<sup>3</sup> <http://www.mijnkindonline.nl>

### Antwoord

Antwoord van minister **Plasterk** (Onderwijs, Cultuur en Wetenschap), mede namens de minister voor Jeugd en Gezin (ontvangen 6 maart 2009)

1  
Ja.

2

Net als voor films, dvd's en televisieprogramma's geldt, zijn vele wetenschappers het erover eens dat ook spelletjes op internet die gewelddadige beelden bevatten schadelijk kunnen zijn voor te jonge kinderen. Het beschermen van minderjarigen tegen mogelijk schadelijke beelden is mede een taak van de overheid. De uiteindelijke verantwoordelijkheid over wat met name jonge kinderen te zien krijgen ligt vanzelfsprekend bij ouders zelf. Het is echter aan de overheid en de branche om ervoor zorg te dragen dat ouders voldoende toegerust worden om deze verantwoordelijkheid te kunnen nemen. Via het systeem van co-regulering is de Kijkwijzer ingesteld voor televisieprogramma's,

film en dvd. Het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM) is hiervoor verantwoordelijk.

Games worden wereldwijd verspreid en de meeste spellen die in Europa verkocht worden, zijn in alle landen identiek. Daarom heeft de gamebranche gekozen voor één gezamenlijk Europees classificatiesysteem op grond van zelfregulering; PEGI<sup>1</sup>.

Het PEGI systeem wordt toegepast op de «echte games» die geproduceerd worden door professionele (gevestigde) bedrijven (zoals Sony, Nintendo, Microsoft en Electronic Arts). In 2006 is met behulp van de Europese Commissie PEGI Online ontwikkeld voor games die online gespeeld worden<sup>2</sup>. PEGI Online was oorspronkelijk met name bedoeld voor games waarbij meerdere mensen online tegen elkaar kunnen spelen (zgn multi-player games). Het is dus niet direct geschikt voor de online spelletjes waar het onderzoek van Mijn Kind Online betrekking op heeft. Dit onderzoek richt zich op een andere relatief nieuwe tak binnen het game-veld en gaat over mini-spelletjes die online individueel gespeeld worden en sites waarop zij worden aangeboden. Tot op heden heeft de Interactive Software Federation of Europe (ISFE), de organisatie achter de ontwikkeling van PEGI (Online) zich hier dan ook niet op gericht. Omdat deze vorm van zogeheten «casual games» door veel

jonge kinderen gespeeld wordt en er – zoals het rapport heeft aangetoond – (veel) geweld in voorkomt, acht ik het van groot belang dat ook hiervoor het PEGI-systeem (of vorm daarvan) wordt ingezet.

3

Het NICAM en het ISFE zijn momenteel bezig PEGI Online geschikt te maken voor websites met *casual games*. Het NICAM heeft mij laten weten dat in de loop van dit jaar een toepassing wordt verwacht waarmee casual games efficiënt geclassificeerd kunnen worden. Daarmee wordt het mogelijk ratings aan deze casual games te verbinden en het aantal aanbieders dat aangesloten is bij PEGI Online drastisch uit te breiden. Overigens hebben een aantal Nederlandse casual game websites (waaronder de belangrijkste [www.spele.nl](http://www.spele.nl)) zich naar aanleiding van het rapport van Mijn Kind Online al tot het NICAM gewend. Zij tonen daarmee aan hun verantwoordelijkheid te willen nemen en dat waardeer ik zeer. Zoals gezegd is het spelletjesaanbod op internet zeer internationaal. Vanuit Nederland kunnen wij niet alle aanbieders stimuleren tot zelfregulering. Het NICAM en haar collega Video Standards Council (VSC) in het Verenigd Koninkrijk<sup>3</sup>, zullen dit jaar zelf actief spelletjessites gaan benaderen en hen stimuleren PEGI Online te gaan gebruiken. Hopelijk ontstaat hierdoor een sneeuwbaaleffect en leidt het ertoe dat de desbetreffende bedrijven ook zelf zien dat zij verantwoordelijkheid dienen te nemen. Vanwege de aard van het internet zal dit echter nooit 100% van de aanbieders worden. Maar het kan wel een belangrijke bijdrage leveren.

4

Er zijn tal van technologische hulpmiddelen beschikbaar die, mits goed gebruikt, ouders kunnen helpen te voorkomen dat kinderen een voor hen nog niet geschikt spel spelen of niet geschikte content zien. Zo zijn er speciale (gratis) filterprogramma's die op basis van black-listing of white-listing werken. Ouders en opvoeders kunnen met behulp van deze programma's eenvoudig bepalen welke sites zij geschikt achten voor hun kind. Een bekend en gratis Nederlands voorbeeld is Mybee ([www.mybee.nl](http://www.mybee.nl)). Tevens zijn op besturingssystemen als Vista en

Mac OS X eenvoudig profielen aan te maken waarop ouders en toezichhouders op basis van een profiel en wachtwoord zelf kunnen bepalen welke games hun kinderen mogen spelen en welke websites bezocht kunnen worden. Ook op spelcomputers als van de fabrikanten Nintendo, Microsoft en Sony is dit mogelijk.

De overheid geeft voorlichting over het gebruik van deze middelen maar ook meer specifiek over het spelen van games (zie [www.weetwatzegamen.nl](http://www.weetwatzegamen.nl)) middels het publiek-private programma Digivaardig&Digibewust.

---

<sup>1</sup> Pan European Game Information, zie <http://www.pegi.info/nl/>

<sup>2</sup> <http://www.pegionline.eu/nl/index/>

<sup>3</sup> <http://www.videostandards.org.uk/>