

WEET WAT ZE GAMEN

TIN

LEIDING

INLEIDING

Computergames hebben de afgelopen decennia een enorme opmars gekend. Gaming is uitgegroeid tot een volwassen vorm van vrijetijdsbesteding waar miljoenen mensen zich mee vermaken en het krijgt een steeds grotere rol binnen het gezin. Het staat inmiddels op de derde plek in het mediaconsumptie onderzoek na TV en internet. In Nederland alleen al besteedden we in 2008 samen gemiddeld 48 miljoen uur per week aan computergames.

Er komen steeds meer verschillende soorten games op de markt. De ontwikkelingen in games gaan zo snel, dat het voor ouders, opvoeders en andere volwassenen van belang is op de hoogte te blijven van het gamegedrag van jongeren.

PEGI (Pan-European Game Information) is een leeftijdsclassificatiesysteem om ouders, opvoeders en andere volwassenen te helpen weloverwogen beslissingen te nemen over de aankoop van computergames. PEGI werd ingevoerd in 2003 en verving enkele nationale leeftijdsclassificatiesystemen. Inmiddels wordt het in bijna alle Europese landen wordt gebruikt.

PEGI wordt ondersteund door de belangrijkste consolefabrikanten, Sony, Microsoft en Nintendo, en door uitgeverij en ontwikkelaars van interactieve spellen in heel Europa. Het is ontwikkeld door de Interactive Software Federation of Europe (ISFE).

Dit document is bedoeld als instrument om de geschiktheid van computergames voor gebruik door kinderen te kunnen beoordelen.

INHOUD

1 NEDERLANDSE INITIATIEVEN

In dit hoofdstuk wordt toegelicht welke Nederlandse initiatieven hebben bijgedragen aan de ontwikkeling van deze PEGI Gamewijzer. Voor meer informatie of het downloaden van geactualiseerd materiaal kunt u ook de websites www.weetwatzegamen.nl en www.pegi.info raadplegen.

2 GAMES IN HET ALGEMEEN

Dit hoofdstuk beschrijft kort de geschiedenis van computergames, welke gamegenres er zijn en een overzicht van de bestaande gameconsoles.

3 PEGI LEEFTIJDADVIEZEN

In 2003 is er één uniform classificatiesysteem geïntroduceerd voor heel Europa dat ervoor zorgt dat het gros van alle gameverpakkingen op de Europese markt een PEGI leeftijdsadvies draagt. Zo kan men

zien voor welke leeftijdsgroep de inhoud van een game geschikt is. In dit hoofdstuk worden de verschillende pictogrammen van het PEGI systeem op een rijtje gezet en uitgelegd.

4 GAMEBELEID VOOR INSTELLINGEN EN THUIS

Leeftijdsadviezen zijn uiterst belangrijk. Maar alleen een leeftijdsadvies volstaat niet. Je moet er ook nog wat mee doen. Bovendien zijn er meer aspecten van belang als kinderen en jongeren gaan gamen. Dat geldt voor thuis en voor plaatsen waar kinderen en jongeren buiten de deur kunnen gamen. In dit hoofdstuk staan daarom tips voor zowel ouders als instellingen die verstandig met games om willen gaan. PEGI adviseert een 'gamebeleid'.

5 LINKS EN ADRESSEN

Hier vindt u handige links en adressen van instanties met betrekking tot gamen.

PAGINACIJFERS

Inleiding en inhoud	4	3. Pegi leeftijdsadviezen.....	12
1. Nederlandse initiatieven.....	5	4. Gamebeleid voor instellingen en thuis.....	15
2. Games in het algemeen	7	5. Links en adressen	18

HOOFDSTUK 1

NEDER

LANDSE

INITIATIEVEN

2.1 NICAM

PEGI N.V. heeft het beheer van PEGI voor heel Europa uitbesteed aan het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM). Het NICAM is in Nederland tevens de organisatie achter het Kijkwijzer-systeem, dat Nederlandse consumenten leefsadviezen geeft over films, televisieprogramma's, dvd's en audiovisueel aanbod via mobiele telefoons.

Het Europese PEGI-systeem is in grote mate op het Nederlandse Kijkwijzer-systeem gebaseerd. Als uitvoerder van het PEGI-systeem controleert het NICAM of classificaties van games correct is. Verder dient het NICAM als help-desk voor bedrijven die zijn aangesloten bij PEGI en ook consumenten kunnen met hun vragen over ratings bij het NICAM terecht.

2.2 WWW.WEETWATZEGAMEN.NL

Deze site biedt een helpende hand: u vindt hier wat u als ouder of opvoeder wilt en moet weten over kinderen en games. U vindt er recensies van populaire games, meningen over games en de invloed ervan op

jongeren van diverse deskundigen en u kunt er vragen stellen aan de redactie. Als zij het niet weten, zoeken ze voor u het antwoord.

2.3 WWW.MIJNDIGITALEWERELD.NL

Op de site mijndigitalewereld.nl vindt u allerlei informatie die van belang is bij het ontdekken van de digitale wereld van uw kinderen. Naast games komen ook onderwerpen als chatten, MSN, digitaal pesten, profielsites (zoals hyves) en het gebruik van filters

aan bod. Deze website is een initiatief van het programma Digivaardig & Digibewust, een samenwerkingsverband tussen overheid en bedrijfsleven dat onder andere het veilig gebruik van internet en andere digitale middelen wil stimuleren.

2.4 WWW.PEGI.INFO EN WWW.PEGIONLINE.EU

Op de website www.peginfo.info kunt u van ieder spel de PEGI classificatie opzoeken. Daarnaast bevat de website nieuws, achtergronden en uitleg over de verschillende classificaties en hoe deze tot stand komen. Heeft u vragen of een klacht over een PEGI classificatie, dan biedt de website u de mogelijkheid om daarover contact op te nemen met het NICAM.

Op de website www.pegionline.eu vindt u, van alle bedrijven die zijn aangesloten bij PEGI Online, de websites die voldoen aan de veiligheidseisen die PEGI Online stelt. Daarnaast geeft de website tips over hoe je veilig op internet kunt gamen, achtergrondinformatie over PEGI Online en de mogelijkheid om een vraag te stellen of een klacht in te dienen.

2.5 WWW.GAMENISGOED.NL

In 2005 werd het initiatief ontwikkeld voor Gamens Goed; een collectieve campagne namens de gameproducenten om zowel de pers als de consument te voorzien van positieve en wetenschappelijk bewezen informatie over de goede effecten van games. Zoals het verbeteren van sociale vaardigheden omdat de meeste games samen worden gespeeld. Sinds de opkomst van online gaming kan je nu zelfs samen-

spelen met je neefje in Amerika. Ook intellectuele vaardigheden worden verbeterd zoals een betere kennis van computers of door het meespelen in een historische game waardoor je begrijpt hoe lastig het was in de 18e eeuw om een veldslag te winnen. Andere games blinken uit door het verbeteren van de oog-hand coördinatie, het ruimtelijk inzicht en de reactiesnelheid.

HOOFDSTUK 2

GAMES

IN HET

ALGEMEEN

2.1 WAT IS GAMEN?

Het woord 'game' komt uit het Engels en staat letterlijk vertaald voor 'spel'. Het werkwoord 'gamen' is dan ook het spelen van een spel en wordt tegenwoordig vooral gebruikt voor het spelen van games op de computer. Het werkwoord is zelfs opgenomen in de Dikke van Dale. Een gamer is iemand die computergames speelt.

Onder jongeren zijn vooral *entertainment games* populair, maar er bestaan ook games waar jongeren wat van kunnen leren. Dit zijn zogenaamde *serious games*. Jongeren vergaren door het spelen van zo'n game bepaalde kennis en/of vaardigheden. Deze games worden daarom bijvoorbeeld ook toegepast in het onderwijs.

2.2 HISTORISCHE ONTWIKKELING

De eerste spelcomputers kwamen uit in de jaren '70. De games die erop gespeeld konden worden, hadden een zeer eenvoudige bediening en beperkte visuele vormgeving (*graphics*). Zo was het beroemde spel 'Pong' een zeer vereenvoudigde versie van tafeltennis. De games werden al snel steeds verfijnder en in de jaren '90 namen de ontwikkelingen echt een hoge vlucht. Onder andere door de intrede van 3-D *graphics* en bijbehorende *engines* (speciale software) werd het mogelijk om driedimensionale ruimtes na te bootsen, waardoor games steeds realistischer werden. Dit bevorderde de spelervaring dusdanig dat een steeds groter publiek geïnteresseerd raakte. Bovendien zorgde de komst van grote datadragers als de CD-ROM ervoor dat games steeds zwaarder konden worden, met meer details en uitgebreidere *gameplay* (hoe het spel gespeeld wordt). De komst van het internet zorgde er vervolgens voor dat op grote schaal computergames werden verspreid en maakte ook

online gaming populair: *real time* tegen elkaar spelen waar ook ter wereld. Vandaag zijn er zeer veel verschillende soorten computergames, die gek genoeg allemaal wel iets van vroegere spelletjes of bezigheden hebben: The Sims hebben veel gemeen met het klassieke poppenhuis, Counterstrike heeft veel overeenkomsten met het klassieke spel 'cow-boys en indianen'. Meer strategische games zoals Civilization of World of Warcraft lijken op bordspelen zoals schaken, Monopoly of Risk.

Games zijn meer dan zomaar een computerfenomeen. Er zijn veel genres en platforms, die de spellen van vroeger min of meer vervangen. Om meer inzicht te krijgen in deze wereld en wat het kind bezighoudt, geven we in dit hoofdstuk een overzicht van de verschillende gamegenres. Ten slotte kijken we naar de platforms waarop deze games worden gespeeld.

2.3 GAMEGENRES EN VOORBEELDEN VAN GAMES

Computergames kunnen op verschillende manieren worden ingedeeld (bijv. op thema, grafisch gebruik of spelplatform). Hieronder vindt u de informatie die belangrijk is voor ouders en opvoeders en hen in staat stelt om veilig de weg te kunnen vinden in het aanbod van computergames. De overeenkomst tussen de verschillende genres is dat ze aansluiten bij de wereld van zowel kinderen als volwassenen en dat ze alleen en/of met anderen gespeeld kunnen worden. Een aantal van deze gamegenres kan zowel online als offline gespeeld worden.

ROLE PLAYING GAMES

Role Playing Games (RPG) staan voor games waarbij de speler als personage een virtuele wereld betreedt.

Daarbij kan de speler zelf uiterlijke kenmerken en krachten kiezen die hij/ zij nodig denkt te hebben in de strijd van het spel. De centrale activiteit is daarom gericht op het verbeteren van het personage, bezittingen en wapens om het spel optimaal te kunnen spelen. Deze games spelen zich vaak af in een fantasy of science fiction omgeving.

Typische role-playing games: Diablo, The Elder Scrolls, Star Wars

Role playing games kunnen ook online gespeeld worden. MMORPG staat voor 'Massively Multiplayer Online Role Playing Games'. In deze games is het mogelijk online bondgenootschappen te sluiten met andere spelers om als team samen te gamen of juist tegen

elkaar te gamen waar en wanneer dan ook ter wereld. Ook worden MMORPG's als ontmoetingsplek beschouwd door gameliefhebbers.

Typische MMORPG's: World of Warcraft, EverQuest



STRATEGIE GAMES

De strategie in deze games is meestal niet geconcentreerd op één enkele figuur, maar vaak op groepen en 'legers'. Dat maakt het genre veelzijdig en uitdagend. Deze games spelen zich meestal af in een fantasy of science fiction-achtige wereld of gaan over historische veldslagen (zoals WOII).

De bedoeling is dat de speler door het slim inzetten van middelen en het voeren van de juiste strategie zich de beste uitgangspositie verschaft.

Strategie games worden tegenwoordig steeds vaker online gespeeld. Het spel loopt dan door totdat de laatste speler zich heeft afgemeld, maar zoals in geval van het bekende World of Warcraft, kan dat heel lang duren. Terwijl een offline computer strategy game doorgaat zolang de speler wil.

Typische strategie games: Civilization, Command & Conquer, World of Warcraft, Starcraft.

ACTIEGAMES

In dit genre gaat het er om virtuele fysieke uitdagingen aan te gaan, het vereist goede hand-oog coördinatie en reactievermogen. Binnen het 'actiegames' genre onderscheiden we verschillende sub-genres, zoals Schieten (*shooters*), Vechtspellen en Platform games. De speler bedient vaak een poppetje of *avatar*, dat meestal de hoofdpersoon is binnen het spel.

SCHIETGAMES (SHOOTERS)

Het gaat in dit sub-genre meestel om het behalen van een missie, waarbij tegenstanders die in de weg staan het veld moeten ruimen. Dat gebeurt met wapens die op afstand afgevuurd kunnen worden: van pijl en boog tot machinegeweer. De achtergrond waar

tegen deze games zich afspelen variëren van de oudheid, tot de Tweede Wereldoorlog, tot de toekomst.

Online

De laatste jaren hebben vooral online schietgames aan populariteit gewonnen. In dit geval speelt men live tegen andere spelers die zich overal op de wereld kunnen bevinden. Men bestuurt dan een figuurtje uit het spel en kiest een eigen bedachte naam.

Typische shooters: Counter Strike, Halo 3, Battlefield, Call of Duty, Crysis, Call of Juarez



ADVENTURE GAMES

Een adventure game is een bepaald type computerspel, waarbij het niet gaat om snelheid of schieten, maar het oplossen van raadsels of problemen. De speler bestuurt veelal een personage (avatar), bezoekt virtuele locaties, moet objecten vinden en/of informatie verzamelen. Kortom het is een puzzeltocht, maar dan op de computer.

Typische adventure games: Prince of Persia, Syberia, Grim Fandango



FIGHTING GAMES

In een vechtgame wordt het vuurwapen meestal vervangen door de vuisten, vaak in combinatie met gevechtstekniken. Het gaat er hier eveneens

om missies te voltooien of in toernooi verband je tegenstander te verslaan. Het gaat hier om slaan en schoppen, maar ook slim gebruik van techniek en het zoeken van de zwakke punten van de tegenstander.

Typische vechtgames: Tekken, Mortal Kombat, Virtua Fighter



ACTIE-ADVENTURE GAMES

Dit is eigenlijk een mix van genres; het combineert een actie-element - vaak in de vorm van een shooter of *fighting* onderdeel - met een avontuur element waarbij de speler verschillende taken moeten oplossen. De achtergrond waartegen deze games zich afspelen variëren van op de echte wereld lijkende situaties (Grand Theft Auto) tot complete fantasie werelden (Resident Evil).

Typische actie-adventure games: Grand Theft Auto, Tomb Raider, Resident Evil



PLATFORM GAMES ('MARIO GAMES')

Platform games zijn in feite ook een vorm van actie-avontuur, maar we bespreken deze los van bovenstaande games omdat veel jonge(re) kinderen dit genre graag spelen. Het genre is ontstaan uit de arcade games van de jaren '80, die bijvoorbeeld in winkelcentra en snackbars gespeeld konden worden. Het ging hier om games met beperkte graphics en

gameplay en bestond doorgaans uit het springen van platform naar platform om objecten te halen, valstricken te vermijden en te vechten met tegenstanders. Nieuwe platform games volgen grotendeels dezelfde principes, behalve dat 2D-afbeeldingen zijn vervangen door 3D-graphics. Verder is de hoofdavatar, de hoofdrolspeler, een typisch schattig en toegankelijk personage dat meer weg heeft van stripfiguren zoals Mario, Sonic en de Rabbids.

Typische platform games: Super Mario, Sonic Unleashed

SPORTGAMES

In sportgames gaat het om het virtueel beoefenen van een sport. Dit kan van alles zijn: voetbal, tennis of racen, maar ook niet (meer) bestaande sporten. Succes in dit genre hangt af van de techniek, de oog/handcoördinatie van de speler, of hij/zij snapt wat de bedoeling van de game is en veel oefenen is ook een belangrijke component.

Typische sportgames: FIFA, NHL, Tiger Woods Golf

VIRTUAL LIFE GAMES

Virtual Life games zijn ontstaan uit het strategie genre. Het competitie-element is hier vervangen door de zorg voor de personages in de game, het bedenken en ontwerpen van scenario's en heeft bijvoorbeeld een 'huis' als centraal thema. In het bekendste voorbeeld van dit genre, The Sims, moet worden gezorgd voor een compleet huishouden die een eigen plek moet hebben in de stad. Het leven van de hoofdpersonen wordt gecontroleerd en de karakters worden steeds intelligenter.

Typische virtual life games: The Sims, Nintendogs



PARTY GAMES

Party games is de gemeenschappelijke naam van een serie games, waarbij het niet zozeer gaat om wat er zich op het scherm afspeelt, maar meer om de inter-

actie tussen de spelers zelf. Vaak worden hulpmiddelen gebruikt, zoals een dansmat waar in het ritme op verschillende vakken moet worden gestaan. Het zijn veelal gezelschapspellen die met vrienden worden gespeeld. Veel party games hebben muziek als thema, maar het is geen vereiste.

Typische party games: Singstar, Dance Dance Revolution

PUZZEL GAMES

Dit zijn eenvoudige, abstracte games. Het gaat er hierbij om items op de juiste plek te schuiven of een abstract universum te ontleden. Een goed voorbeeld

is Tetris: plaats blokken in verschillende vormen zodanig zijn dat zij één geheel vormen.

Typische puzzel games: Tetris, Bubble-Trouble, Lumines

CLASSIC GAMES

Zoals de naam al aangeeft zijn dit hier klassieke bord- en kaartspellen die zijn overgebracht naar de computer. Het kan dan gaan om bijvoorbeeld schaken, backgammon of solitaire.

Typische classic games: Computer Chess, Hearts, Patience

2.4 SAMENVATTING VAN DE PLATFORMS

De eerste bekende spelcomputers waren de zogenaamde 'arcades': apparaten met een scherm in een grote kast, die veelal in openbare plaatsen zoals afhaalrestaurants, snackbars en winkelcentra werden neergezet. Op het moment dat de (home)computers krachtiger werden, verplaatste het gamen zich steeds meer naar de thuisomgeving.

Al snel werden naast de PC aparte computers speciaal ontwikkeld om te gamen, de zogenaamde consoles, zoals we tegenwoordig de Nintendo Wii, Playstation 3 en Xbox360 kennen. We onderscheiden in de consoles twee richtingen: de *home console* en *handheld console*. Daarnaast is ook de mobiele telefoon geëvolueerd toteen nieuw gaming platform.

DE THUISCOMPUTER

De thuiscomputer of PC is de meeste voorkomende en meest gebruikte computer voor het spelen van games. De games kunnen de vorm aannemen van dvd's die in de computer gaan, maar kunnen ook van het internet gedownload worden of online gespeeld worden.

DE HOME CONSOLE (PLAYSTATION, XBOX, WII)

De home console wordt direct op de televisie aangesloten. De games zitten niet op de console zelf, maar moeten worden ingeladen via dvd's. Op de nieuwere consoles is het ook mogelijk om games te downloaden en te spelen via het internet (vaak via een eigen netwerk). Op de consoles worden de muis en het toetsenbord vervangen door de *joystick* of *controller*. Met de intrede van de Nintendo Wii zijn er nu ook

andere vormen van navigatie, zoals de dansmat en de *Balance Board*.

DE HANDHELD CONSOLES (NINTENDO DS, PSP)

In tegenstelling tot de home console heeft de handheld console een ingebouwd scherm en past hij in een tas of broekzak. In de jaren 1980 kreeg het de naam *beep-beep-gaming* (naar het geluid dat uit de kleine apparaten kwam), tegenwoordig zijn het volwaardige, handzame multimedia apparaten die ook films en muziek kunnen afspelen.

MOBIELE TELEFOONS

De mobiele telefoons ontwikkelen zich in rap tempo naast de handheld consoles. Behalve bellen maken de moderne mobiele telefoons haarscherpe foto's, zijn verbonden met snel internet, kunnen muziek en films afspelen en laten inmiddels ook toe, onder andere door de komst van de iPhone, om steeds uitgebreidere games te spelen.



HOOFDSTUK 3

PEGI

LEEF TIJDS

ADVIEZEN

3.1 ACHTERGROND

PEGI is de afkorting van Pan-European Game Information en is een leeftijdsclassificatiesysteem dat is opgezet om ouders in Europa te helpen weloverwogen beslissingen te nemen over de aankoop van computergames. Het werd ingevoerd in het voorjaar van 2003 en verving enkele nationale leeftijdsclassificatiesystemen. Inmiddels wordt het in de meeste Europese landen gebruikt.

Het PEGI systeem is ontworpen door ISFE de Interactieve Software Federatie van Europa - en wordt beheerd door het NICAM - het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media.

PEGI classificaties komen tot stand op basis van een uitgebreide vragenlijst die een verscheidenheid aan onderwerpen behandelt, zoals geweld, angst, seks,

grof taalgebruik, etc. Deze vragenlijst wordt in eerste instantie beantwoord door een zogenaamde codeur van het gamebedrijf dat de game uitbrengt. De classificatieaanvraag die hieruit volgt, wordt vervolgens gecontroleerd door het NICAM, een onafhankelijk orgaan.

De leeftijdsclassificaties zijn een advies en een hulpmiddel voor ouders en verzorgers bij het beslissen of een kind een game wel of niet mag spelen. Daarnaast is er in de Nederlandse wet vastgelegd dat games niet mogen worden verkocht of verhuurd aan kinderen die jonger zijn dan de aangegeven leeftijdsgrens. Bij twijfel over de leeftijd van een kind mogen winkelmedewerkers hiernaar vragen en kunnen ze aankoop of verhuur weigeren. Bij games met een leeftijdsgrens van 16 jaar of hoger wordt extra scherp opgelet en kan er ook om legitimatie worden gevraagd.

3.2 LEEFTIJD- EN INHOUDSPICTOGRAMMEN

Een PEGI- classificatie bestaat uit een leeftijdsadvies in combinatie met één of meer inhoudspictogrammen die aangeven op basis van welke inhoud het leeftijdsadvies is gegeven.

De leeftijdspictogrammen worden weergegeven op de voorkant van de game. De inhoudspictogrammen op de achterkant geven de categorie weer die heeft

geleid tot het leeftijdsadvies. Het is belangrijk te onthouden dat de leeftijdspictogrammen een advies weergeven en niets zeggen over de geschiktheid van een game. Zo kan bijvoorbeeld een schaakspel een 'PEGI 3' classificatie hebben, wat betekent dat het geen ongepaste elementen bevat, maar dat betekent niet dat het spel ook geschikt en makkelijk speelbaar is voor kinderen van drie jaar oud.

LEEFTIJDSPICTOGRAMMEN

PEGI onderscheidt vijf verschillende leeftijdscategorieën: PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 en PEGI 18.



www.pegi.info

PEGI 3 Game bevat helemaal geen elementen die eng of ongepast kunnen zijn voor kinderen.



www.pegi.info

PEGI 7 Game bevat elementen die niet geschikt zijn voor jonge kinderen, zoals niet realistisch ogend geweld tegen fantasy personages of beangstigende geluids- en beeldeffecten.



www.pegi.info

PEGI 12 Game kan meer realistisch geweld tegen fantasiewezens bevatten, of juist onrealistisch geweld tegen mensen. Ook kan er grof taalgebruik, seksuele toespelingen en gokken in voorkomen.



www.pegi.info

PEGI 16 Game bevat vaak realistisch geweld tegen menselijke personages. Seks zonder zichtbare genitaliën valt ook in deze leeftijdscategorie. Ook kan dit leeftijdsadvies worden toegekend vanwege het gebruik van harddrugs, een het aanmoedigen van alcohol- en tabakgebruik.



www.pegi.info

PEGI 18 Game bevat vaak zeer realistische voorstellingen van seks of geweld, zoals marteling, geweld tegen weerloze en onschuldige mensen, of het afhakken van ledematen.

INHOUDSPICTOGRAMMEN

PEGI onderscheidt in totaal 8 inhoudscategorieën die aangeven op basis van welke inhoud het leeftijdsadvies is toegekend:

**Geweld**

Game bevat uitingen van geweld

**Drugs**

Game bevat of refereert naar drugs en/of alcoholgebruik.

**Angst**

Game bevat elementen die beangstigend kunnen zijn voor kleine kinderen.

**Discriminatie**

Game bevat uitingen van of zet aan tot discriminatie.

**Seks**

Game bevat seks en/of seksuele toespelingen.

**Gokken**

Game moedigt het deelnemen aan gokspellen aan.

**Grof taalgebruik**

Game bevat scheldwoorden en/of beledigend taalgebruik.

**Online**

Game kan online worden gespeeld.

3.3 PEGI STATISTIEKEN

De helft van alle games die tegenwoordig uitkomen, bevat geen ongepaste inhoud en is voorzien van een PEGI 3 rating. Slechts 5% van alle spellen krijgt een PEGI 18 rating.

Hiernaast de PEGI leeftijdsclassificaties tot juli 2009.

PEGI 3	PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18	Totaal
6135	1375	2700	1631	589	12430
49%	11%	22%	13%	5%	100%

3.4 PEGI ONLINE

De afgelopen paar jaren heeft PEGI ouders in Europa uitgebreid geadviseerd over de mogelijk ongepaste inhoud van games voor jongeren. PEGI verschaft betrouwbare en begrijpelijke informatie, in de vorm van leeftijdsaanduidingen en inhoudsbeschrijvingen op verpakkingen van spellen, zodat mensen goed geïnformeerd kunnen besluiten of ze een spel willen kopen of niet.

PEGI Online is een aanvulling op het bestaande PEGI-systeem. Het is bedoeld om jongeren beter tegen ongeschikte spelinhoud te beschermen en ouders te helpen begrijpen welke risico's er aan het spelen van online spellen verbonden zijn.

PEGI ONLINE BERUST OP VIER PIJLERS

1. De PEGI Online Veiligheidscode en de overeenkomst die door alle deelnemers is ondertekend;
2. Het PEGI Online logo, dat door alle licentiehouders op hun website wordt gevoerd;

3. De PEGI website voor licentieaanvragers en voor het grote publiek;
4. Onafhankelijk beheer, advies en geschillenbeslechting.

LICENTIE

De licentie voor het voeren van het PEGI Online label wordt door de beheerder van PEGI Online toegekend aan elke spelaanbieder die voldoet aan de voorschriften van de PEGI Online Veiligheidscode. Deze voorschriften omvatten o.a.: de verplichting om de website te vrijwaren van illegale en aanstootgevende inhoud die door gebruikers wordt gecreëerd, het nemen van maatregelen om jongeren en hun privacy tijdens het online spelen te beschermen en de verplichting om op de website alleen geclassificeerde games aan te bieden. Alle grote gameproducenten (Activision, Electronics Arts, Ubisoft, THQ, Vivendi, etc.) en platformhouders (Nintendo, Sony en Microsoft) hebben zich inmiddels bij PEGI Online aangesloten.

HOOFDSTUK 4

GAME

BELIED

VOOR INSTELLINGEN EN THUIS

4.1 GAMEBELEID VOOR THUIS: TIPS VOOR OUDERS

Computergames stimuleren creativiteit en geven jongeren de kans nieuwe werelden te ontdekken. Door met meerdere spelers tegelijk te spelen worden nieuwe contacten gelegd en heeft gamen ook een sociale functie gekregen. Daarnaast geeft gamen technologische kennis door en bevordert het spelenderwijs iets nieuws te leren.

Een keerzijde zou kunnen zijn dat gamen kan bijdragen tot de versterking van isolement en eenzaamheid. Hier moeten ouders en verzorgers zich bewust van zijn. Daarnaast kan overmatig spelen een impact hebben op de ontwikkeling van het kind: te weinig beweging, verwaarlozing van het schoolwerk en een verminderd contact met andere mensen. Een goede balans hierin vinden is daarom van cruciaal belang.

Het is daarom belangrijk om samen met uw kind duidelijke en realistische afspraken te maken over zijn of haar gamegedrag. Spreek bijvoorbeeld tijdens af wanneer uw kind mag gaan gamen en stel een tijdslimiet in. Gaming komt soms negatief in het nieuws door verhalen over 'verslaving'. Wees alert, maar niet overbezorgd. Zolang het kind ook nog vriendschappen buiten de computer om heeft, goede cijfers haalt en zich niet eenzijdig ontwikkelt, is er geen reden tot zorg.

Minstens zo belangrijk is het om belangstelling te tonen voor wat uw kind aan het doen is, ook als het gamet. Laat uw kind eens uitleggen wat hem of haar zo fascineert, welke games hij of zij leuk vindt, met wie hij gamet enzovoort. U kunt natuurlijk ook zelf eens gamen. Zelf proberen betekent dat u sneller begrijpt waar uw kind het over heeft.

Deze, en nog veel meer tips voor ouders kunt u vinden op www.weetwatzegamen.nl



4.2 GAMEBELEID VOOR INSTELLINGEN



Gaming is populair onder jongeren. Het is daarom ook niet verwonderlijk dat steeds meer instellingen, zoals bibliotheken, jongerencentra en scholen, gameconsoles en games voor kinderen en jongeren in huis halen. Ook hier is een 'gamebeleid' op zijn plaats. Ouders en verzorgers die hun kinderen naar een dergelijke instelling laten gaan moeten erop kunnen vertrouwen dat hun kinderen niet blootgesteld worden aan games die mogelijk schadelijk zijn voor hun kind. Instellingen horen zorg te dragen voor een veilige omgeving. Daar hoort ook bij dat ze weten 'wat ze gamen'. Om dat laatste duidelijk te maken aan ouders en verzorgers bevat deze map een verklaring die instellingen kunnen ophangen. Zo laten instellingen ouders en verzorgers zien dat zij met een gerust hart hun kinderen op deze plekken kunnen laten gamen.

De verklaring kan ook gedownload worden via www.weetwatzegamen.nl.

HOOFDSTUK 5

LINKS EN ADRESSEN

NVPI

Albertus Perkstraat 36
1217 NT Hilversum
T. 035 625 44 11
F. 035 625 44 10
E. info@nvpi.nl

NICAM

Postbus 322
1200 AH Hilversum
T. 035 646 08 60
F. 035 646 08 68
E. info@nicam.cc

WWW.NVPI.NL

WWW.PEGI.INFO

WWW.PEGIONLINE.EU

WWW.WEETWATZEGAMEN.NL

WWW.GAMENISGOED.NL

WWW.UDERSONLINE.NL

WWW.MIJNDIGITALEWERELD.NL



Productie: JuniorSenior Amsterdam

WIJ WETEN

WAT ZE

GAMEN

Kinderen en jongeren kunnen hier veilig gamen. Wij leven PEGI na.



WWW.PEGI.INFO

WWW.WEETWATZEGAMEN.NL

**PEGI
ONLINE**

pegionline.eu

PEGI
Pan European Game Information