

Dossier over
online spelletjes
voor kinderen

NEXT LEVEL

Onder redactie van Remco Pijpers en Justine Pardoën, januari 2009



Colofon

Mijn Kind Online

Stichting Mijn Kind Online
Postbus 30000, 2500 GA Den Haag
tel.: 070 - 446 15 96
fax: 070 - 446 58 21
KvK Haaglanden 27169250
Postbank 7816696
e-mail: redactie@mijnkindonline.nl
website: www.mijnkindonline.nl

Management team:

- Remco Pijpers (directeur en contactpersoon. Tel. 06 – 51 43 67 11)
- Justine Pardoen (hoofdredacteur)

De Stichting Mijn Kind Online is een kennis- en adviescentrum op het gebied van jeugd en (nieuwe) media, dat tot doel heeft meer inzicht te verschaffen in de mogelijkheden van nieuwe media, alsook het bevorderen van het verantwoord gebruik daarvan. De activiteiten van de Stichting zijn met name gericht op opvoeders en kinderen. De Stichting is een initiatief van KPN en Ouders Online en werkt redactioneel onafhankelijk.

Medewerkers aan dit dossier

Research en tekstbijdragen:

- Margreet van den Berg
- Menno Deen
- Edwin Feldmann
- Nathalie Korsman
- Justine Pardoen
- Remco Pijpers (hoofdredactie)

Onderzoek:

- Qrius (uitvoering)
- Initial Concept (adviezen)

Adviezen:

- Peter Nikken (Nji)
- Martijn Huigsloot (NICAM)

Omslag:

- Carline Vrielink (De Ruimte Ontwerpers)

Eindredactie:

- Henk Boeke

© 2009 Stichting Mijn Kind Online



Inhoud

1.	Inleiding	4
2.	Enquête en groepsinterviews	7
2.1	Enquête.....	7
2.2	Groepsinterviews.....	12
3.	Surfgedrag en ontwikkelingspsychologische achtergronden	15
3.1	Surfgedrag	15
3.2	Ontwikkelingspsychologische achtergronden.....	17
4.	Spelletjes-sites.....	20
4.1	De belangrijkste sites.....	20
4.2	Herkomst van de spelletjes	24
4.3	Beoogde doelgroepen en feitelijke bezoekers	26
4.4	Businessmodellen.....	27
5.	Onwenselijke spelletjes	30
5.1	PEGI, de Kijkwijzer voor games	30
5.2	Voorbeelden van onwenselijke spelletjes voor kinderen	32
5.3	Alternatieven voor PEGI?	40
6.	Leuke spelletjes.....	42
6.1	Algemene kwaliteitscriteria voor games	42
6.2	Criteria voor goede spelletjes-sites	45
6.3	Voorbeelden van goede online-spelletjes voor kinderen	46
7.	Conclusies en aanbevelingen.....	52
7.1	Conclusies	52
7.2	Aanbevelingen voor exploitanten	52
7.3	Wat betekent dit voor ouders?	53
7.4	Tips voor ouders	54
	Literatuur.....	56

1. Inleiding

Veel ouders denken dat ze hun kinderen rustig een spelletje kunnen laten spelen op een site als Spele.nl, de populairste spelletjes-site van Nederland (10 miljoen bezoekers per maand). In de praktijk valt dat nogal tegen. Veel van de spelletjes die online worden aangeboden, zijn een stuk minder onschuldig dan oude bekenden als Patience, Pinball of Mijnenveger, die standaard worden meegeleverd met elke Windows-PC. Die periode is definitief voorbij. Next level.

Wat te denken van spelletjes als Muizen meppen, Trap de schildpad of Sla het aapje? Niet leuk, maar in ieder geval nog wel herkenbaar als vrij smakeloos. Problematischer, want nog een stuk geniepiger, is een spel als Slap the nerd, met de instructie 'Help de coole kinderen en sla de slimmeriken (herkenbaar aan het brilletje)'.

Kijkwijzer voor internet?

Sommige ouders maken zich wél zorgen. De stichting Mijn Kind Online krijgt mails die daarop wijzen, zoals deze:

Mijn zoon van bijna 7 jaar speelt regelmatig computerspelletjes via www.spele.nl. Iedere dag laat hij dan trots zien wat voor nieuwe spelletjes hij weer heeft geleerd en wat hij kan. Van de week liet hij een nieuw spel zien. Het heet Powerfox en na level 1 is het de bedoeling dat je Hitler neerschiet om naar het derde level te kunnen. Onze zoon kent Hitler nog niet en ik heb ook nog geen zin hem uit te leggen waarom ik dit smakeloos vind.

Of deze:

Mijn dochter van 10 jaar zit niets vermoedend achter Spele.nl wanneer ze ineens helemaal overstuur, trillend, bevend en zwetend bij me komt. Ze kwam bij een spel waar ze enorm van schrok. Als je zelf gaat kijken kun je je voorstellen hoe een kind kan reageren. Vooral als je kind Gilles de la Tourette heeft. Ze kan dit eenvoudig niet verwerken.

Het gaat om een spelletje waarin opeens een vreselijk schrikeffect komt. Ik vind het eigenlijk schandalig dat jonge kinderen hiermee geconfronteerd kunnen worden op spelletjes-sites. Graag uw mening. Ik heb er vanavond anderhalf uur over gedaan om mijn kind rustig en in bed te krijgen. Ze durft nu ook helemaal niet meer achter de computer, ze is echt ontzettend angstig geworden.

Bijna geen enkele spelletjes-site geeft informatie voor ouders om te kunnen zien welk spelletje geschikt is voor welke leeftijd. Dat is jammer, want ouders willen dat graag weten. Een onderzoek van Ouders Online (2006) wees uit dat veel ouders behoefte hebben aan een Kijkwijzer voor internet, inclusief de spelletjes. Verderop in dit dossier zullen we ingaan op de initiatieven die er op dat gebied inmiddels ondernomen zijn, zoals PEGI Online.

Onderzoeksvragen

Vanzelfsprekend is het niet alleen maar kommer en kwel. Er zijn beslist ook leuke spelletjes

beschikbaar. Maar welke spellen *zijn* er eigenlijk beschikbaar? Wie maken ze en waar vind je ze? Wat voor soorten spelletjes zijn er, wie spelen ze, en hoe worden ze beoordeeld door deskundigen? Wat is goed, wat niet, en welke criteria moet je daarbij hanteren? Wat is geschikt is voor welke leeftijd, waar moet je als ouders op letten, en wat zou er eventueel moeten veranderen?

Al deze vragen worden beantwoord in het dossier dat u nu in handen heeft. De antwoorden zijn gebaseerd op eigen research en analyse, literatuuronderzoek, én een onderzoek onder kinderen van 6 tot 12 jaar dat stichting Mijn Kind Online uitvoerde in samenwerking met onderzoeksbureau Qrius.

Het onderzoek onder kinderen bestond uit twee delen:

- een representatieve enquête onder 481 kinderen van 8 tot 12 jaar (de ondergrens van 8 jaar heeft te maken met de vaardigheden die nodig zijn voor het invullen van een enquête);
- groepsinterviews op twee basisscholen, met kinderen van 6 tot 12 jaar (de ondergrens lag hier lager, omdat kinderen van 6 en 7 wel geïnterviewd kunnen worden).

Terminologie

Dit dossier gaat over mini-spelletjes die online (via internet) gespeeld worden. We zullen ze aanduiden als 'online-spelletjes' of kortweg 'spelletjes'. In andere literatuur worden hiervoor ook wel termen als 'browser games' en 'casual games' gebruikt. In alle gevallen gaat het om spellen die zo simpel zijn dat ze ook door 5- en 6-jarigen gespeeld kunnen worden.

De woorden 'game' en 'games' zullen we zo veel mogelijk vermijden, om verwarring met 'echte games' als Grand Theft Auto (GTA) en World of Warcraft (WoW) te voorkomen. Daar gaat dit dossier niet over. Let op: sommige 'echte games' zoals Runescape worden bij wijze van advertentie wel aangeboden op spelletjes-sites, maar vallen nog steeds buiten het bestek van dit dossier.

Een speciaal geval vormen de Java-games. Dat zijn óók mini-spelletjes, net als de online-spelletjes die in dit dossier besproken worden, maar de term Java-games reserveren we voor spelletjes die gespeeld worden op de mobiele telefoon (ook al kunnen sommige online-spelletjes natuurlijk best in Java geprogrammeerd zijn). Java-games vallen buiten het bestek van dit dossier.

De spelletjes waar we het hier over hebben, zijn beschikbaar via 'spelletjes-sites'. Dat is de term die we standaard hanteren. Soms gaat het echter geheel of gedeeltelijk om spelletjes-*portals*. In dat geval staan de spelletjes niet op de site zelf, maar staan er verwijzingen naar spellen op andere sites. Een spelletjes-site als Crazygames.nl is een voorbeeld van zo'n halve portal, waarbij het eerste spel van elke categorie een (betaalde) verwijzing naar een andere site is.

Leeswijzer

Het vervolg van dit dossier is als volgt opgebouwd:

2. Enquête en groepsinterviews laat zien dat kinderen in de basisschoolleeftijd massaal online-spelletjes spelen. De enquête geeft kwantitatieve informatie over hun voorkeuren en oordelen. De groepsinterviews gaan dieper in op het plezier van online-spelletjes spelen, het gebruiksgemak

van de spelletjes en de problematische aspecten.

3. Surfgedrag en ontwikkelingspsychologische achtergronden geeft achtergrondinformatie die nodig is om te begrijpen wat online-spelletjes doen bij kinderen.

4. Spelletjes-sites geeft een overzicht van de belangrijkste sites en vertelt wie erachter zitten, waar ze hun spelletjes vandaan halen, hoe de doelgroepen benaderd worden, en hoe het geld verdiend wordt.

5. Onwenselijke spelletjes geeft eerst aan wat onwenselijk is en waarom. Daarna volgen voorbeelden van onwenselijke spelletjes, geclassificeerd volgens de PEGI rating, en alternatieven voor PEGI.

6. Leuke spelletjes vertelt wat wél deugt en waarom.

7. Conclusies en aanbevelingen rondt het dossier af. De aanbevelingen zijn gesplitst in aanbevelingen voor exploitanten en aanbevelingen voor ouders.

Literatuur bevat een overzicht van geraadpleegde bronnen.

2. Enquête en groepsinterviews

Kinderen komen graag op spelletjes-sites. Ze krijgen links doorgespeeld via vrienden en klasgenoten of zoeken in Google op het woord 'spelletjes'. Het aanbod is groot, de navigatie is meestal eenvoudig, en met een paar klikken kun je al een spelletje doen. Geen wonder dat kinderen massaal gebruik maken van deze sites. In dit hoofdstuk bespreken we hun ervaringen.

Het onderzoek bestond uit twee delen:

- een representatieve enquête onder 481 kinderen van 8 tot 12 jaar (de ondergrens van 8 jaar heeft te maken met de vaardigheden die nodig zijn voor het invullen van een enquête);
- groepsinterviews op twee basisscholen, met kinderen van 6 tot 12 jaar (de ondergrens lag hier lager, omdat kinderen van 6 en 7 wel geïnterviewd kunnen worden).

2.1 Enquête

In samenwerking met onderzoeksbureau Qrius is in oktober 2008 een representatieve enquête gehouden onder 481 basisscholieren van 8 tot 12 jaar, waarin ze vragen konden beantwoorden over online-spelletjes en spelletjes-sites. In totaal vulden 241 jongens en 240 meisjes de enquête in. De resultaten zijn uitgesplitst in drie leeftijdsgroepen:

- 8-9 jaar (192 respondenten)
- 10-11 jaar (193 respondenten)
- 12 jaar (96 respondenten)

Doel van de enquête was inzicht te krijgen in wat kinderen tegenkomen tijdens hun bezoek aan spelletjes-sites en wat ze daarvan vinden. Op welke sites komen ze, wat spelen ze daar en welke negatieve en positieve ervaringen hebben ze er opgedaan? Wat vinden ze leuk, wat ervaren ze als vervelend of zelfs angstaanjagend, en op welke manier hebben ze contact met hun ouders over hierover?

Spelletjes per medium

De enquête leverde het volgende beeld:

- alle kinderen (100%) in onze enquête spelen online-spelletjes;
- 62% speelt games via een game-console zoals de Playstation, de Wii of de Xbox;
- 70% speelt games op handhelds zoals de Nintendo DS of de Gameboy;
- 56% speelt games lokaal vanaf cd-rom of dvd-rom (zoals The Sims);
- 43% speelt online multiplayer games zoals World of Warcraft, Runescape of Habbo
- 14% speelt wel eens een spelletje op zijn mobieltje.

Populaire spelletjes-sites

Veruit de populairste spelletjes-site is Spele.nl. Driekwart (74%) van alle respondenten (8-12 jaar) bezoekt deze site en van de 12-jarigen speelt zelfs 80% hier regelmatig een spelletje.

Kinderen beperken zich niet tot één of twee bekende grotere sites. Een groot aantal van hen komt ook op Zylom.com, Speeileiland.nl, Elkspel.nl en nog tientallen andere grotere en kleinere spelletjes-websites.

De belangrijkste spelletjes-sites op een rij:

Spele.nl	80%
Zylom.com	41%
Spelletjes.nl	41%
Funnygames.nl	32%
Spellen.nl	31%
Speelzolder.nl	30%
Spelle.nl	24%
Speelplein.nl	14%
Spelletjesplein.nl	9%
Nuspelen.nl	9%

Soorten spelletjes en hun populariteit (naar sekse en leeftijd)

Zoals te verwachten zijn er typische jongensspelletjes (racen, vechten, schieten, etc.) en typische meisjesspelletjes (aankleden, etc.). Minder voor de hand liggend zijn de verdelingen over de leeftijden. Hieronder volgen de onderzoeksresultaten.

- **Aankleedspelletjes** zijn typisch meisjesspelletjes: 68% van alle meisjes geeft aan deze spelletjes te spelen, tegenover slechts 5% van alle jongens. De interesse voor dit soort spelletjes loopt terug wanneer kinderen ouder worden..
- **Racespelletjes** zijn vooral favoriet bij de jongens (71% tegenover 29% meisjes). De populariteit is het hoogst bij de 10- en 11-jarigen. Die scoren met 52% gemiddeld (totaal percentage jongens en meisjes) iets hoger dan de 8- en 9-jarigen (50%). Onder de oudste respondenten is het percentage teruggelopen naar 45%.
- **Actiespelletjes** zijn typisch jongensspelletjes. Ze worden gespeeld door 66% van de jongens en 31% van de meisjes. De populariteit stijgt met de leeftijd, van 42% van de 8-en 9-jarigen tot 57% van de 12-jarigen.
- **Adventures** zijn eveneens populairder bij de jongens (43% tegenover 27% van de meisjes). We zagen geen duidelijke stijging of daling in de waardering per leeftijd.
- **Kaart- en bordspelletjes** zijn populairder bij meisjes dan bij jongens (28% meisjes tegenover 17% jongens) en deze rubriek kent een duidelijke uitschieter bij de 10- en 11-jarigen. Daarvan besteedt zo'n 28% tijd aan dit soort spelletjes. Ter vergelijking: bij de 8- en 9-jarigen is dit 20% en bij de 12-jarige jongens en meiden is dit 19%.
- **Puzzel- en woordspelletjes** worden eveneens meer door de meisjes gespeeld (53% meisjes tegenover 21% jongens), met opnieuw een piek onder de 10- en 11-jarigen.
- **Schietspellen** (56,8% van de jongens tegenover 13% van de meisjes) worden meer gespeeld door oudere kinderen. Waar van de 8- en 9-jarige jongens en meisjes bij elkaar nog 28% kiest voor schietspellen, is dat bij de 12-jarigen al 41%.
- **Sportspelletjes** worden gespeeld door 49% van de jongens en 25% van de meisjes. Kijken we naar de populariteit verdeeld over de leeftijdsgroepen, dan zien we opnieuw een piek onder de alleseters van 10 en 11-jaar: 43% tegenover 33% van de 8- en 9-jarigen en 37% van de 12-jarigen.
- **Vechtspelletjes** zijn oninteressant voor de meisjes. Slechts 4% van hen geeft aan dit soort spelletjes te spelen. Onder de jongens is dat 45%. De populariteit stijgt net als bij de actiespellen en schietspellen met het ouder worden, van gemiddeld 20% van de 8- en 9-jarigen (jongens en meisjes) tot 28% van de 12-jarigen.

Nieuwe spelletjes vinden

Omdat online-spelletjes heel simpel zijn, ben je er meestal vrij snel op uitgekeken. Dan ontstaat er dus behoefte aan weer wat nieuws. Hoe vinden kinderen nieuwe spelletjes? Vooral door terug te gaan naar hun favoriete spelletjes-site, waar regelmatig nieuwe spellen op geplaatst worden. Of door tips van vrienden. In cijfers:

- voor jongens zijn vrienden de belangrijkste bron voor nieuwe spellen (64%), gevolgd door het bezoeken van vertrouwde spelletjes-sites (60%);
- bij meiden is het net andersom. Voor meisjes zijn de sites die ze al kennen iets belangrijker (58%) dan de vrienden (53%).

Bij de jongste kinderen (8 en 9 jaar) is de bijdrage van ouders aan het aandragen van nieuwe spelletjes nog relatief groot (30%) maar naarmate kinderen ouder worden neemt de rol van de ouders steeds verder af. Bij 12-jarigen is het nog maar 7%. Gemiddeld 24% van de kinderen krijgt nog wel eens een goede tip van broers en zussen. Bij meisjes is dit een belangrijker bron dan bij jongens. Google is goed voor 18% en is vooral populair bij de oudere kinderen.

Bij het selecteren van nieuwe spelletjes zijn kinderen vrij conservatief:

- 41% zoekt naar leuke spelletjes die lijken op wat ze al spelen;
- 44% zoekt zowel nieuwe uitdagingen als varianten op bestaande favorieten;
- slechts 6% zoekt naar spelletjes die echt anders zijn dan wat ze al kennen.

Angst- en schrikervaringen

Op de vraag of ze wel eens een online-spelletje hadden gespeeld dat ze liet schrikken of bang maakte, geeft 14% van de kinderen aan dat wel eens meegemaakt te hebben. Hiervan denkt bijna de helft (47%) dat dat kwam doordat ze per ongeluk op een verkeerde link hadden geklikt. Onder jongens (56%) en oudere kinderen komt dit vaker voor. Van de 12-jarigen geeft 67% aan zelf per ongeluk op de link te hebben geklikt. Bij de 8- en 9-jarigen is dit aandeel 42%.

Opmerkelijk is dat slechts 7% van deze groep aangeeft zelf een bewuste keuze gemaakt te hebben om het enge schrikspelletje aan te klikken.

Als angstige en vervelende ervaringen worden vooral de opdrachten genoemd die ze moesten doen tijdens het spel, en dan vaak ook nog om te winnen: ze beschrijven spelletjes waarin ze moeten schieten en vechten, waarin enorme hoeveelheden bloed te zien zijn, met opdrachten als poezen doodschieten of honden onder een auto laten verongelukken.

Enkele citaten uit het onderzoek:

- *Je speelt rustig en het wordt steeds lastiger. Toen kwam er een leuk gezicht en daarna een gek zombie clown gezicht.*
- *Als je het fout deed dan gebeurden er enge dingen.*
- *Je moest iemand bevrijden en er was overal bloed en lijken en messen met bloed en zo. en op het laatst kwam er een enge man die je liet schrikken uit een tuinhuisje.*
- *Een spelletje waar vingers afgehakt werden. Dat was met mensen doodschieten en doodrijden dan kwam er heel veel bloed en geschreeuw.*
- *Je moest een missie doen en daarmee mensenhoofden eraf schieten en dat leek heel*

echt.

- *Ik moest enge monsters doodschieten. Soms vind ik Warcraft ook eng.*
- *Het ging over een spelletje met een hond. Die moest je uitlaten en dat moest met de motor en toen kon je stoppen bij het stoplicht. Als je stopte, knalde de hond tegen de motor aan en toen had hij bloed en dat vond ik niet leuk.*

Het realisme van de beelden draagt bij aan het angstige gevoel. Vooral realistische en gedetailleerde beelden worden als eng ervaren. Ook het zelf schade moeten toebrengen en plotselinge enge beelden als je iets verkeerd hebt gedaan, werden aangemerkt als beangstigend. Schokkend bloot werd niet genoemd.

Overige vervelende ervaringen

Gemiddeld 11% van de jongens en meisjes geeft aan wel eens vervelende of 'irritante' dingen te hebben meegemaakt op een spelletjes-site, zoals hinderlijke popups of spelletjes die niet goed werken.

Tussen jongens en meisjes is er weinig verschil in de mate waarin ze vervelende ervaringen rapporteerden. Wel is er een duidelijke stijging naarmate kinderen ouder worden:

- 7% van de 8- en 9-jarigen;
- 12% van de 10- en 11-jarigen;
- 19% van de 12-jarigen.

Er zijn talloze verklaringen denkbaar voor deze stijging. Zonder nader onderzoek valt daar weinig over te zeggen.

Vervelende ervaringen hebben vaak te maken met dingen die niet zo werken als verwacht. Het meest genoemd werden:

- spelletjes die vastlopen;
- software waar je niet meer vanaf komt;
- hinderlijke popups;
- crashende computers;
- spellen met onlogische of oneerlijke spelregels.

De kinderen zeiden ook vaak last te hebben van 'hackers' en 'virussen' maar het valt te betwijfelen of ze daar daadwerkelijk last van hebben gehad. Ze kennen de termen maar weten eigenlijk nog niet wat ze betekenen. Zo wordt een hinderlijke popup vaak 'een virus' genoemd.

Enkele citaten uit het onderzoek:

- *Als je een spelletje speelt komt er heel vaak een virus.*
- *Dat je lekker aan het spelen bent en ineens niet verder kunt.*
- *Dat de spelletjes het voor een deel niet deden.*
- *Met Bob de Bouwer kwamen er ineens allemaal rare lelijke woorden.*
- *Er kwam iets op het scherm wat ik niet wilde.*
- *Ik kon het niet winnen.*
- *Schermpjes die ervoor kwamen met dingen die ik niet leuk vind.*

Bloot

Seks, porno, erotische beelden en erotische spellen zijn overal te vinden op internet, ook op veel van de sites waar kinderen komen. Zo heeft Spel.nl bijvoorbeeld een rubriek 'Stiekem spieken' (Home > Behendigheid > Meer spellen > Volgende pagina > Stiekem spieken) met spelletjes als 'Perry the Perv' die ondeugend gedrag belonen.

In totaal (jongens en meisjes, 8-12 jaar) heeft 9% van de kinderen wel eens een spelletje gespeeld waarin bloot te zien was. Bij de meisjes is dat aantal iets groter (10%) dan bij de jongens (8%). Dat zou verklaard kunnen worden door de zoektermen die meisjes gebruiken (meisjes, poesjes, etc.). Of misschien zijn ze er gewoon eerlijker over. Onder de jongste bezoekers is dit aantal het laagst (7%) en van de 10- tot 12-jarigen heeft 10% wel eens bloot gezien terwijl ze een spelletje speelden.

Citaat uit het onderzoek:

- *Ik klikte op zo'n popup en toen kwamen er allerlei mevrouwtjes in zwemkleden.*

Hoe komen ze op zo'n sexy spelletje terecht?

- 26% denkt per ongeluk op een verkeerde link geklikt te hebben;
- 5% zegt bewust de link te hebben aangeklikt;
- 14% denkt dat 'de website een fout heeft gemaakt';
- 42% denkt dat het 'vanzelf' gebeurt;
- 28% heeft geen idee hoe het komt.

Ook hieruit blijkt dat de kinderen vaak moeite lijken te hebben om goede content van foute content te onderscheiden.

Reclame

Reclame is voor veel spelletjes-sites de manier om geld te verdienen (of in ieder geval de kosten terug te verdienen). Bezoekers krijgen deze reclame in allerlei vormen voorgeschoteld: als buttons, banners en gesponsorde spellen. Niet altijd zijn advertenties als zodanig te herkennen. In de enquête is een aantal vragen opgenomen over de herkenbaarheid en gewenstheid van reclames op websites. Verderop in dit dossier gaan we dieper in op de verschillende vormen van reclame op sites.

Is reclame duidelijk als zodanig herkenbaar?

- 44% van de kinderen zegt dat dit in hun ogen wel het geval is;
- 26% vindt dat de reclames duidelijker moeten worden gemarkeerd;
- de resterende 30% zegt niet te weten of de reclame duidelijk zichtbaar is.

Opvallend is dat van de 8- en 9-jarigen maar liefst 19% aangeeft nooit reclames te zien op de spelletjes-sites die ze bezoeken. Dat is aantoonbaar onmogelijk. Deze kinderen herkennen de reclames dus niet, of ze kijken erover heen. Daarentegen herkent 72% van alle kinderen een reclameboodschap op het moment dat ze een spel aan het laden zijn. Bij de 8- en 9-jarigen is dit 67%, bij de 12-jarigen al 84%.

Rol van de ouders

We hebben de kinderen gevraagd naar de afspraken die ze met hun ouders hebben over het bezoeken van spelletjes-sites, met name de hoeveelheid tijd die ze daar mogen doorbrengen. Dat loopt uiteen van dagelijks tot minder dan eens per maand, maar het belangrijkste resultaat van deze vraag is dat ongeveer een derde van alle kinderen (35%) helemaal geen afspraken hierover heeft gemaakt. Er is geen verschil tussen jongens en meisjes, maar de leeftijd speelt wel een rol. Naarmate kinderen ouder worden, zeggen ze vaker dat er geen afspraken zijn gemaakt.

Geen afspraken gemaakt:

- 8-9 jaar 22%
- 10-11 jaar 38%
- 12 jaar 52%

Ouders spelen zelf ook spelletjes op spelletjes-sites, waarbij de moeders met 32% actiever zijn dan de vaders (9%). Bij 22% van de kinderen spelen beide ouders.

Praten kinderen met hun ouders over spelletjes-sites, en weten de ouders welke spelletjes hun kinderen spelen?

- bij de kinderen van 8 en 9 praat 84% met de ouders over de spelletjes-sites. Bij de kinderen van 12 jaar is dat teruggelopen tot 57%. Er is geen verschil tussen jongens en meisjes;
- 22% van de kinderen zegt dat hun ouders weten welke spelletjes ze spelen, maar er wordt niet over gepraat. Dit aantal neemt toe van 13% bij de jongste kinderen tot 33% bij de oudere kinderen.
- 6% van de kinderen zegt dat hun ouders niet weten welke spelletjes ze spelen. Dit aantal neemt toe naarmate de kinderen ouder worden.

Van de jongens geeft 35% toe dat ze spelletjes spelen waarvan ze denken dat hun ouders die te gewelddadig zouden vinden. Jongens stellen zichzelf in het algemeen vaker bewust bloot aan enge ervaringen, en maken daardoor vaker enge dingen mee.

Moet je nu – doemdenkend – concluderen dat ouders ergens tussen het 8e en 12e levensjaar van hun kinderen de regie over hun internet-gebruik verliezen? Nee, zo ver hoeft het niet te gaan. Want 27% van de kinderen speelt op maandelijks basis (of vaker) een online-spelletje met een van zijn ouders. Ook houden de meeste ouders zich wel goed op de hoogte van datgene wat hun kinderen online doen, al wordt er niet veel over gepraat.

2.2 Groepsinterviews

We bespraken de enquête-resultaten met kinderen op twee basisscholen: De Klimop in Den Haag en Maerten van den Velde in Stompwijk. We voerden groepsgesprekken met 13 jongens en 9 meisjes, van 8 tot 12 jaar. Daarnaast hadden we duo-interviews met 4 derdegraders: twee jongens van 6 jaar en twee jongens van 6 en 7 jaar. Om privacy-redenen hebben we de namen veranderd.

Uit de groepsinterviews bleek dat alle kinderen al op zeer jonge leeftijd online-spelletjes spelen,

meestal al vanaf hun 5e.

Ook op basisschool De Klimop merkten we dat kinderen al jong op spelletjes-sites komen. We vroegen aan de kinderen in groep 3 en 4 (6 en 7 jaar) of zij wel eens achter de computer zitten en het internet opgaan (daarmee duidelijk onderscheid makend met game-consoles als Wii, Playstation en Xbox360). In groep 3 waren dat er 15 van de 25. Op de volgende vraag, of zij op internet wel eens spelletjes spelen, waren dat er eveneens 15. Dus: alle kinderen die gebruik maken van internet, spelen daar spelletjes. Groep 4 gaf hetzelfde beeld. Het is geen representatieve steekproef maar het geeft wel een aardige indicatie.

Als ze jong zijn, beperken ze zich nog tot één startpunt. Dat lieten althans de gesprekken met de 6-jarigen zien. Die hadden Spele.nl en Funnygames.nl als enige site waar ze hun spelletjes selecteerden. Naarmate ze ouder worden, grasduinen ze er meer op los. Dan gaan ze van Spele.nl naar Elkspel.nl, spelen ze Zylom.com en Spelle.nl maar zoeken ze ook naar spelletjes via Google.

Het wereldwijde web biedt eindeloos veel spelletjes, weten ze. Hoe ouder ze worden, hoe sneller ze ook uitgekeken raken op een site. Spele.nl en Funnygames.nl worden door sommigen als 'saai' bestempeld. *Ik heb alle spelletjes al gespeeld en op de sites wordt nauwelijks wat vernieuwd*, zei een 12-jarige jongen.

Enge spelletjes

In de enquête antwoordde 13% van de kinderen (dus 1 op de 8) 'ja' op de vraag of ze online wel eens een eng spelletje hadden gespeeld. De groepsinterviews gaven aanvankelijk hetzelfde beeld. Het maakt echter wel uit hoe je de vraag formuleert. Als je vraagt: 'Heb je vroeger wel eens een angstaanjagend spelletje gespeeld?', steken ze allemaal hun vinger op.

In alle gesprekken komt naar voren dat het voor kinderen vooral eng is als je ergens geconcentreerd mee bezig bent en er onverwacht iets engs gebeurt. Bijvoorbeeld een 'zoek de verschillen'-opdracht, waarbij ineens een gillende heks in beeld verschijnt. Of dat je in een moeilijk level zit en daar plotseling enge dingen gebeuren. Opnieuw blijkt dat hoe realistischer een beeld is, des te eerder het eng gevonden wordt. Als iets niet realistisch is, is het kennelijk makkelijker te relativiseren.

Twee citaten:

- *Ik was 3. Toen deed ik 'Zoek de drie verschillen' en toen kwam er een heks. Daar heb ik nachtmerries van gehad.* (Farid, 11 jaar). Hij droomde dat er tien heksen achter hem aan zaten. Zijn oudere zusje had het hem laten zien, bij wijze van grapje.
- *Eng is als je veel bloed ziet en je hoofd eraf gaat en je organen ziet en je een heel realistisch geluid hoort.* (Jurgen, 12 jaar):

Computers die vastlopen

Er gaat vaak wat mis tijdens het surfen op spelletjes-sites. Uit de verhalen van de kinderen valt op te maken dat de meeste kinderen altijd veel schermen en programma's open hebben staan, waardoor de computer erg traag wordt. Dan is ook de kans groter dat je computer vastloopt bij het spelen van een spelletje. Dat gebeurt regelmatig, vertellen de geïnterviewden, die meestal het gevoel hebben dat ze 'een virus hebben opgelopen'.

Overigens wordt het vastlopen soms als een handig excuus ingezet.

Citaat:

- *Als ik per ongeluk klik op een spelletje met blote vrouwen erin en mijn ouders komen eraan, dan verberg ik dat door de computer uit te zetten en weer aan te zetten en dan zeg ik dat de computer was vastgelopen. (Dennis, 10 jaar).*

Kinderen als spelopvoeders en adviseurs

We vroegen de kinderen hoe zij, als ze later groot zijn, hun eigen kinderen zouden opvoeden. Welke regels zouden zij hun kinderen meegeven als ze online spelletjes speelden? Vooral kinderen van 10, 11 en 12 jaar zagen dat heel goed voor zich, en hadden er duidelijke ideeën over. Die ideeën kwamen overeen met de grenzen die zij voor zichzelf belangrijk vinden.

Opvoedtips van de kinderen zelf:

- *Laat je kinderen, zeker als ze jong zijn, eerst onder toezicht spelletjes spelen. Ik zou ze vertellen waar de leuke spelletjes staan en ik zou ze waarschuwen als het te eng wordt. (Bart, 10 jaar)*
- *Laat ze geen spelletjes spelen die niet voor hun leeftijd zijn. In elk geval geen 18plus-spelletjes en geen pistoolspelletjes. En: Vechtspel mag wel, maar niet schieten met pistolen, want anders gaan ze dat misschien later ook in het echt doen. (Jamey, 8 jaar)*
- *Vertel ze dat je gehackt kunt worden en dat je je virtuele spullen kwijt kunt raken.*

De jongste kinderen (van 6 en 7 jaar) kunnen zichzelf nog moeilijk als vader of moeder zien, wakend over hun kinderen op internet. Wel zijn ze fel als het gaat over hun broertjes en zusjes die nog jonger en kleiner zijn dan zij. De 6- en 7-jarige jongens spelen allemaal vechtspelletjes; die vinden ze absoluut niet eng. Maar voor 'kleinere kinderen' vinden zij die spelletjes niet geschikt. Zeker 'Zwaarden en Sandale', zegt Rick (7), *want dan moet je doden.*

De vervelendste spelletjes die 6-jarigen spelen, zijn de spellen die ze moeilijk vinden. *Het spel waarin je huizen kapot moet maken, is vervelend*, aldus Job (6). *Waarom? Omdat het bijna nooit lukt en er heel snel punten van je score af gaan.* Dat zou ervoor pleiten om leeftijdsindicaties toe te voegen. En niet alleen voor schadelijkheid maar vooral ook voor geschiktheid.

De geïnterviewden, met name de kinderen vanaf 9 jaar, kwamen ook met adviezen voor exploitanten van online-spelletjes:

- *wees helder in je aanbod. Maak een website met gewoon alle meidenspelletjes onder elkaar en geen vieze dingen ertussen (Rosanna, 10 jaar).*
- *ik zou niets voor 18 jaar en ouder erop zetten. Heeft toch geen nut. Wie van 18 wil nou spelen op de sites waar vooral kinderen komen? (Farid, 11 jaar).*

3. Surfgedrag en ontwikkelingspsychologische achtergronden

Om te erachter te komen wat online-spelletjes doen bij kinderen, zul je eerst moeten weten hoe kinderen eigenlijk te werk gaan bij het surfen (bijvoorbeeld: waar klikken ze op? Wat zien ze wel en wat zien ze niet? Hoe gaan ze om met instructies?) én wat de impact is van datgene wat ze zien en ervaren. Die impact is vanzelfsprekend afhankelijk van de leeftijd maar ook van persoonlijke factoren. Het ene kind is bijvoorbeeld gevoeliger dan het andere.

Dit hoofdstuk voorziet u van de nodige achtergrondinformatie. De gegevens over het surfgedrag van kinderen zijn afkomstig uit ons eerder gepubliceerde dossier 'Klik en klaar – over usability en surfgedrag van kinderen'. De ontwikkelingspsychologische achtergronden zijn gebaseerd op literatuuronderzoek.

3.1 Surfgedrag

In 2008 publiceerden de stichting Mijn Kind Online en usabilitybureau 2C het rapport 'Klik en klaar – over usability en surfgedrag van kinderen'. In totaal 50 kinderen tussen 8 en 12 jaar kregen de opdracht om bepaalde taken uit te voeren op internet. Doel was de gebruikersvriendelijkheid (usability) van kinder-websites te testen en te zien wat kinderen goed en minder goed kunnen online.

Een veelgehoorde fabel is dat kinderen tovenaars op de computer zijn, bij machte om alle digitale hobbels te nemen en zelfs hun ouders online aan het handje te nemen. Ze zijn de digitale generatie die opgroeit met nieuwe media, wordt gezegd. Ze zouden digitale alleskunnners zijn, gezegend met prima informatievaardigheden en uitstekend in staat om te multitasken. Voor kinderen tussen 8 en 12 jaar klopt dat beeld in elk geval niet wat betreft het zoeken naar informatie op internet, liet 'Klik en Klaar' zien.

We zetten de belangrijkste bevindingen op een rij.

Lezen op internet

- Kinderen lezen niet online. Ze willen niet lezen, als ze zoeken verwachten ze dat hun oog ergens meteen op valt. Ze willen onmiddellijk succes op een website.
- Ze kunnen ook niet goed lezen en schrijven. Ze zitten immers nog midden in het leerproces van lezen en schrijven.
- Doordat ze nog midden in hun taalontwikkeling zitten, hebben ze een relatieve handicap. Veel zoekopdrachten mislukken of doen kinderen stranden op plekken die niet voor hen zijn bedoeld. Dat gebeurt vanzelfsprekend vooral bij jonge kinderen, maar niet alleen bij hen. Ook 11- en 12-jarigen spellen domeinnamen verkeerd, zoals nikkelodeon.nl (met KK in plaats CK). Ze komen dan terecht op zogeheten tikfoutdomeinen, oftewel websites die gevuld zijn met advertenties die worden gepresenteerd als normale links. Ook komen ze zo op discutabele spelletjes-sites.

Zoeken op internet

- Kinderen zijn niet in staat een goede zoekstrategie uit te stippelen.

- Zelden letten ze op de relevantie en betrouwbaarheid van internet-informatie. Meestal hebben ze ook niet geleerd waar je naar moet kijken om de relevantie en betrouwbaarheid te toetsen.
- Hun ongeduld zit in de weg. Veel kinderen lezen wel degelijk de uitleg bij een spelletje, maar te vluchtig. Razendsnel klikken ze door waardoor ze de kern missen. Zo kunnen ze ook de essentie van een spelletje missen, dat minder leuk of enger is dan ze verwachten.

Informatie beoordelen

- Kinderen komen op internet een overdaad aan ongestructureerde informatie tegen. Maar ook als hun zoektocht op één website plaatsvindt, worden ze geconfronteerd met een overdaad aan informatie. De meeste websites bieden een rijkdom aan keuzes die voor kinderen moeilijk te maken zijn. Welke informatie is bij een gerichte zoektocht belangrijk? Op welke termen moet worden gelet in de navigatie-structuur? Hoe is de relatie tussen tekst en beeld? Dat moeten kinderen allemaal nog leren.

Omgaan met reclame

- Kinderen zijn gespits op reclame. Ze gaan reclame uit de weg door bijvoorbeeld afbeeldingen aan de rechterkant als advertentie te bestempelen en ze te negeren. Dat leidt ertoe dat redactionele content soms ten onrechte als reclame wordt gezien en vice versa. Ook normale plaatjes op een pagina met veel tekst zien kinderen vaak als advertentie-uitingen.
- Ze vinden internet-reclame 'stom', al begrijpen ze wel dat een website niet zonder reclame kan. Advertenties zijn impopulair omdat ze 'in de weg zitten'. De frustratie ontstaat doordat kinderen per ongeluk op reclame klikken. Dat gebeurt bijvoorbeeld als ze denken te klikken op de link 'ga direct naar het spelletje' maar klikken op de advertentie die er direct boven staat.
- Kinderen missen het kritisch bewustzijn om te doorzien wat een commerciële boodschap is en wat niet.

Persoonlijke gegevens prijsgeven

- Kinderen zijn voorzichtig met het geven van persoonlijke gegevens. Zelden geven ze hun voor- en achternaam en woonadres prijs. Meestal vullen ze valse gegevens in.
- Als ze hun naam en e-mail adres moeten achterlaten om verder te kunnen, gaan ze twijfelen. Waarom is dit nodig?, vragen ze zich af. Ze snappen het niet.
- Onbegrip gaat samen met irritatie over registratieprocedures waarbij persoonlijke gegevens ingevuld moeten worden. Met name kinderen van 8 en 9 haken af. Ze vinden het te ingewikkeld.
- Kinderen die regels opgelegd krijgen, gedragen zich duidelijk anders (lees: veiliger) dan de rest. De 'wijze' kinderen zijn vooral de kinderen die van hun ouders of van school horen dat sommige zaken op internet niet mogen. Zoals: nooit je privé-gegevens geven. Kinderen zonder regels laten wel hun 06-nummer achter in een advertentie voor 'gratis' ringtones.
- Hoe terughoudend kinderen ook zijn, soms laten ze zich toch verleiden. Ze vinden dat het geen kwaad kan om het e-mail adres van vriendjes op te geven als ze daarmee kans maken op het winnen van een prijs. *Soms vul ik het mobiele nummer van mijn vriendin in op een website voor een gratis ringtone.*

De usability van spelletjes-sites

Ons usability-onderzoek 'Klik en Klaar' liet zien dat de meeste kindersites niet gebruikersvriendelijk genoeg zijn. De meeste opdrachten konden door kinderen niet goed worden volbracht, onder andere vanwege slechte instructies, onduidelijke navigatie, etc.

De spelletjes-sites onderscheidden zich echter positief van de rest. Die kwamen wél gunstig uit de usability-test. Met name het gebruikersgemak van Spele.nl werd door kinderen gewaardeerd. Binnen twee klikken ben je bij een spelletje, heel lang hoeft je niet te zoeken.

3.2 Ontwikkelingspsychologische achtergronden

Onderzoekers zijn het er nog niet over eens hoe groot de invloed van games-geweld op kinderen is. Sommige deskundigen zeggen dat film en tv een grotere invloed hebben dan games, omdat een spelletje letterlijk niet meer dan een spelletje is. Anderen beweren juist dat kinderen bij televisie niet meer zijn dan een passieve toeschouwer, terwijl ze bij het spelen van games zichzelf actief aan het trainen zijn.

Omdat er nog geen onderzoek is gedaan naar de invloed van geweld in online-spelletjes, maar wel naar de invloed van gewelddadige tv-programma's en grotere games, moeten we ons beperken tot die laatste categorieën. Hieronder volgt een samenvatting van datgene wat bekend is over de ontwikkeling van kinderen in relatie tot media. Met name wat geweld en engigheid doen bij kinderen. We baseren ons op Nikken (2007).

Vanaf 6 à 7 jaar: fantasievol en abstract

Kinderen worden via de televisie al op jonge leeftijd met geweld geconfronteerd. Wie als volwassene naar tekenfilms van Tom & Jerry bekijkt, ziet gruwelijke acties. Maar omdat de beelden zo fantasievol en ver van de werkelijkheid zijn, zullen kinderen dat niet als geweld beschouwen, maar als vermaak en onzin. Die vorm van geweld is bij kinderen van 6 of 7 jaar ook niet schadelijk gebleken. Hoe het bij jongere kinderen zit is eigenlijk niet bekend.

De essentie van Tom & Jerry en vergelijkbare tekenfilms is dat het cartoonesk geweld is. Anders ligt het bij een tv-serie als the A-team. Dat is óók fantasiegeweld, maar omdat de spelers er realistisch uitzien, zien kinderen het wél als geweld (met alle mogelijk schadelijke gevolgen van dien).

Rond het 9e à 10e levensjaar breekt er een kritieke fase aan. Dan leert het kind namelijk dat mediaproducties worden bedacht en gemaakt door regisseurs en spelletjesbedenkers die daar een bepaalde bedoeling mee hebben. Kinderen onder de 9 hebben nog moeite om de parodie van bepaalde spellen te kunnen doorgronden, wat tot vervelende schrikreacties kan leiden.

Vanaf 10 jaar: de nagespeelde werkelijkheid

Bij tv-programma's als politierseries weten kinderen vanaf een jaar of 10 dat hetgeen ze zien gespeeld is, al is het in hun ogen wel de 'nagespeelde werkelijkheid'. Het zijn acteurs, maar voor kinderen zouden 'echte' politieagenten op die manier inderdaad de boeven kunnen inrekenen. Het ontbreekt deze kinderen nog te veel aan kennis van de werkelijkheid om de beelden die ze zien, goed te kunnen plaatsen.

Hoewel er niet echt onderzoek naar is gedaan, is het waarschijnlijk dat deze leeftijdsgrens voor games dezelfde is als bij televisie. Als de kinderen op zo'n jonge leeftijd toch worden blootgesteld aan gewelddadige games, kan dat leiden tot afstomping. Het risico dat de kinderen de gewelddadige scènes gaan naspelen is ook aanwezig, maar niet erg aannemelijk omdat kinderen nog niet overweg kunnen met erg gewelddadige inhoud.

Ergens tussen het 10e en het 12e jaar begrijpen kinderen fantasiekaraktters. Ze zien in dat hun daden gespeeld zijn, dat het acteurs zijn en dat het bloed niet echt is. Ook bij het zien van de hardere games kunnen ze de werkelijkheid goed onderscheiden van de virtuele 'werkelijkheid'. Ze beseffen dat het maar een spelletje is.

Risicogroepen

Toch verschijnen er nog regelmatig nieuwsberichten over schietpartijen waarbij de ouders geïnspireerd zeiden te zijn door games. Daarmee hebben ze zich getraind en hebben ze een bepaalde manier van denken gekregen, maar nog veel belangrijker is de omgeving waarin ze zijn opgegroeid. De communicatie tussen ontsporende jongeren en hun ouders was meestal slecht. In de gevallen dat het misgaat, is altijd sprake van een combinatie van opvoeding, media en de omgeving. Oftewel: het zijn nooit de games alleen die als schuldige aangewezen kunnen worden.

Uit diverse onderzoeken blijkt wel dat bepaalde kinderen risico's lopen. Het gaat dan met name om kinderen die:

- zich sterk vereenzelvigen met de games die ze spelen;
- helemaal opgaan in die games;
- uiteindelijk weinig afstand nemen van wat ze in zo'n game tegenkomen;
- minder geneigd zijn om zich in te leven in andere personen;
- denken dat geweld een gewoon middel is om een probleem op te lossen.

Ook komt agressief gedrag door games iets vaker voor bij jongens dan bij meisjes. Echtheid van de beelden, het erin opgaan en je kunnen vereenzelvigen met die games, heeft allemaal invloed op de mogelijke effecten op kinderen. Het zelf actief bezig zijn met deze games versterkt de interactiviteit en daarmee de gevoeligheid voor beïnvloeding.

Als aan al deze voorwaarden wordt voldaan, kan een situatie waarbij iemand gefrustreerd en opgewonden is – zeker kort na het spelen van zo'n game – de druppel zijn die de emmer doet overlopen.

Ouderlijke controle

Ouders hebben doorgaans nog wel goed zicht op de 'echte' (grote) games die hun kinderen thuis spelen. Vooral bij kinderen tot 12 jaar, die nog niet voldoende geld hebben om zelf games te kopen. Bij het spelen van games buiten de deur (bij vriendjes, etc.) wordt het al een stuk lastiger om daar zicht op te houden maar bij online-spelletjes al helemaal. Zeker als het kind een computer op zijn eigen kamer heeft.

Wil je als ouder toch controle houden over het online gamegedrag van je kinderen, dan kan het goed zijn om extra alert te zijn op de spelletjes die ze spelen, en met ze te bespreken wat ze van

bepaalde spellen vinden. Ook kun je kijken hoe je kinderen reageren op de spelletjes die ze spelen. Tenslotte is het altijd goed om interesse te tonen (erbij gaan zitten, vragen stellen, stimuleren om iets voor te doen, etc.) en ook om zelf eens een spelletje te spelen. Dan begrijp je waar het over gaat. Meer hierover in hoofdstuk 7 – Conclusies en aanbevelingen.

4. Spelletjes-sites

In dit hoofdstuk nemen we een kijkje achter de schermen. Wat zijn de belangrijkste sites en welke bedrijven zitten erachter? Ook beantwoorden we de vraag waar de spelletjes vandaan komen die op de sites staan, door wie ze gemaakt worden en voor wie ze bedoeld zijn. Tenslotte gaan we in op de manieren waarop er geld verdiend wordt met online-spelletjes.

4.1 De belangrijkste sites

Spele.nl

De grootste Nederlandse spelletjes-site is Spele.nl. Deze site is een product van internetbedrijf I-Med Internetdiensten. Spele.nl wordt maandelijks door circa 10 miljoen mensen bezocht.

Ca. 30% van de bezoekers is tussen de 6 en 12 jaar, volgens de informatie van Spele.nl voor adverteerders. Dat zijn bijna alle Nederlandse kinderen. In ons



eigen onderzoek zei 76% van de 8- tot 12-jarigen op Spele.nl te spelen. Voor Spele.nl is de jongste doelgroep commercieel heel interessant, getuige het feit dat speelgoedfabrikant Lego bereid is om € 7.500,- per dag neer te tellen voor een zogenaamde *site takeover*, een advertentievorm waarbij de adverteerder de achtergrond van de site overneemt (zie afbeelding).

Kinderen vinden de site aantrekkelijk. Ze hoeven niet na te denken hoe de URL moet worden gespeld, het is een kort woord om te typen, en er is een ruime keuze aan spelletjes beschikbaar. Het gewenste spelletje wordt aangeklikt en kan direct gespeeld worden. Is het spelletje niet leuk, dan is het zeer eenvoudig om terug te gaan naar het hoofdmenu om een nieuw spelletje te selecteren en te spelen.

I-Med is een klein bedrijf met vier medewerkers. De oprichters waren nog tieners toen ze met Spele.nl begonnen. Naast Spele.nl heeft I-Med ook Clipjes.nl en Banditi.nl, een online maffiaspel.

Funnygames.nl

Funnygames.nl wordt sinds 2002 uitgegeven door het Eindhovense Tibaco Internet Media. Dit bedrijf is opgericht door Erik Banken en Teun van den Tillaart die Funnygames destijds hebben opgezet als hobby. Ze waren nog tieners. De site is behoorlijk in populariteit gestegen en trekt nu maandelijks ongeveer 3 miljoen bezoekers.



De grootste groep bezoekers zit in de leeftijdsgroep van 13 tot 49 jaar, zegt Tibaco. Dat neemt niet weg dat 30% van de kinderen tussen 8 en 12 jaar aangeeft Funnygames.nl te bezoeken, aldus de enquête van Mijn Kind Online. Ook Funnygames.nl wordt door kinderen als een prettige, overzichtelijke website ervaren. Dat was althans in mei 2008 zo, toen stichting Mijn Kind Online het usabilityrapport 'Klik en Klaar – een onderzoek naar usability en surfgedrag bij kinderen' publiceerde. Funnygames.nl presenteert de spelletjes in kolommen en categorieën. Hierdoor lijkt het ook alsof er oneindig veel spelletjes beschikbaar zijn.

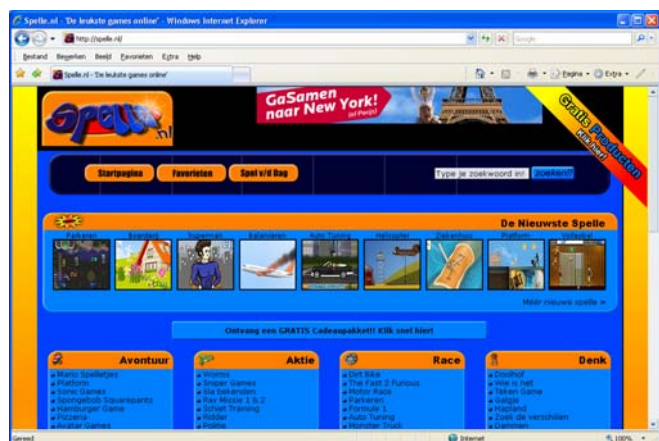
Door de jaren heen is Funnygames.nl inderdaad steeds meer spelletjes gaan aanbieden die horen bij een oudere doelgroep. Je kunt er pokeren en vindt er spelletjes met geweld dat niet voor kinderen is bestemd.

Naast Funnygames onderhoudt Tibaco ook andere spelletjes-sites zoals Jogo.nl voor kinderen tussen de 6 en 9 jaar, Playtime.nl dat is bedoeld voor vrouwen tussen de 15 en 40 jaar, Kindertent en de videosite Vetja.nl. Deze sites zijn echter een stuk minder populair dan Funnygames.

Spelle.nl

Een andere grote spelletjes-site is Spelle.nl van Plox Internet Media. Blauwe en oranje kleuren geven de site een vrolijke uitstraling, wat kinderen aanspreekt. De site wordt door ongeveer 3 miljoen mensen per maand bezocht. Een derde daarvan is jonger dan 13 jaar, aldus Plox.

De site is oorspronkelijk als een hobby ontstaan, om een zakcentje te verdienen via advertenties op de site. Rick Feijen was destijds 17 jaar. Spelle.nl werd rap zeer populair en Feijen besloot in 2003 het bedrijf Plox Internet Media op te richten. Plox beheert, naast Spelle.nl, onder meer ook de site voor voetbal spelletjes Voetballe.nl, Leerspellen.nl voor educatieve spelletjes en Gamegirl.nl voor meiden tussen de 5 en 20 jaar. Ook de internationale



site Gameitnow.com is van Plox. Die laatste is bedoeld voor de Amerikaanse markt. Plox wil dit jaar nog verder het buitenland veroveren. Het bedrijf heeft plannen om in Italië en Portugal spelletjes-sites te lanceren. Het bedrijf ontwikkelt ook zelf online-spelletjes, waaronder diverse racespelletjes.

Spelle.nl heeft een zeer jonge doelgroep, maar desondanks bevinden zich op de site spelletjes die eigenlijk voor een oudere doelgroep zijn, zoals gokspelletjes.

Spelletjes.nl

Volgens onze enquête komt 43% van de kinderen tussen 8 en 12 jaar op de website Spelletjes.nl. De site wordt door ongeveer 1,8 miljoen mensen per maand bezocht.

Dat de site minder goed scoort dan Spele.nl kan te maken hebben met de aanwezigheid van meer afbeeldingen op de site. Die worden door veel kinderen, zo bleek uit ons eerder uitgevoerde usability-onderzoek 'Klik en Klaar' gezien als reclame, en kinderen vinden reclame vervelend.



De uitgever van Spelletjes.nl is Spil Games. Het bedrijf begon klein maar is inmiddels een grote internationale speler op de markt van online-spelletjes. Spil Games levert spelletjes voor meer dan 50 sites in ongeveer 20 talen. Naar verluidt bereikt het bedrijf met zijn websites wereldwijd meer dan 100 miljoen unieke bezoekers. Daarmee heeft Spil Games de tweede positie ingenomen binnen de wereldwijde markt voor online-spelletjes. Spil Games verwacht binnenkort de nummer één, Yahoo Games, te passeren. Het hoofdkantoor is in Hilversum, andere kantoren zijn gevestigd in Polen en China. Het bedrijf heeft inmiddels meer dan 200 werknemers.

Spil Games is in 2001 opgericht toen de nadruk nog lag op online communities zoals chatten.nl. In 2004 lanceerde het bedrijf zijn eerste spelletjes-site Spelletjes.nl. Omdat dit een succes bleek, heeft het bedrijf zich alleen nog maar toegelegd op de games-industrie.

Andere populaire spelletjes-sites van Spil Games zijn:

- spel.nl
- girlsgogames.nl (voor jonge meiden)
- agame.com (voor tieners)
- onrpg.com (massive multiplayer online games).

Speeleiland.nl

Speeleiland.nl is een initiatief van de 23-jarige Seth de Koning, die een site wilde voor zijn broertjes en zusjes. Hij startte de site toen hij 20 was en studeerde tandheelkunde. De Koning: "Ik speelde zelf altijd al veel online spelletjes. Vaak was ik uren zoet om mijn favoriete games via verschillende sites te spelen. Het leek mij toen wel handig om, voor mijzelf een soort startpagina te maken, met een overzicht van al mijn favoriete games die direct te spelen waren"



Zijn moeder is verantwoordelijk voor het ontwerp. Ongeveer 80% van de bezoekers van Speeleiland.nl is kind. De site wordt door ongeveer 2,5 miljoen mensen per maand bezocht.

Elkspel.nl

Elkspel.nl is een site in opkomst. Het is niet de best bezochte site onder kinderen maar dat kan nog komen. Kinderen noemen de site redelijk vaak in onze enquête.



De site heeft een kinderlijke uitstraling: apen slingeren er vrolijk op los. Tegelijkertijd heeft de site veel spellen die juist *niet* voor kinderen bedoeld of geschikt zijn, zoals zombie- en oorlogsspelletjes.

Het aantal unieke bezoekers per maand is onbekend (30 à 50.000 per dag).

Het bedrijf achter Elkspel.nl is Admeen, opgericht in 2006. Het telt twee medewerkers die afkomstig zijn uit de reclamewereld. Daarvoor had de eigenaar een advertentiebureau en adverteerde hij onder meer op spelletjes-sites. Hij merkte dat daar een markt voor was, maar vond tegelijkertijd dat hij wel een groot deel van de omzet aan de betreffende site moest afdragen. Toen is hij samen met een zakenpartner de spelletjes-site Elkspel.nl gestart. Inmiddels heeft Admeen ook spelletjes-sites in tien andere Europese landen, waaronder Duitsland, Frankrijk, Spanje, Italië, Zweden, Roemenië en Griekenland.

Admeen probeert naar eigen zeggen zoveel mogelijk spelletjes aan te bieden zonder de bezoekers te bedelven onder advertenties. Het bedrijf is zich nu aan het oriënteren op een mogelijke uitbreiding naar China, al is dat vrij lastig vanwege de taal.

Overige sites

Behalve de echte spelletjes-sites, waarvan we hierboven de belangrijkste noemden, moeten zeker ook vermeld worden:

- de spelletjesonderdelen van Nickelodeon.nl en Jetix.nl (de sites van de gelijknamige tv-zenders). Hier worden alleen eigen spelletjes aangeboden;
- Spelletjesplein.nl, met verwijzingen naar educatieve spelletjes.

Hoe professioneel zijn de spelletjes-sites?

Alle spelletjes-sites zijn klein begonnen. Dat wil zeggen: met weinig bezoek. Sommige zijn klein gebleven, en zijn voor dit dossier niet interessant omdat er weinig kinderen komen. Sites waar wél veel kinderen komen, zijn er in twee soorten:

1. sites die groot én professioneel zijn geworden. Een professionele site heeft een privacybeleid en is goed bereikbaar voor mensen met vragen, niet alleen zakelijke relaties (adverteerders) maar ook ouders en kinderen. Een voorbeeld van deze categorie is Spelletjes.nl van Spil Games;

2. sites die wel groot zijn geworden maar (nog steeds) niet professioneel zijn in hun dienstverlening. Het merendeel van deze sites is ooit opgezet door tieners, die erin slaagden een succesnummer uit de grond te stampen: een site met een flink bereik en dito advertentie-inkomsten. Dit zijn sites die hun publiek goed bespelen met leuke spelletjes, maar niet doorontwikkeld zijn als organisatie, niet helder zijn over hun commerciële beleid, en geen privacybeleid hanteren. De exploitanten zijn vaak moeilijk bereikbaar doordat er geen contactgegevens op de site staan. Alsof ze niet gevonden willen worden.

Voorbeelden van de tweede categorie zijn Spele.nl, Elkspel.nl, Spelle.nl en Speeileiland.nl. Het zijn de populairste kindersites van Nederland maar een privacybeleid hebben ze niet. Dus wat ze doen met de persoonsgegevens die worden verzameld, wordt niet verteld. Daar zit niet per se kwade wil achter. Het zijn jonge ondernemers die het vak aan het leren zijn – het vak van uitgever op internet. Dat daar bepaalde verantwoordelijkheden bijhoren moeten ze dus nog leren.

4.2 Herkomst van de spelletjes

Door te kijken naar de herkomst van spelletjes, kun je verklaren waarom het ene spelletje gewelddadiger en bloederiger is dan het andere.

Online-spelletjes kunnen uit drie bronnen komen:

- **DevGames** zijn professionele spellen die door bedrijven worden ontwikkeld;
- **Indiegames** zijn spellen die ontwikkeld worden door onafhankelijke (independent of kortweg 'indie') ontwikkelaars. De makers zijn vaak professionals die – niet gefinancierd door grote bedrijven – met hun eigen spellen experimenteren;
- **User Generated games** (UG-games) worden ontwikkeld door amateurs.

Spelletjes-sites die hun geld voornamelijk verdienen met advertenties, zetten over het algemeen in op *kwantiteit* (zo veel mogelijk spellen) waardoor de *kwaliteit* van de aangeboden spelletjes soms in het gedrang kan komen. En om financiële redenen worden er ook meer Indiegames en User Generated Games dan DevGames geplaatst. De laatste categorie is vanzelfsprekend

kostbaarder.

Vooral Indiegames en UG-games bevatten vaker geweld en bloederige taferelen. Door de verschillende uitgangspunten bij de productie van de games te bespreken zullen we duidelijk maken hoe dit komt.

DevGames

Bij DevGames (gemaakt door professionele bedrijven) wordt veel aandacht besteed aan een goede balans tussen uitdaging en routine. Niet alleen wordt er een balans gezocht in de gameplay, de vormgeving is eveneens in overeenstemming met het regelsysteem en kent vaak een zorgvuldige level-opbouw en een redelijk neutrale uitstraling. Zelden zul je in een DevGame bloed of erotiek aantreffen, tenzij een ontwikkelaar zich specifiek richt op een dergelijke markt.

Spil Games, een Nederlandse gameproducent, maar ook het bedrijf achter de populaire spelletjes-sites spelletjes.nl, spel.nl en girlsogames.nl, noemt de neutraliteit van haar games als een vereiste: *Not only are they location neutral, they are also designed with all sorts of players in mind* (Spil Games, 2008).

Uitgebreide testrondes zijn onderdeel van het ontwikkelingsproces. DevGames zijn daardoor redelijk 'bug vrij', dat wil zeggen: het spel zal weinig computertechnische problemen geven. Door haar brede doelgroep zijn DevGame-ontwikkelaars voorzichtig in het introduceren van heel nieuwe gameconcepten. DevGame-ontwikkelaars dienen niet alleen rekening te houden met het ontvangst van hun games maar ook met hun eigen personeelsleden en bedrijfsidentiteit.

Een aantal spelers in deze markt zijn: GameHouse.com, Spilgames.com, Ranj.nl, realore.com, qb9.net, bigpoint.com, playrix.com, sandlotgames.com, spelpunt.nl, absolutist.com, mumbojumbo.com, interplay.com, alawar.com, popcap.com en freshgames.com.

Indiegames

In tegenstelling tot de corporate DevGame-ontwikkelaars hoeven onafhankelijke indiegame-ontwikkelaars minder rekening te houden met bedrijfsidentiteit of werknemers. Het zijn vaak enthousiaste professionals of semi-professionals die freelance of vrijwillig aan een project werken. Door hun onafhankelijkheid kunnen ze veel innovatieve en onconventionele spelsystemen uitproberen en bevatten hun producten vaker geweld, erotiek en drugs. Indiegame-ontwikkelaars zullen ook makkelijker een politiek spel maken (uit zichzelf of voor een klant).

Indiegames hebben een redelijk zorgvuldige level-opbouw, fraaie vormgeving, weinig technische onvolkomenheden en zijn vaak zeer vernieuwend. Deze creatieve kracht wordt vervolgens vaak door producenten en sites (zoals [ArmorGames](#) en [Kongregate](#)) herkend en gesteund.

User Generated games

User Generated games (UG-games) worden doorgaans gecreëerd door jonge programmeurs. Deze spellen hebben vaak een rommelige level-opbouw, slechte plaatsing van knoppen, weinig controle over de gameplay-elementen en de vormgeving is vaak 'geleend' van bekende games als Super Mario Bros, Sonic the Hedgehog, Mega Man en Metal Slug 2.

De grappen zijn meestal eenvoudig en zijn vaak bedoeld om te choqueren. Daarnaast bevat het gros van de UG-games veel geweld en bloed. Doordat UG-gamemakers hun werk zoveel mogelijk willen verspreiden, zijn hun spelletjes meestal gratis. En daarom zeer aantrekkelijk voor de spelletjes-sites.

Het visuele basismateriaal voor UG-games komt meestal van *sprite archives* op internet. Dat zijn websites waar sprites beschikbaar zijn, oftewel de grafische elementen waaruit spellen zijn opgebouwd. Van karakters tot attributen en zelfs complete speelwerelden. Bij UG-games gaat het dan ook meer om tonen van je programmeercapaciteiten dan om een perfecte presentatie. Aan deze games wordt meestal gewerkt door één persoon die vaak geen of weinig ervaring heeft met het ontwikkelen van games.

Het lijkt nu alsof UG-games beter gemeden kunnen worden, maar dat is niet per definitie waar. UG-games zijn een kweekvijver voor jong talent. Soms worden UG-gamemakers in een vroeg stadium ontdekt. Bijvoorbeeld: de 16-jarige Coolio Niato. Hij ontwikkelde eigenhandig Light-Bot, een educatief spel dat de basisprincipes van objectgeoriënteerd programmeren uit de doeken doet.

Conclusie

DevGames worden ontwikkeld voor de hele familie, maar Indiegames en UG-games niet. Gratis spelletjes-sites staan echter wel boordevol Indiegames en UG-games. De laatste twee soorten kunnen heel vernieuwend en leuk zijn, maar houden weinig rekening met de mogelijke kwetsbaarheid van (jonge) gebruikers.

Het zijn dus vooral de Indiegames en de UG-games die de problemen veroorzaken. Deze spellen zijn tegen lage of geen kosten te plaatsen op de spelletjes-sites maar zijn vaak bloederig, voorzien van volwassen humor, en veelal niet geschikt voor jonge kinderen.

4.3 Beoogde doelgroepen en feitelijke bezoekers

Veel spelletjes-sites richten zich expliciet op kinderen en jongeren, zoals: Spel.nl, Girlsgogames.nl, Meidenstart.nl en Leukekinderspelletjes.nl. Dat betekent echter niet automatisch dat die sites ook echt *geschikt* zijn voor de beoogde doelgroep. Het taalgebruik kan onbegrijpelijk zijn, er kunnen gewelddadige en beangstigende spellen beschikbaar zijn, enzovoorts.

Daarnaast zijn er spelletjes-sites die de indruk wekken dat ze bedoeld zijn voor kinderen (veel kleuren, eenvoudige vormgeving, simpele navigatie, korte teksten, etc.) terwijl dat in werkelijkheid niet het geval is. Sites als Spele.nl, Crazygames.nl en Elkspel.nl zijn beslist geen kinder-sites.



Niet-vertaald (Koreaans) spel op Funnygames.nl

Een voorbeeld. De populaire website Crazygames.nl richt zich naar eigen zeggen op kinderen en jongeren van 10 tot 25 jaar maar bevat veel spellen die niet geschikt zijn voor kinderen omdat ze gewelddadig zijn, of in de oorspronkelijke Koreaanse versie aangeboden worden (zie afbeelding) en dus totaal onbegrijpelijk zijn, of omdat er dieren in

mishandeld worden.

Binnen hun advertentiemodel biedt Crazygames.nl externe spelaanbieders de mogelijkheid om tegen betaling als eerste link van een categorie genoemd te worden. Zo kan het dus gebeuren dat het spel Gangsterleven.nl terugkomt in de categorie 'humor', 'behendigheid', 'vechten' en 'multiplayer'. In dit spel moet je drugs verkopen, banken beroven en auto's stelen om een hogere rang te krijgen. Gangsterleven.nl is overigens een eigen titel van Double Media, de exploitant van Crazygames.nl. Er worden dus omwille van de inkomsten opmerkelijke concessies gedaan aan de categorisering van de games.

Niet alleen sluit de inhoud van de spelletjes op diverse sites niet aan bij de kindvriendelijke vormgeving, de adverterende bedrijven komen evenmin overeen met de belewingswereld van kinderen, getuige de aanwezigheid van adverteerders als *World of Credit* (een kredietverstrekker) en *Telfort*.

Misleidende reclame

Misleidende reclames zijn ondanks streng optreden van de Reclame Code Commissie nog steeds alom aanwezig, ook op spelletjes-sites. Zo troffen we onder andere aan: de inmiddels bekende gratis ringtones die in werkelijkheid een duur abonnement opleveren, laptops en game-consoles die je kunt winnen maar nooit krijgt, kortom: alles wat we eerder al beschreven in ons reclame-dossier 'Gratis! (maar niet heus)'.



Misleidende reclame op Girlsogames.nl

De meidensite Girlsogames.nl toonde in de weken voor Sinterklaas een advertentie van SD&P Interactive b.v / YamTalk. Als je het spel hebt gespeeld, heb je zogenaamd gewonnen. Er wordt alleen nog even om je 06-nummer gevraagd. Daarmee krijg je echter geen cadeau, maar een betaald abonnement op Yamtalk, zonder dat dit meteen duidelijk is. De kosten van dit abonnement zijn 9 euro per week. Dan pas maak je kans op het cadeau. Op websites voor kinderen zouden dit soort advertenties niet voor moeten komen.

4.4 Businessmodellen

Op spelletjes-sites kan meestal gratis gespeeld worden. De site-exploitant zal zijn inkomsten daarom grotendeels uit advertenties halen (in de vorm van buttons, banners, site takeovers, etc.)

Maar er zijn meer mogelijkheden. De games-wereld kent grofweg zeven businessmodellen, die we hieronder kort zullen toelichten. In een beperkt aantal gevallen worden sommige modellen ook gebruikt op spelletjes-sites.

1. Retail / pay per game

Het traditionele businessmodel voor games is het retailmodel (verkoopmodel). In dit model worden de spellen per stuk verkocht aan de klant. Dit kan in de vorm van een fysiek product, zoals een cd-rom of een cartridge, of in de vorm van een digitaal bestand. Het spel wordt vervolgens geïnstalleerd en gespeeld op een PC, een gameconsole als de PlayStation of op een handheld als de Nintendo DS.

Oudgediende Sega, die zich tot nu toe met distributie via retail bezighield, experimenteert sinds oktober 2008 met een gratis spelletjes-site: www.playsega.com. Na registratie kan daar een handvol gratis games gespeeld worden.

2. Try and play

Omdat spelers willen weten wat ze kopen, bieden veel ontwikkelaars de mogelijkheid om een spel eerst uit te proberen. Deze 'trial' versies worden op verschillende manieren gepresenteerd. Soms wordt slechts een gedeelte van de game beschikbaar gesteld (de eerste levels bijvoorbeeld), een andere ontwikkelaar biedt de speler een bepaalde probeertijd.

De speler wordt 'lekker gemaakt' met een klein gedeelte van het spel om uiteindelijk het hele spel aan te schaffen. Dit businessmodel vinden we onder andere bij Zylom.com. De 'full versions' worden door Zylom strategisch 'deluxe versies' genoemd.

3. Pay per Play

Een derde model is het betalen per speelbeurt. Een speler koopt in dit geval meestal een aantal virtuele geldeenheden (diamanten, credits, speelpunten, e.d.) en kan deze uitgeven aan ieder willekeurig spel op de site. Dit komt sterk overeen met de *coin-up* modellen die we van oudsher kennen uit de speelhallen. Een speler werpt een (virtuele) munt in de automaat en mag vervolgens spelen tot het Game Over-signaal. Een dergelijk model gaat uit van een optimale afstemming van speeltijd/moeilijkheidsgraad en 'coin drop'.

4. Abonnementsmodel

Op sommige sites kun je een abonnement afsluiten. Afhankelijk van het abonnement kun je dan beperkt of onbeperkt online-spelletjes spelen.

5. Freeplay + Content Pay

Dit model is redelijk nieuw in de games-industrie en wordt vooral gebruikt in virtuele werelden en MMORPG's (Massively Multiplayer Online Role Playing Games). Spelers kunnen gratis spelen maar worden gestimuleerd om attributen, zoals kledingstukken, wapens of grondstoffen te kopen.

In Nederland wordt dit toegepast op de tiensite (12+) Habbo.nl. Daar kun je de kamer van je virtuele karakter inrichten met gekocht meubilair.

6. Tournament – Skill based

In dit businessmodel leggen spelers geld in om mee te doen aan een game-toernooi. De winnaar ontvangt een gedeelte van de inleg en de exploitant eveneens. Om juridische redenen is dit nogal glad ijs voor de exploitanten omdat de games geheel 'skill based' dienen te zijn. Dat wil zeggen dat de uitkomst van de wedstrijd niet door geluksfactoren bepaald mag worden, anders zou het gokken zijn.

De websites King.com en Gameduell.nl organiseren dergelijke toernooien. Sinds kort begeeft ook puzzel-uitgever Keesing (onderdeel van de Telegraaf Media Groep) zich op dit terrein, via de website Zigiz.com. Aan de aard van de spelletjes te zien mikt Zigiz.com op een volwassen publiek.

7. Free play + Advertenties

Vrijwel alle spelletjes-sites plaatsen advertenties. Dit businessmodel leunt zwaar op het aantal bezoekers dat de site trekt. Hoe meer bezoekers, hoe hoger de reclame-inkomsten.

De advertenties kunnen allerlei verschijningsvormen hebben. Zo kent Spele.nl de volgende mogelijkheden:

- om de games heen, als zogenaamde site-takeover. De achtergrond van de site bevat een gesponsorde afbeelding van een product of merk;
- als 'laadscherm' of pre-roll voordat de game start. Voordat de bezoeker een spel kan spelen toont de site op die plaats een advertentiebericht;
- als banner. Tijdens het spelen wordt onder het spel een banner getoond;
- als gesponsord spel. Als je op het spel klikt wordt je direct naar de site van de adverteerder geleid, alwaar het spel gespeeld kan worden.
- als tekstadvertentie. Tijdens het spelen wordt onder de game een tekst van een adverteerder getoond (veelal in de vorm van een Google Ad).
- als gesponsorde items in het spel. Bijvoorbeeld: de Adidas-kleren in whyrobbierocks.com.
- als game-advertorial, oftewel een spel in de look & feel van de spelletjes-site.

Banners kunnen afgerekend worden op basis van het aantal keren dat ze gezien worden (cost per mille, kortweg CPM) of op basis van het aantal keren dat erop geklikt wordt (cost per click, kortweg CPC). In het eerste geval (CPM) zal de site-exploitant geneigd zijn zo veel mogelijk spelletjes op zijn site te zetten, desnoods ook bloederige spellen, of dezelfde spelletjes in meerdere rubrieken te plaatsen, om maar zoveel mogelijk banner-views te genereren. In het tweede geval (CPC) kunnen er advertenties vermomd worden als spelletjes om de kans te vergroten dat erop geklikt wordt. Dit laatste zagen we onder andere bij crazymonkeygames.com.

Conclusie

Doordat op de huidige spelletjes-sites vrijwel alle inkomsten uit de advertenties moeten komen, wordt ingezet op kwantiteit en niet op kwaliteit. Elke klik levert geld op, maar met alleen een klein assortiment dure DevGames komt een spelletjes-site niet aan voldoende advertentie-inkomsten. Hoe meer spelletjes een spelletjes-site telt, hoe meer advertentie-inkomsten. Hierdoor zijn gratis sites overladen met Indiegames en UG-games.

Indiegames en UG-games kunnen best vernieuwend en leuk zijn, maar ze houden weinig rekening met kinderen en hun kwetsbaarheid.

5. Onwenselijke spelletjes

Het is voor kinderen vrijwel onmogelijk om een site te vinden met gratis spelletjes zonder op gewelddadige spellen te stuiten. Van de 70 onderzochte aanbieders bleken slechts 10 sites géén gewelddadige of bloederige spellen te bevatten. Ook op de populaire sites als spele.nl, spel.nl, spelle.nl en elkspel.nl troffen we dergelijke spellen aan.

Hieronder zullen we een reeks onwenselijke spelletjes onder de loep nemen, oplopend in schadelijkheid. We zullen ons daarbij baseren op de PEGI-classificatie, een Europese rating van games die je in de winkel kunt kopen. Daarnaast is er de PEGI Online voor online-spelletjes.

5.1 PEGI, de Kijkwijzer voor games

Sinds 2003 worden games die je koopt in de winkel voorzien van de pictogrammen die we al kennen van de Kijkwijzer. Bij games heet dit systeem PEGI (Pan European Game Information). Aan de hand van pictogrammen kunnen ouders zien voor welke leeftijd een game geschikt is (nauwkeuriger gezegd: vanaf welke leeftijd een game niet meer schadelijk is), en wat voor schadelijke elementen er eventueel inzitten.



PEGI-pictogrammen

Het idee achter dit soort pictogrammen – die het resultaat zijn van ‘classificeren’ – is dat het *verwachtingspatroon* van essentieel belang is bij het spelen van een game. Vergelijk het met een spookhuis waarbij je van tevoren weet dat je een spookhuis binnengaat. Dan verwacht je angstige elementen, die niet altijd slecht hoeven te zijn. Als je angstige momenten verwacht, kun je er ook plezier aan beleven. Als je zomaar over straat loopt en iemand laat je schrikken, dan zal dat een ander effect hebben dan als je het spookhuis binnengaat waarbij je vooraf weet wat je te wachten staat. Met games is het net zo. Dat is het verschil tussen classificeren en niet classificeren.

Termen en betrokken partijen

- PEGI staat voor Pan European Game Information. PEGI geeft consumenten informatie over koop- en huurgames. Meer informatie: www.pegi.info
- PEGI Online beoordeelt online games volgens hetzelfde systeem. Meer informatie: www.pegionline.eu
- Het PEGI-systeem is eigendom van de ISFE, de Interactive Software Federation of Europe. Meer informatie: www.isfe.eu
- De ISFE heeft het beheer voor Nederland uitbesteed aan het Nicam, het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media. Dit instituut is in Nederland sinds 2001 verantwoordelijk voor de Kijkwijzer en sinds 2003 ook voor PEGI.
- Kijkwijzer geeft consumenten informatie over films en televisieprogramma's. Meer informatie: www.kijkwijzer.nl

Het PEGI-systeem kent leeftijdspictogrammen voor 3+, 7+, 12+, 16+ en 18+. Let op: er is dus géén pictogram voor 9+, wat eigenlijk wel wenselijk zou zijn. We komen daar straks op terug als we de onwenselijke spelletjes bespreken.

Daarnaast zijn er waarschuwingen voor onder meer expliciet taalgebruik, seks, discriminatie, drugsgebruik en sinds kort ook een pictogram voor online games. Dit laatste pictogram geeft aan of een gekocht spel ook online elementen bevat en dus bepaalde extra risico's met zich meebrengt. Kinderen kunnen bijvoorbeeld bij games die deels online gespeeld kunnen worden vaak chatten met andere spelers of toegang krijgen tot user generated content.

In Nederland hanteert het Nicam voor PEGI dezelfde criteria en leeftijdsgrenzen als de rest van Europa. Dit leidt vaak tot wat strenge regels dan we in Nederland gewend zijn, omdat er lidstaten zijn die zwaarder tillen aan bepaalde onderdelen uit de richtlijnen. Griekenland kent bijvoorbeeld een gokverbod en daardoor krijgt een game altijd het advies 12+ als er een gokelement in voorkomt.

PEGI Online

Sinds kort kunnen ook online games de PEGI-pictogrammen gebruiken. Het classificatiesysteem van PEGI Online is vergelijkbaar met het systeem voor koop- en huurgames en kent dezelfde leeftjidsindelingen. Een website met een zogeheten PEGI Online-keurmerk verzekert ouders ervan dat de inhoud van die site goedgekeurd is voor kinderen van een bepaalde leeftijd. Die eisen gaan onder andere over het privacybeleid en de manier waarop de site omgaat met advertenties. Maar ook over de content (de spellen) zelf natuurlijk. Dat laatste is een probleem.

Helaas is de PEGI Online moeilijk toepasbaar voor spelletjes-sites. Eén van de eisen is namelijk dat álle content van de site geclassificeerd moet zijn. Voor grote game-producenten als EA-Games (van onder andere de Sims) is dat niet zo'n probleem, maar voor spelletjes-sites als Spele.nl, met honderden – ongeclassificeerde – spelletjes natuurlijk wel.

PEGI-criteria

Belangrijk bij de beoordeling van bijvoorbeeld geweld in een game, is de vraag of het er realistisch uitziet. Geweld in een game kan op een slapstick-achtige wijze worden uitgebeeld zoals in de tekenfilms van Tom & Jerry. Zo'n game krijgt vanzelfsprekend een andere classificatie dan een fotorealistisch spel waarin je iemands hoofd eraf kunt schieten.

De mate van geweld wordt getoetst met een vragenlijst die is samengesteld door Europese experts die afkomstig zijn uit de kinderpsychologie, kerkelijke bewegingen, advocatuur en de wetenschap. Deze experts bepalen welke criteria bij welke levensfase horen en dat is vervolgens weer samengevat in een vragenlijst die wordt gebruikt door het Nicam en door de codeurs.

De PEGI behelst een omvangrijke set criteria, waaronder de volgende:

- grof geweld (onthoofding, afhakken van ledematen, marteling) krijgt altijd het 18+ pictogram;
- als iemand wordt neergeschoten en de reactie van het slachtoffer is realistisch zonder veel bloed en verwondingen, dan krijgt een game het advies 16+ plus geweld. Dit geldt ook als er drugs- of alcoholgebruik in het spel aanwezig is;

- de beoordeling op scheldwoorden is redelijk streng vanwege de Engelsen. Sexual explicit games zijn altijd voor 16+ en krijgen daarnaast het pictogram voor grof taalgebruik;
- realistisch ogend geweld, uitgeoefend op een fantasiefiguur, of niet-realistisch ogend geweld tegen mensen of dieren en het gebruik van woorden of gebaren die seksueel expliciet zijn, krijgen het pictogram voor 12+
- niet-realistisch geweld tegen fantasiefiguren wordt geschikt bevonden voor voor 7+
- slapstick-achtig geweld of geweld in cartoons dat aanstootgevend kan zijn, beelden van bloot op een niet-seksuele manier en angstige beelden en geluiden zijn ook voor 7+.

In de nu volgende paragraaf zullen we de bovenstaande criteria toepassen op een reeks online-spelletjes. Ouders kunnen dat zelf ook doen voor de spelletjes die hun eigen kinderen spelen.

5.2 Voorbeelden van onwenselijke spelletjes voor kinderen

Onwenselijke online-spelletjes zijn in twee hoofdcategorieën te verdelen.

- onfatsoenlijke spelletjes;
- mogelijk schadelijke spelletjes.

De effecten van dergelijke spelletjes kunnen variëren van afstomping voor de gewelddadige beelden, tot angstig worden, en het vertonen van gewelddadig gedrag. Van beide soorten onwenselijke spelletjes geven we hieronder enkele voorbeelden.

Bij elk spelletje wordt commentaar geleverd door twee experts:

- **Peter Nikken** is als psycholoog verbonden aan het Nederlands Jeugd Instituut (NJI) en is auteur van het boek *Mediageweld en kinderen*;
- **Martijn Huigsloot** is werkzaam bij het NICAM en is daar verantwoordelijk voor de PEGI-rating.

Let op: normaal gesproken wordt een PEGI-classificatie bepaald aan de hand van de volledige inhoud van een spel. De spellen in dit onderzoek zijn niet geclassificeerd en er is daarom door Martijn Huigsloot een indicatie gegeven van de te verwachten PEGI-rating op basis van een gedeelte van het spel, meestal het eerste level.

1. Onfatsoenlijke spelletjes

We beginnen met categorie 1: de onfatsoenlijke spelletjes. Dat zijn spelletjes die een andere moraal belonen dan gebruikelijk is. Stoute spelletjes, ongehoorzaamheid en dergelijke zaken worden beloond. Hoewel ze waarschijnlijk niet echt schadelijk zijn voor de ontwikkeling, zijn dit wel spelletjes waardoor een kind een conflict in zichzelf kan ervaren. Het is aan de ouders om te bepalen in hoeverre hun eigen kinderen kunnen omgaan met dergelijke boodschappen.

Perry de gluurder



Stiekem naar douchende dames kijken wordt beloond. Als je het goed doet beland je met het meisje in bed.

www.funnygames.nl/spel/perry_de_gluurder.html

Peter Nikken: "Dit spel appelleert aan de ontluikende seksuele gevoelens van pubers en jonge adolescenten en kan vooral jongetjes aanspreken. Voor volwassenen en adolescenten is het waarschijnlijk te flauw. Er wordt ook gebruik (misbruik) gemaakt van bekende, favoriete elementen als animatie en Harry Potter om kinderen vanaf een jaar of 7 in het spel te interesseren. Bouwt langzaam op, met als beloning dat de gluurder steeds meer ziet. Kinderen krijgen de boodschap dat voyeurisme loont en acceptabel is. Of dit per definitie schadelijk is, is moeilijk te zeggen. Seksualisering wordt in ieder geval niet tegengegaan; vrouwen worden neergezet als lustobject."

Martijn Huigsloot: "Op basis van wat ik tot nu toe heb gezien kan ik zeggen dat er geen expliciete seks in het spel voorkomt. Daarom krijgt dit spel onder PEGI een 12+ rating op basis van suggestief beeldmateriaal."

Miss Malfunction



Dit spel kun je winnen door met je mobiele telefoon op het juiste moment foto's te maken van modellen op een modeshow. Het fotograferen van losgeraakte bikinibandjes en ondergoed dat onder afzakkende rokken uitkomt levert punten op.

www.spel.nl/game/Miss-Malfunction.html

Peter Nikken: "Een tamelijk smakeloos spelletje dat geabstraheerd voortborduurde op de perversiteit van pubers en jonge adolescenten. Wat je precies fotografeert is niet helemaal duidelijk. Kan gezien worden als seksualiserend, waarbij vrouwen als lustobject en niet meer dan dat dienen. Of het schadelijk is, en zo ja hoe schadelijk, is moeilijk te zeggen."

Anne Frank Kastanjeboom Game



De kastanjeboom in de tuin van het Anne Frank Huis in Amsterdam dreigt te worden gekapt. In dit spelletje kun je de boom neerhalen of redden van de ondergang.

www.lollibomb.com/projects/anne

In het persbericht dat Tibaco Internet, maker van de game, lanceerde, stond: "Tibaco Internet Media heeft op Funnygames.nl de Anne Frank Kastanjeboom Game gelanceerd. Hiermee wil Funnygames.nl inspelen op de hype

die ontstaan is rondom de kap van de kastanjeboom waar Anne Frank vanuit het Achterhuis op uitkeek." Kortom: een Holocaust-icoon als amusement. Het spel is inmiddels niet meer beschikbaar op Funnygames zelf, maar nog wel via Lollibomb, de bedenker van het concept, de soundtrack en de game.

Amy Winehouse - Escape from Rehab



Help de verslaafde Amy Winehouse uit de afkick-kliniek te ontsnappen. Makkelijk zal het niet gaan: ze is straalbezopen, zit onder de drugs en vindt monsters op haar pad.

www.spelletjes.nl/spel/Amy-Winehouse-Escape-from-Rehab.html

Escaping Paris



Help Paris Hilton om te ontsnappen uit de gevangenis. De bewakers mogen haar niet zien. Als die haar vangen wordt ze geslagen met een knuppel.

www.spele.nl/game/ontsnap/laatparisontsnappen.html

Peter Nikken over beide spelletjes (Winehouse en Hilton): "Parodieën op de hijgerige nieuwsberichten rond Amy Winehouse en Paris Hilton. Kinderen moeten minimaal 9

jaar zijn om dat te kunnen herkennen. Vanaf 12 jaar zullen ze daar geen moeite meer mee hebben. Het geweld is niet altijd even realistisch en kan door kinderen van 9 jaar en ouder als onecht worden herkend.

Martijn Huigsloot: "Gebaseerd op wat ik van de spellen heb gezien zou ik zeggen dat de classificatie voor beide games zal worden gebaseerd op het geweld: niet realistisch geweld tegen een mensachtige. Onder PEGI leidt dit tot een 12+ classificatie".

2. Mogelijk schadelijke games

Wat mogelijk schadelijk kan zijn, zijn gewelddadige of bloederige spelletjes voor te jonge kinderen, maar ook schrikspelletjes die kinderen elkaar als 'grapje' doorsturen, via MSN of via e-mail. De schadelijke effecten kunnen zich uiten in bedplassen, nachtmerries, afstomping, etc.

We laten enkele voorbeelden zien van spelletjes die op de bekendere sites te vinden zijn. Nikken en Huigsloot speelden enkele van de games. Ze voorzagen ze van commentaar en waar mogelijk van een leeftijdsadvies. In de meeste gevallen geldt het advies: gewelddadige games zijn niet geschikt voor kinderen jonger dan 9 jaar.

Nikken licht toe: "Voor de meeste games geldt dat gewelddadig gedrag door de gamer wordt beloofd met punten en levels, dat het geweld steeds als rechtvaardig wordt voorgesteld (de boef

moet met geweld uitgeschakeld worden, niet op een andere manier) en dat pijn en lijden gebagatelliseerd worden. Bovendien moet de speler steeds blijven oefenen om de (gewelddadige) acties onder de knie te krijgen. Het feit dat kinderen de acties zelf moeten uitvoeren, maakt games anders dan films en series waar kinderen meer passief naar kijken. Dat sommige games uiterlijk overeenkomen met tekenfilmseries, maakt ze niet per definitie minder onschuldig.”

Nikken vervolgt: “Meer realistische games zullen een sterker effect hebben, maar ook onrealistische games met abstracte figuren kunnen tot effecten in houding leiden, juist omdat je daar als speler ook in moet meegaan; dat is uit onderzoek naar de mogelijke effecten van gewelddadige games gebleken. Vanuit de ontwikkelingspsychologie is duidelijk dat kinderen in het algemeen pas vanaf een jaar of 9 voldoende cognitieve vermogens hebben om een kritische houding aan te nemen ten opzichte van mediaproducties (dat wil zeggen: fantasie beredeneerd als ‘onecht’ kunnen aanwijzen) en daar ook emotioneel afstand van te kunnen nemen. Vanaf die leeftijd beginnen ze ook hun eigen emoties, ideeën en voorkeuren te beredeneren en vanuit een derde-persoonperspectief te benaderen.”

Zwaarden en Sandalen



Zwaarden en Sandalen is een populair spel dat al verschillende delen kent. Ook 6-jarigen spelen het graag. Vecht als Gladiator tegen andere cartoon-achtige gladiatoren en verdien goudstukken voor elk gevecht dat gewonnen is. Daarmee kan de wapenuitrusting uitgebreid worden. www.speeiland.nl/spel/zwaarden_en_sandalen_zwaarden_en_sandalen.html

Peter Nikken: “In de versie die ik speelde werd mijn eerste tegenstander na enkele gevechtsrondes uitgeschakeld doordat zijn hoofd was afgehakt. Het hoofd kwam met rode vlekken eromheen op duidelijke afstand van het lichaam op de grond. Bij het lichaam was een grote rode vlek. De voertaal is Engels, maar de plaatjes zijn instructief genoeg voor kinderen die nog geen Engels spreken om het toch te kunnen spelen. Het geweld vindt plaats in een ver verleden en de karakters, die je zelf moet opmaken, zijn tamelijk abstract. Hoewel er objectief gezien wel grof geweld in voorkomt, is het de vraag of dat subjectief ook zo beleefd wordt door kinderen. De karakters zijn niet realistisch, maar slechts 2-dimensionaal. De acties zijn ook niet gedetailleerd en er zijn geen weerloze slachtoffers.”

Martijn Huigsloot: “Ondanks het feit dat het spel 2-dimensionaal is en er getekende figuren in voorkomen, zijn het mensachtigen en is het geweld in de game grof. Er zitten onthoofdingen in en ook armen en benen kunnen worden afgehakt. Daarom zal dit spel, op basis van wat ik ervan heb gezien, een 16+ classificatie krijgen.”

Skull kid



Speeleiland.nl omschrijft Skull Kid als volgt: “Je moet met een poppetje met een schedel als hoofd kasten doorzagen en andere mensen vermoorden met de zaag om door te komen. Als dat je lukt, ga je steeds een verdieping hoger.” Daar wordt nog aan toegevoegd: “grappig muziekje erbij!”. Het bloed spat alle kanten uit, daar doet het grappige muziekje niets aan af.

www.speeleiland.nl/spel/skullkid.html

Reactie Peter Nikken: “Dit spel is smakeloos. Zowel objecten als personen moeten doorgezaagd of weggeschoten worden om vooruit te kunnen komen. Er is geen alternatief om een hoger level te behalen. Bij de personen is bloed te zien en er is sprake van veel en repeterend geweld. Het gaat hier echter niet op supergedetailleerde geweldsacties, ook al zijn de acties op zichzelf wel grof.”

Martijn Huigsloot: “Op basis van de eerste twee levels krijgt dit spel onder PEGI een 16+ classificatie. Dit heeft te maken met het feit dat het spel herhaaldelijk grof geweld tegen mensachtigen bevat”

Sift Heads 4: Vinnie's Paradise



Sift Heads is een populaire serie op de diverse sites, in een stijl die ook wel bekend staat als Xiao Xiao. Sift Heads betekent zoveel als: hoofden doorzeven. Sift Heads 4: Vinnie's Paradise plaatst de speler in de rol van een sluipschutter en voegt een niveau toe aan het spel: de

speler dient in snelle speelsessies het doelwit te herkennen en mag geen 'onschuldige' bijstanders uitschakelen.

www.speeleiland.nl/spel/xiao_xiao_sift_heads_2.html

Peter Nikken: “Een enigszins abstracte tekenstijl geeft kinderen mee dat het om een spel gaat dat buiten de werkelijkheid staat. Tegelijkertijd heeft het ook elementen die wel specifiek uit de werkelijkheid zijn overgenomen (met name types van geweren). Om dat goed te kunnen inschatten en afstand te kunnen nemen moet je minstens 9 jaar zijn.”

Martijn Huigsloot: “Ondanks de moraal en het feit dat dit spel getekend is, zal PEGI, door de grote hoeveelheid aan grof geweld en bloed dit spel voor 16+ classificeren.”

Shoot Terrorists / Bin Laden Liquors



De jacht op Osama Bin Laden is ook doorgedrongen in de online-spelletjes. Op het net zijn diverse schietspelletjes te vinden waarin op terroristen (lees: Arabieren op kamelen) moet worden geschoten. Het doet nog het meest denken aan een schiettent op de kermis. Natuurlijk krijg je extra punten als je Osama zelf raakt. Smakeloos en ongenueanceerd, vonden wij.

www.1001spelletjes.nl/spellen/Bin+Laden+Liquors.html

Peter Nikken: "Osama wordt hier als archetype neergezet voor de bebaarde en met tulband getooide terrorist. Kinderen kunnen dit archetype niet plaatsen en er zeker geen afstand van nemen, waardoor bij hen de kans op stereotypering het grootst is. De spelomgeving in *Bin Laden Liquors* is weliswaar statisch, maar ook realistisch door de fotografische vormgeving. Het wapen is ook duidelijk realistisch. Dat verhoogt de kans op afstomping. Anti-moslimgevoelens kunnen worden versterkt. Daar valt tegen in te brengen dat het bloed niet erg realistisch is en dat het Osama-poppetje steeds op dezelfde relatief simpele manier omvalt als het geraakt wordt."

Martijn Huigsloot: "Op basis van wat ik heb gezien, zal dit spel een 16+ classificatie meekrijgen op basis van het bloederige geweld tegen mensachtigen dat in de game te zien is."

Body Ladder



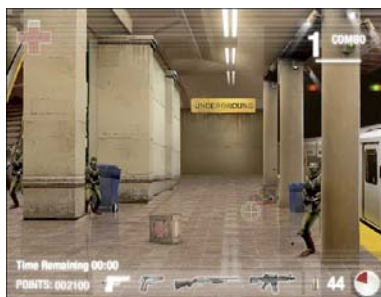
Body Ladder is een voorbeeld van een gametype dat zeer sterk vertegenwoordigd is op spelletjes-sites. In dergelijke moordgames moeten draadmanneltjes, of 'stickmen' (geabstraheerde karakters die bestaan uit een cirkelvormig hoofd en dunne draadvormige lichaamsdelen) vermoord worden. Deze games zijn bijzonder bloederig en stimuleren gewelddadig gedrag door een hoge score toe te kennen aan het aantal vermoorde gamekarakters.

www.elkspel.nl/spelletjes/Actie+spelletjes/Body+Ladder.html

Peter Nikken: "Dit spel bevat geen expliciet realistische acties. De tekenstijl is 2-dimensionaal en de zombies zijn tamelijk abstract weergegeven, zonder ogen bijvoorbeeld. Jongeren kunnen hier toch wel afstand van nemen."

Martijn Huigsloot: "De karakters in het spel zijn weliswaar niet realistisch en 2-dimensionaal maar het geweld is bloederig en zeer frequent. Daarom zal, op basis van wat ik tot nu toe heb gezien, toch een 16+ classificatie worden gegeven."

Rapid Randy



‘Maak de vijand onschadelijk’ is de opdracht in orlogsgames zoals Rapid Randy. In een metrostation heb je de beschikking over zwaar geschut om je te ontdoen van terroristen.

www.elkspel.nl/spelletjes/Schiet+spelletjes/Rapid+Randy.html

Peter Nikken: “De omgeving van dit spel is tamelijk realistisch (metrostation, kade bij de haven etc.) en de karakters evenzo. Ook de schietacties worden driedimensionaal uitgebeeld en geven een realistisch beeld. Volgens PEGI zou 16+ terecht van toepassing zijn. Afstomping voor geweld is een mogelijk risico bij veelvuldig spelen van dit soort games.”

Martijn Huigsloot: “Op basis van wat ik van het spel heb gezien krijgt dit spel een 16+ classificatie op basis van het geweld in de game gericht tegen mensen.”

Death Game



The Death Game stelt je danig op de proef: spring jij op tijd weg voor de trein? Ben je te laat, dan hoor je geschreeuw en lig je in stukken op en naast de rails. Een bloederige game voor 18+ die gewoon op Spele.nl beschikbaar is voor kleine kinderen.

www.spele.nl/game/reactietijd/springoptijdweg.html

Peter Nikken: “Tamelijk smakeloos spel om een aanstormende trein net op tijd te moeten ontwijken. Het spel levert twee typen emoties op, afhankelijk van de uitkomst. Ten eerste: trots als je op tijd bent weggesprongen en de aandrang om een volgende keer te proberen om nog net iets langer te blijven staan. Dit wordt in de hand gewerkt doordat de reward wordt uitgedrukt in de afstand van de trein op het moment dat je springt. Als speler heb je de neiging om die afstand zo klein mogelijk te krijgen. Ten tweede: gruwel als je te laat bent weggesprongen. De geluiden en het bloed versterken die emotie. De beelden zijn tamelijk realistisch, maar het perspectief (birds-eye view) vraagt om de vaardigheid dit te kunnen percipiëren. Jongere kinderen kunnen dit niet.”

Martijn Huigsloot: “Vanwege het grove geweld, het in stukken zien hakken van een menselijk lichaam door een trein, zal dit spel onder PEGI een 18+ classificatie krijgen.”

Hostal Part II - The Killing Floor



De beschrijving op Spele.nl zegt genoeg: “Je speelt in een bloederige wereld en je moet proberen om uit de ruimte van de martelingen te ontsnappen. Daarbij moet je zorgen dat je de andere gijzelaars redt!” De fotorealistische wereld wordt gezien vanuit het perspectief van een van de gijzelaars. spele.nl/game/hostalpart/hostalpartthekillingfloor.html

Peter Nikken: “Een zeer gewelddadige game die absoluut niet voor jonge kinderen bedoeld is. De elementen van marteling, gijzeling en het realistische kader maken de game indringend. Er bestaat kans op afstomping bij de fans van dit genre en angsteffecten bij nieuwe (minder ervaren) spelers.”

Martijn Huigsloot: “Naar aanleiding van wat ik tot nu toe van het spel heb gezien zal PEGI dit spel een 16+ classificatie geven op basis van realistisch en bloederig geweld.”

Brainz



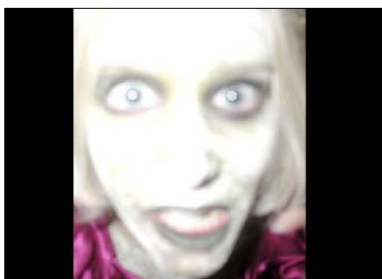
Brainz is een voorbeeld van een zogenaamde Zombie shooter. Dit genre is ruim vertegenwoordigd op spelletjes-sites. De speler moet zichzelf beschermen tegen hordes moordende zombies. Zombie shooters zijn meestal afgeleid van de horrorgame Resident Evil, die geclassificeerd is voor 18+. Veel bloed en enge monsters.

www.spelle.nl/Aktie/4417/Brainz.html

Peter Nikken: ‘De introductiepagina laat zien dat het om een zeer gewelddadige game gaat met een tamelijk realistisch personage met afgerukte ledematen en bloederige wonden. De toevoeging van zombies appelleert aan de interesse die jonge adolescenten en pubers voor dit genre hebben. Het spel zelf begint vanuit een vogelperspectief; de speler is een soort stip op een vlakke die door zombies (andere vlekjes) benaderd wordt. Geelachtige vlekjes geven aan dat je schiet en rode stippen dat er bloed vloeit en dat er ledematen worden afgerukt. Het staat echter ver af van de realiteit. Het is de vraag in hoeverre hier sprake is van menselijke kenmerken. De instructies in de kaders zijn meer realistisch, bijvoorbeeld dat je weet wat voor type wapen je hebt.

Martijn Huigsloot: “Deze games bevatten veel grof geweld tegen mensachtigen in een driedimensionale omgeving. Op basis hiervan zullen deze spellen onder PEGI een 18+ classificatie meekrijgen.”

Colour Vision Test



Over het schrikspel Color Vision Test op Spele.nl kreeg Mijn Kind Online de meeste klachten. In deze (zogenaamde) test moet de speler een getal invoeren dat in een afbeelding verscholen is. Na een aantal plaatjes lukt dat niet meer en word je gestraft met een enge foto en een ijselijke gil.

www.spele.nl/game/reactietijd/hoesnelbenjij.html

Het spelletje staat bij Spele.nl niet in de rubriek schrikspellen, maar in de rubriek reactietijd. Zou het spel in een andere categorie staan, dan zou het al een heel ander effect kunnen hebben. Games op een juiste manier categoriseren kan veel ellende voorkomen.

Peter Nikken: "Bij dit spelletje kan ik me inderdaad voorstellen dat je flink schrikt van het geluid in combinatie met het vreemde beeld. De game is er bewust op uit dat je je sterk focust op wat je ziet en dat je zo snel mogelijk wilt reageren. Kinderen leren vanaf een jaar of 5 à 6 getallen herkennen en schrijven. Dus vanaf die leeftijd kunnen ze dit spel ook spelen."

Nikken vervolgt: "Wanneer jonge kinderen dit in hun eentje spelen, zou het tot vervelende schrikreacties kunnen leiden. Hun trots om getallen goed te kunnen zien, wordt dan opeens ingedeukt door het brute einde. Ook kan het bij hen het idee geven dat wanneer je een fout antwoord intikt, je gestraft wordt. Of een en ander gevolgen heeft (zoals bedplassen, enge dromen etc.) is moeilijk in te schatten; waarschijnlijk verschilt het van kind tot kind. Maar voor onder de 9 zou ik het toch afraden, zéker om het alleen te spelen."

5.3 Alternatieven voor PEGI?

Zoals eerder gezegd is de PEGI-classificatie (nog) niet beschikbaar voor spelletjes-sites. Er zijn echter wel alternatieven denkbaar (of zelfs al beschikbaar), namelijk door de spelletjes goed in te delen. We noemen drie mogelijkheden: op basis van rating, op basis van categorie en op basis van leeftijd.

1. Op basis van rating

Veel sites geven hun spelletjes een kwaliteitsindicatie op basis van het aantal speelsessies (dus hoe vaak het spel gespeeld is) of op basis van een beoordelingssysteem waarbij gebruikers punten geven. Beide varianten laten goed zien wat leuke en interessante spellen zijn, maar ze zeggen natuurlijk niets over de inhoud van de spellen.

2. Op categorie

De meeste spelletjes-sites structureren hun aanbod door games in te delen in thema's of genres, zoals 'aankleedspelletjes', 'denkspelletjes', 'afreageren', of 'racespelletjes'. De onderverdeling in genres zegt niets over de kwaliteit van de games en geeft weinig tot geen informatie over de minimale leeftijd waarvoor de game geschikt is.

3. Op leeftijd

Geen van de populaire spelletjes-sites heeft zijn spellen ingedeeld op leeftijd, wat toch zeker een nuttige optie zou zijn. Vooral voor de vecht- en schietgames, en de games met platte humor, zou een leeftijdsindicatie gewenst zijn.

De enige situatie waarin wij een actieve leeftijds-check aantreffen, was bij het spel Drugsdealer op 1001spelletjes.nl. De check heeft er in dit geval vooral mee te maken dat je in dit spel ook opdrachten moet uitvoeren van meer volwassen aard, zoals foto's maken voor een bloot-tijdschrift. Er staan andere games in de lijst waarbij expliciet wordt aangegeven dat ze voor volwassenen zijn, maar waarbij geen leeftijds-check wordt aangeboden.

We concluderen hieruit dat de techniek om kinderen enigszins te waarschuwen en te beschermen wel bestaat, maar nog niet goed is uitgewerkt.

6. Leuke spelletjes

Gelukkig zijn er ook veel spelletjes die wél deugen. Maar hoe bepaal je nou wat goed en geschikt is? Aan de PEGI-classificatie heb je in dit geval niet veel omdat die alleen op mogelijke schadelijkheid betrekking heeft. Zo kan een puzzel-spel een leeftijdsindicatie van 3+ hebben, omdat er totaal geen seks of geweld of andere narigheid in voorkomt, terwijl het spel toch totaal ongeschikt is voor 3- of 4-jarigen omdat het daar veel te moeilijk voor is. Dat een spel niet aanstootgevend of schadelijk mag zijn is een noodzakelijke voorwaarde maar niet een voldoende voorwaarde.

Hieronder zullen we 'geschiktheid' op twee manieren definiëren. Eerst op basis van de gangbare kwaliteitscriteria voor goede games in het algemeen, en daarna volgens de criteria die Mijn Kind Online eerder ontwikkeld heeft voor de Gouden Apenstaart (de jaarlijkse verkiezing van de beste website voor kinderen).

Het hoofdstuk besluit met voorbeelden van online-spelletjes die voldoen aan beide sets criteria.

6.1 Algemene kwaliteitscriteria voor games

Goede games en dus ook online-spelletjes voldoen aan de volgende kwaliteitscriteria:

1. ze hebben duidelijke regels;
2. ze hebben duidelijke doelen;
3. er is een duidelijke terugkoppeling van acties;
4. er is een evenwichtige introductie van nieuwe spelelementen;
5. ze wekken gevoelens van controle en meesterschap;
6. ze zijn geschikt voor verschillende speelstijlen.

Hieronder volgt een nadere toelichting op deze criteria. De paragraaf besluit met 'goede voorbeelden'.

1. Duidelijke regels

De regels die het spelverloop bepalen, moeten altijd duidelijk en consequent te zijn. De grenzen van het virtuele speelveld moeten net zo duidelijk zijn als de lijnen van een voetbalveld. Negatieve regels dienen consequent van kracht te zijn.

In games worden spelers zelden verrast door negatieve uitkomsten van regels, zoals dat wel het geval kan zijn in bordspellen als Ganzenbord of Mens-erger-je-niet. In games word je zelden door 'het lot' teruggezet naar het begin van de spelwereld. Evenmin is de kans groot dat je door een 'geluksworp' van een tegenspeler je voorsprong verliest.

Als er al verrassingsregels in games zitten, dan hebben die meestal juist een positieve uitkomst. Spelers kunnen bijvoorbeeld op willekeurige momenten 'power ups' of 'bonussen' krijgen. Toch is het opvallend hoe vaak het regelsysteem van goede games een rigide structuur kent, met slechts weinig ruimte voor willekeur.

2. Duidelijke doelen

Doordat online-spelletjes doorgaans heldere en snel te doorgronden regels presenteren, geldt dit eveneens voor de doelen in een goed spel. Deze zijn gemakkelijk te verwoorden en lijken altijd bereikbaar. Speldoelen zijn vaak 'tastbaar' en liggen zelden in de verre toekomst.

Het bereiken van een doel of subdoel is een prettige ervaring. Het afsluiten van een handeling, gedachtegang of tijdspanne wordt in de neuropsychologie een 'closure' genoemd. Binnen deze wetenschappelijke discipline is aangetoond dat closures als beloningen werken en een dienovereenkomstig gevoel geven (Holopainen & Meyers, 2000; Holopainen, 2008).

3. Duidelijke terugkoppeling van acties

Goede games zitten vol closure-momenten. Elke gegeten bal in *Pac-Man* levert een closure moment op. De computer zegt continu: je hebt een bal gegeten, je hebt een bal gegeten, je hebt een bal gegeten, etc. Tegelijk met het eten van een bal gaat de puntentelling omhoog en hoort de speler een geluidje: 'je hebt een bal gegeten'.

Dit soort terugkoppelingen van handelingen in games is bijzonder belangrijk voor het plezier van de speler. Toch wordt deze vorm van feedback – het koppelen van handelingen aan een scoresysteem, geluiden en visuele cues – vaak over het hoofd gezien door gameontwikkelaars. Hierdoor weet de speler niet goed wat hij heeft gedaan, noch weet hij of hij succesvol is. Het spel wordt betekenisloos als de speler onvoldoende wordt voorzien van feedback.

De regels en doelen van een game kunnen alleen de indruk wekken helder en bereikbaar te zijn als er voldoende feedback wordt gegeven op iedere handeling. Een goede game is daarom ook vaak te herkennen aan een duidelijk gecommuniceerde besturing (onderdeel van de regels), consequente reprimandes bij verkeerde handelingen en een doel dat zich in één zin laat verwoorden.

4. Evenwichtige introductie van nieuwe spelelementen

Zodra de regels en doelen duidelijk zijn voor de speler, moet hij uitgedaagd worden. Games kennen vaak een groeiende moeilijkheidsgraad. Level 1 van *Super Mario Bros* is bijvoorbeeld veel makkelijker dan level 8. Het creëren van deze leercurve is één van de lastigste taken van een gameontwerper.

De speler mag de game niet te makkelijk en niet te moeilijk vinden en dus moet er een balans gecreëerd worden tussen verveling en irritatie. Deze gulden middenweg wordt binnen de gametheorie vaak aangeduid met 'flow'. De term, afkomstig van psycholoog Mihaly Csikszentmihalyi (2001), beschrijft de mentale staat van een persoon die zich helemaal concentreert op de handeling en daardoor de omgeving lijkt te vergeten. Een speler verliest zich in een game zoals een lezer zich laat meeslepen door de verhaallijn van een boek en een bioscoopbezoeker door een film.

Eén manier om dit te bewerkstelligen is door alle game-elementen op een zorgvuldige manier te introduceren. Een gouden regel voor deze introductie is $i+1$. Voortbordurend op de in een vorig level behaalde kennis introduceert de gamedesigner iedere keer één (en niet meer) nieuw game-

element. Iets dergelijks geldt voor de manier waarop de bediening wordt uitgelegd aan de speler.

5. Gevoelens van controle en meesterschap

De speler moet het gevoel zijn progressie zelf in de hand te hebben. Hoe de game gespeeld moet worden en welke sprong genomen moet worden, weet hij onderhand. Hoe meer de game vordert, hoe moeilijker het overkomen van bepaalde problemen wordt. Maar deze problemen lijken nooit onoverkomelijk. Hierdoor stijgt het gevoel van spelbeheersing, en daarmee het plezier van de speler.

6. Geschiktheid voor verschillende speelstijlen

Tot slot moet een goed spelletje verschillende soorten spelers aanspreken. Iedere speler heeft een eigen speelstijl. De ene speler zal analytisch als een schaker de verschillende mogelijkheden bekijken, de andere speler zal pragmatisch, via 'trial en error' proberen van het ene naar het andere level te komen. Aan al deze typen spelers moet het spel tegemoet komen.

Goede voorbeelden

Hieronder volgt een selectie van spelletjes die voldoen aan de bovenstaande criteria. Dus: spelletjes die voldoen aan de algemene kwaliteitscriteria voor games. Dat wil niet noodzakelijk zeggen dat het ook spelletjes zijn die zonder meer geschikt zijn voor alle kinderen in alle situaties. De meeste spelletjes hebben bijvoorbeeld Engelstalige instructies, waardoor ze niet zelfstandig door alle kinderen gespeeld kunnen worden. Overigens zijn de instructies vaak dermate simpel dat kinderen er met een beetje hulp van hun ouders toch wel uitkomen.



Fancy Pants

www.spele.nl/game/platform/fancypantsdeel2.html



Skywire (kabelbaan)

www.funnygames.nl/spel/kabel_baan.html



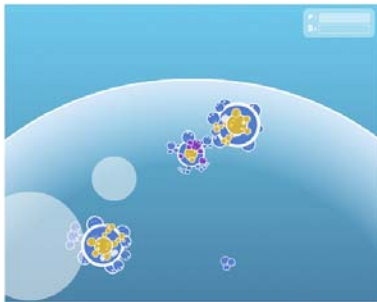
Penguin Diner

www.spele.nl/game/bediening/penguindiner.html



Open Doors

www.bigfishgames.com/online-games/3119/en_open-doors/index.html



Bubble Tanks 2 –

www.spelletjes.nl/spel/Bubble-Tanks-2.html

6.2 Criteria voor goede spelletjes-sites

Mijn Kind Online heeft in een eerder stadium criteria voor goede kinderwebsites ontwikkeld (onder andere in samenwerking met Peter Nikken van het NJi). Deze criteria waren destijds bedoeld als leidraad voor de jury van de Gouden Apenstaart, de jaarlijks terugkerende uitverkiezing van de beste kinderwebsite van het jaar. Hieronder worden deze criteria herhaald, maar dan toegespitst op spelletjes-sites.

Een spelletjes-site moet aantrekkelijk zijn

- De site staat niet vol buttons en banners waardoor de site vooral een reclamezuil is.
- Teksten zijn goed geschreven: verzorgd taalgebruik en afgestemd op de doelgroep.
- De site is begrijpelijk voor de doelgroep.
- De site heeft duidelijke instructies in de eigen taal voor alle games.
- Er is een goed evenwicht tussen het gebruik van tekst en beeld.
- De site bevat geen spelletjes die uitlokken tot geweld of pesterij.
- De site bevat duidelijke categorieën, en niet teveel subcategorieën.
- De spelletjes zijn in het Nederlands of Engels (dus niet in het Koreaans of Japans, waardoor je het spel niet kunt spelen).
- Het aanbod is aan een kritische redactie onderworpen, niet zomaar alles wordt op de site gezet alleen maar omdat het beschikbaar is.

Een spelletjes-site moet betrouwbaar zijn

- De afzender/maker van de site is duidelijk vermeld.
- Makers van de site kunnen eenvoudig worden benaderd via de contactgegevens.
- De site bevat informatie over de doelstelling van de makers.
- E-mail aan de redactie van de site wordt binnen twee dagen beantwoord.
- De site bevat informatie over publicatiedata.

- De site bevat informatie voor ouders.
- De commerciële doelstelling is duidelijk en reclameboodschappen zijn als zodanig herkenbaar.
- De commerciële partners zijn betrouwbaar. Onbetrouwbare partners zijn bijvoorbeeld aanbieders van ringtone-reclames.
- Kinderen worden niet verleid om geld uit te geven via de site.
- Kinderen worden niet verleid om informatie over zichzelf of anderen (ouders, vriendjes) te verstrekken via de site, bedoeld voor doorgifte aan derden.
- De site bevat informatie over eventuele verwerking van bezoekersgegevens.
- De site overtreedt geen wetten op de privacy.
- Als een kind zich moet registreren, krijgt het een melding met het verzoek om dit samen met een ouder in te vullen.
- Als de site een forum of chat bevat of daarnaar linkt, is deze voldoende beheerd om kinderen een veilige omgeving te bieden.
- De site bevat geen aanstootgevend materiaal of andere schadelijke elementen, zoals zeer gewelddadige spelletjes.
- De site geeft bij elk spelletje aan vanaf welke leeftijd het geschikt is.
- De site verwijst niet rechtstreeks naar andere sites die ongeschikt zijn voor de doelgroep.
- De spelletjes op de site staan in de juiste categorie, zeker als het gaat om schrikspelletjes en gewelddadige games moet je van tevoren weten wat je te wachten staat.
- Alle links werken – de site bevat geen niet-werkende games of dode links.
- De site bevat geen links naar websites waar virussen of andere malware op staan.

Een spelletjes-site moet gebruiksvriendelijk zijn

- De site heeft een gemakkelijke URL.
- De site heeft een korte laadtijd, van zowel de homepage als vervolgpagina's.
- Links en knoppen zijn als zodanig goed te herkennen.
- De site heeft een gebruikersvriendelijke navigatiestructuur, aangepast voor kinderen.
- Je verdwaalt niet binnen de site: je ziet altijd waar je bent en kunt makkelijk terug naar de hoofdpagina.
- Het design van de website ondersteunt de navigatie en niet andersom.
- Alle games zijn ingedeeld in categorieën die voor kinderen duidelijk en logisch zijn. Een spelletje dat als opzet heeft kinderen aan het schrikken te maken, wordt bijvoorbeeld bij 'schrikspelletjes' ondergebracht en niet bij 'behendigheidsspelletjes'
- De spelletjes laden binnen een frame in de website. Om de games te kunnen spelen wordt niet of nauwelijks gebruik gemaakt van externe links.
- Alle spelletjes hebben duidelijke instructies voor het besturen van de game in het Nederlands, op een vaste plek in de pagina (dus niet alleen in het spel zelf).
- De site heeft een overzichtelijke indeling van alle spelletjes en is doorzoekbaar op categorieën en leeftijdsgrenzen.

6.3 Voorbeelden van goede online-spelletjes voor kinderen

Het zal duidelijk zijn dat praktisch geen enkele van de populaire spelletjes-sites voldoet aan de bovenstaande criteria. Er kunnen natuurlijk wel goede spelletjes op staan, maar eigenlijk zijn die sites als geheel domweg niet geschikt voor kinderen. Maar: geen nood. Het internet is groot en er

zijn nog veel veilige plekken met goede online-spelletjes voor kleine kinderen! We hebben ze als volgt ingedeeld:

1. spelletjes met een mooie en fantasievolle vormgeving;
2. spelletjes om logisch bij na te denken;
3. spelletjes om vaardigheden mee te ontwikkelen;
4. spelletjes om dingen mee te leren onthouden;
5. spelletjes die inhaken op thema's die op school aan de orde komen;
6. spelletjes waarbij je je kunt identificeren met een positief personage;
7. spelletjes die aanzetten tot nadenken over goed en kwaad;
8. spelletjes waarbij je goed moet samenwerken;
9. spelletjes die uitdagen om zelf iets te maken.

1. Spelletjes met een mooie en fantasievolle vormgeving

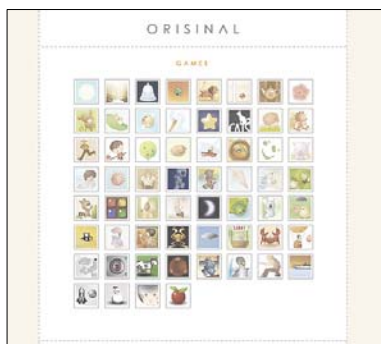
Bloedsputters en angstaanjagende monsters vinden veel kinderen eng en ze laten weinig aan de verbeelding over. Maar er zijn ook spellen die zo mooi zijn dat je ze alleen al daarom wilt spelen. Het spelen van mooie spellen kan een manier zijn om kinderen in aanraking te laten komen met kunst en met ze een gesprek aan te gaan over wat ze mooi en lelijk vinden.

Op de websites van de favoriete televisieprogramma's van uw kind zijn vaak leuke en mooi uitgevoerde spelletjes te vinden.



Nijntje spelletjes

www.nijntje.nl



Orisinal

www.ferryhalim.com/orisinal

Prachtig vormgegeven minigames, die ook nog eens leuk zijn om te spelen. De games zijn bedoeld voor kinderen, maar ze zijn zo mooi dat ook volwassenen er plezier aan kunnen beleven.

2. Spelletjes om logisch bij na te denken

Veel spellen doen een beroep op de vaardigheid om logisch en gestructureerd te zoeken naar oplossingen. Wat moet je eerst doen, en hoe ga je verder? Op de meeste spelletjes-sites worden deze spellen puzzelspellen, doordenkspellen of denkspellen genoemd. Voorbeelden van puzzelspelletjes zijn Bejeweled en Zuma. Binnen dit genre spellen vallen ook de meeste computervarianten van bekende bordspellen als schaak, Go, Mahjong en dergelijke.



Zylom
www.zylom.nl

3. Spelletjes om vaardigheden mee te ontwikkelen

Zoals we al constateerden zijn spelletjes goed voor de oog-hand coördinatie. Er zijn ook spelletjes waarmee je leert om met de muis om te gaan, waar reactiesnelheid of concentratievermogen voor nodig is, of waarin de speler oefent met typen.



Typemania
proto5.thinkquest.nl/~kle0061

Veel oefenen met sommen maken is óók nuttig. Voor veel kinderen is het niet de meest favoriete bezigheid. Maar als je het giet in de vorm van een spelletje, wordt het wel leuker! Niet voor niets heeft het Instituut voor Didactiek van Wiskunde en Natuurwetenschappen de afgelopen jaren tientallen spelletjes gemaakt waarin de speler moet rekenen.



Tafeldoolhof
www.leerspellen.nl/spel/730/Tafeldoolhof.html

4. Spelletjes om dingen mee te leren onthouden

Het bekendste spel om je geheugen te trainen is memory. Maar er zijn veel meer spelletjes waarmee het geheugen getraind wordt, bijvoorbeeld spelletjes waarbij de speler in een opgegeven volgorde bepaalde items moet aanklikken en spellen waarbij je bestellingen opneemt en die op tijd aan de juiste personen moet brengen.



Happy Memory

www.1001spelletjes.nl/spellen/Happy+Memory.html

5. Spelletjes die inhaken op thema's die op school aan de orde komen

Door musea, de overheid, en allerlei organisaties die zich bezighouden met onderwijs, worden tegenwoordig vaak games ontwikkeld. In deze spellen komen vaak onderwerpen aan de orde uit het leergebied 'oriëntatie op jezelf en de wereld' (aardrijkskunde, geschiedenis, natuuronderwijs, etc.). Sommige van deze spellen zijn ontworpen om ook op school gebruikt te kunnen worden.



Vetfit

www.lekkerbelangrijk.nl/vetfit/main

Vetfit van het Voedingscentrum behandelt gezond eten en voedingsleer op een speelse wijze. Door op een verantwoorde manier het eten en de activiteiten van de dag in te delen voor je poppetje verdien je punten.



Spelletjesplein

www.spelletjesplein.nl

Deze site linkt naar sites van musea en andere organisaties, maar ook naar privéprojecten van spellen die zowel leuk als leerzaam zijn. De spelletjes zijn geordend op schoolvakken en thema's.



Games van de BBC

www.bbc.co.uk/schools/games

De BBC heeft heel veel spelletjes die in het onderwijs gebruikt kunnen worden. Op de site vind je een soort fruitautomaat waarmee je bij allerlei vakken games kunt zoeken. Voor basisonderwijs en voortgezet onderwijs.

6. spelletjes waarbij je je kunt identificeren met een positief personage

Riddertje spelen is leuk: je bent de stoere held die de draak verslaat en de jonkvrouw uit haar ivoren toren verlost. Wie vindt het niet fijn om eens een andere rol te spelen? Voor een verlegen kind kan het fijn zijn om in het spel een stoere tovenaars te zijn; voor een kind dat prat gaat op zijn stoere gedrag heerlijk om – ongezien door leeftijdsgenoten – te zorgen voor een weerloos dier. Ook zijn er veel games waarin de speler een beroep uitoefent: dierenarts of ober, dokter of kok. Sommige spellen geven een aardig beeld van de werkelijkheid!



EHBO-spel

ehbo.nl/jeugdkiizzy1.htm



Broodbakken

www.elkspel.nl/spelletjes/Humor+spelletjes/Brood+Bakken.html

7. Games die aanzetten tot nadenken over goed en kwaad

Maatschappelijke organisaties maken soms spellen die de speler laten nadenken over zijn eigen handelen. Er zijn spellen over het milieu maar ook over politieke zaken en over ontwikkelingswerk.



Red de velduil

www.leerspellen.nl/spel/797/Red_de_velduil.html

8. Games waarbij je goed moet samenwerken

Veel online-spellen speel je in je eentje maar er zijn ook spellen waar je het beste resultaat boekt als je samen met anderen speelt. Er zijn spellen waarbij je samenspeelt achter dezelfde computer en spellen waarbij je via internet samenspeelt, zoals Pictionary op Spelle.nl.

Meestal zijn bij online-spelletjes de mogelijkheden voor communicatie buiten het spel om beperkt, waardoor er ook weinig vervelende dingen kunnen gebeuren. Maar samenspelen – achter dezelfde computer of via internet – vraagt altijd speciale aandacht van ouders en opvoeders!

9. Games die uitdagen om zelf iets te maken

Sommige spellen zijn eigenlijk meer een gereedschapskist waarmee een kind zijn eigen spel kan maken. Je kunt bijvoorbeeld een eigen achtbaan maken of een fietsbaan of een hindernisbaan met magnetische en elektrische obstakels, luchtdruk of waterkracht. Wie nog creatiever is kan online een compleet spel maken met de GameKit van Klokhuis. De zelfgemaakte producten kunnen meestal via de website gedeeld worden met anderen, waardoor kinderen gestimuleerd worden om hun spelletjes nog mooier te maken.



Klokhuis Game Studio

gamestudio.hetklokhuis.nl/index/home



Yoyogames

www.yoyogames.com

Op Yoyogames.com vind je een heleboel games die gemaakt zijn met het gratis verkrijgbare pakket GameMaker.

Daarmee kun je makkelijk je eigen spellen maken. Wie een mooi spel heeft gemaakt, kan het delen met anderen op YoYogames.

7. Conclusies en aanbevelingen

Hieronder volgen de conclusies die uit het voorgaande getrokken kunnen worden. Op grond daarvan zijn aanbevelingen opgesteld, zowel voor exploitanten van spelletjes-sites als voor ouders.

7.1 Conclusies

- Alle kinderen tussen 8 en 12 jaar spelen online-spelletjes.
- Ook een groot deel van kinderen van 5, 6 en 7 jaar komt op spelletjes-sites.
- Een paar sites trekken de meeste bezoekers maar kinderen komen werkelijk overal, bijvoorbeeld door via Google te zoeken naar 'spelletjes'.
- Het aanbod van makkelijk te spelen online-spelletjes is gigantisch, nationaal en internationaal.
- De meeste spelletjes-sites zijn ontstaan als hobby, vaak opgezet door tienerjongens, die een zakcentje wilden bijverdienen.
- Uitzonderingen daargelaten hebben de meeste sites hun zaakjes niet op orde. Er is meestal geen privacybeleid en het is moeilijk om in contact te komen met de makers.
- Zonder begeleiding zal een kind altijd gewelddadige spelletjes vinden op een spelletjessite.
- De groep tussen 5 en 10 jaar is het meest kwetsbaar. Voor hen is het merendeel van de spelletjes met geweld eigenlijk niet geschikt.
- Een substantieel deel van de spelletjes-sites heeft gewelddadige spelletjes die mogelijk zelfs schadelijk zijn voor kinderen tot 12 jaar of nog ouder, vanwege het grove geweld, de relatie tussen geweld en beloning, het repeterende en frequente karakter ervan, de actieve bijdrage van spelers die het karakter van een training heeft en daardoor het mogelijk afstompende effect.
- Geen van de sites doet aan leeftijdsclassificatie.

7.2 Aanbevelingen voor exploitanten

- Sites zouden richtlijnen moeten ontwikkelen voor zelfregulering. Bijvoorbeeld via de net opgerichte branchevereniging Dutch Game Association of via Digibewust.
- Sites dienen hun publiek beter te informeren over de inhoud van hun games. Als sites geen duidelijke doelgroep willen of kunnen kiezen om hun adverteerders of businessmodel op aan te passen, dienen ze spelers wel te waarschuwen voor aanstootgevende of mogelijk schadelijke games.
- Sites dienen te professionaliseren (o.a.: duidelijk privacybeleid en betere bereikbaarheid voor vragen en klachten).
- Sites moeten een leeftijdsclassificatie invoeren, bij voorkeur PEGI Online, om te beginnen bij de meest gespeelde games.
- Sites moeten het aanbod van spelletjes meer differentiëren naar geschiktheid voor bepaalde leeftijden: alle spelletjes voor bepaalde leeftijden bij elkaar. Zo kunnen ouders beter zien hoe kinderen de site het beste kunnen gebruiken, of bepaalde delen van de site afschermen of juist toestaan in 'een eigen omgeving' (lees: in een kinderbrowser, zoals MyBee).

- Sites zouden meer moeten verantwoorden welk beleid gevoerd wordt bij de selectie van games, waarbij bewust gestreefd moet worden naar een betere afweging tussen kwantiteit en kwaliteit. Wanneer de leeftijd van de bezoekers begint bij 5 jaar, en de grote groep tussen 6 en 12 jaar oud is, past het om niet alles wat je kunt vinden te publiceren, maar een afgewogen keuze te maken.
- Sites dienen transparanter te zijn in hun commerciële bedoelingen, zeker als ze spelletjes aanbieden voor kinderen.
- Sites moeten een duidelijker onderscheid aanbrengen tussen advertenties en games.
- Sites moeten meer informatie opnemen voor ouders.

7.3 Wat betekent dit voor ouders?

Kinderen tot 12 jaar komen op spelletjessites meestal geheel per ongeluk op ongeschikte inhoud, zoals erotiek en extreem geweld. Als het geen 18+ bloot betreft, valt de schadelijkheid waarschijnlijk wel mee. Anders is het met het geweld in veel games. Een groot aantal gewelddadige spelletjes is mogelijk schadelijk voor kinderen onder de 9 jaar, en nog een aanzienlijk deel is daarnaast mogelijk schadelijk voor kinderen tot 12 jaar of zelfs ouder.

Dit heeft te maken met het type geweld, dat in hoge frequentie en repeterend moet worden verwerkt door een speler die in feite getraind wordt in toebrengen van geweld om er zelf beter van te worden (meer punten, hoger level), waarbij het effect op het slachtoffer gebagatelliseerd wordt. Pas als een kind 9 jaar is, kan het hier zelf een houding over aannemen, zich er emotioneel van distantiëren. Maar dan nog: het repeterende karakter ervan, de confrontatie met martelingen, onthoofdingen en ander bloederig en smakeloos geweld, kan leiden tot een zekere afstomping op deze leeftijd.

Daarom is het in veel gevallen veiliger om een grens van 12 jaar te hanteren. Dit is natuurlijk ook afhankelijk van het kind. Voor kinderen jonger dan 9, en zeker jonger dan 7, zijn de gewelddadige spelletjes zoals die we besproken hebben, echter beslist geen onschadelijk tijdverdrijf.

Vertellen dat een kind geen games mag spelen met bloot en geweld, is dus nodig. Dat is een begin: erover praten en vertellen wat je als ouder goed vindt en wat niet. Uw persoonlijke smaak speelt daarbij een grote rol, en zo hoort het ook. Maar het gaat ook om moraliteit. Als een kind weet waar uw morele grenzen liggen, dan geeft dat een belangrijke houvast voor hem of haar.

Waarschuw dus dat er spelletjes te vinden zijn die niet deugen, en dat ze die moeten weggklikken als ze daar per ongeluk terecht komen. Dat werkt al enigszins beschermend, maar het is natuurlijk niet genoeg. Het is voor jonge kinderen tot 10 jaar nu eenmaal heel moeilijk om onderscheid te maken tussen verschillende soorten spelletjes, zodat ze niet zélf bewust een strategie kunnen ontwikkelen, om ongewenste zaken effectief te vermijden.

We moeten dus concluderen dat de meeste spelletjes-sites niet geschikt zijn voor kinderen, ook al lijken die sites juist speciaal voor hen gemaakt. Om het weer leuk te maken voor kinderen, moet er iets gebeuren. Zolang de makers van spelletjes-sites ouders hierbij niet tegemoet willen komen door bovenstaande aanbevelingen op te volgen, zullen ouders vooral zelf aan de slag moeten. Daarom volgen er nu een aantal praktisch tips.

7.4 Tips voor ouders

- Praat met je kinderen over het soort spelletjes dat ze spelen op hun favoriete spelletjes-sites. Waar komen ze graag en waarom? Vraag hen eens iets te laten zien van de spelletjes die ze leuk vinden.
- Probeer je kinderen te vertellen hoe je een goede keuze kunt maken voor leuke spelletjes en hoe je leuke spelletjes kunt vinden (welke categorieën kun je dan het beste kiezen), en hoe je de verkeerde spelletjes kunt vermijden. Wees eerlijk dat het u gaat om bloot en geweld. Praat erover waarom u niet wilt dat ze dat soort spelletjes spelen.
- Leid hen zoveel mogelijk naar spelletjessites die wel oke zijn, of tref maatregelen om te voorkomen dat ze op sites komen waar u ze niet wilt hebben. Voor jonge kinderen is de kinderbrowser MyBee (www.mybee.nl) een uitkomst: zou houdt u zelf maximaal de regie en profiteert u van de ervaring van andere ouders met goede sites.
- Installeer een goede virusscanner en houd die up-to-date. De wereld van de online spelletjes is zeer onveilig op dit gebied: bescherm uw computer tegen de mogelijke schade van foute downloads.
- Kinderen die zich interesseren voor games en computers in het algemeen, kunt u begeleiden bij de eerste stappen om zelf een game te ontwerpen. Daarmee brengt u een ander, meer creatief element in. Zo zijn er inmiddels een paar goede boeken verschenen voor kinderen, om te leren omgaan met het programma GameMaker.
- Bedenk dat er veel spelletjes zijn met hele subtiele vormen van geweld, in de vorm van vrouw-onvriendelijk gedrag, een anti-islamhouding of andere vormen van discriminatie. Ook racisme en zeer onaangenaam gedrag tegenover dieren komt voor. Dit zie je niet in één oogopslag als je aan een spelletje begint. Keur dit soort spelletjes expliciet af. Met een kind van 10 jaar en ouder kunt u ook een gesprek voeren over hoe het komt dat mensen dit soort spelletjes leuk vinden, dus over de functie van leedvermaak. Sommige mensen reageren hun angsten zo af. Maar als je niet bang bent (voor vrouwen, moslims, mensen met een andere huidskleur) is er ook niets grappigs meer aan, toch?
- Praat met kinderen over slimme en sluwe commercie en dat ze soms verleid worden een spelletje te spelen en hun mobiele telefoonnummer achter te laten om een prijs te kunnen winnen, maar dat ze zich daarmee abonneren op een sms-dienst die veel geld kost. Om te voorkomen dat uw kind zich abonneert op zo'n dienst, kun u het telefoonnummer aanmelden op www.smsdienstenfilter.nl. Bent u toch ten prooi gevallen aan zo'n spelletje, dien dan een klacht in bij Consuwijzer.
- Vertel eventueel ook over het bestaan van zogenaamde 'schrikspelletjes'. Het beste kunt u er eentje samen spelen die u al kent. Leid het goed in, vertel wat er gaat gebeuren, wat uw kind kan verwachten en leg uit dat sommige mensen het een leuk idee vinden om anderen vreselijk te laten schrikken maar dat het meestal niet eens echt grappig is. Als een kind weet dat dit gaat gebeuren, en het samen met u meemaakt, is het effect minder schadelijk en zal hij of zij het een volgende keer kunnen relativeren.
- Besef dat kinderen via spelletjeswebsites ook *multi-user games* kunnen spelen waarbij ze tegelijkertijd chatten (met de chatfunctie die bij het spel hoort). Zo komen ze intensief in aanraking met vreemden. Veel kinderen zeiden in ons onderzoek dat ze wel eens last hadden gehad van onaangenaam of agressief gedrag van medespelers. Manipulatie, agressie, het uitoefenen van druk en bedreigingen zijn inderdaad niet ongewoon in die

omgevingen. Maak online gedrag dus tot onderwerp van gesprek in uw internet-opvoeding zodra u ze laat spelen op spelletjessites. Hoe gedraagt u u tegenover elkaar? Waarom doet u soms wel eens iets onaardigs, terwijl u dat niet zo gauw zult doen als u elkaar zou zien? Hoe kunt u reageren als u iets naars meemaakt op dit gebied?

- Uit ons onderzoek blijkt dat ouders meer praten met jonge kinderen over wat ze meemaken over internet, dan met kinderen van 12 jaar en ouder. Toch is het goed om te blijven praten over hun ervaringen, juist als ze ouder worden, want dan zoeken ze de multi-user game-omgevingen beduidend vaker op.
- Blijf ook bij kinderen boven de 12 jaar goed letten op hun reacties na het spelen van games. Kwetsbare kinderen zijn kinderen die helemaal opgaan in een gewelddadige game, nergens anders meer over praten, zich er niet van kunnen losrukken, een opvallende aantrekkingskracht voelen tot gewelddadige games en zich niet goed in anderen kunnen verplaatsen. Zij zijn extra kwetsbaar voor schadelijke beïnvloeding. Als u zelf het gevoel heeft dat het gedrag van uw kind negatief beïnvloed wordt, treed dan op.
- Uiteindelijk is uw eigen kennis over uw kind maatgevend voor wat u toestaat of niet. Maar tegelijkertijd kunt u zich iets aantrekken van het advies om kinderen tot minimaal 9 jaar geen spellen te laten spelen met grof geweld, hoe cartoonesk de uitvoering ook is, en hoe onschuldig ze ook lijken omdat ze aangeboden worden via die leuke spelletjes-sites.

Belangrijke websites

- www.weetwatzegamen.nl – voor ouders met informatie over games, met weblog voor en door ouders
- www.mijnkindonline.nl – over internetopvoeding in het algemeen, met weblog over kinderen en media
- www.ouders.nl – alles voor ouders, met een omvangrijk forum, ook over kinderen en computers
- www.mybee.nl – de beste kinder-internetomgeving voor kinderen in de basisschoolleeftijd en nog gratis ook!
- www.game-maker.nl – startpunt om zelf games te leren ontwerpen met het programma GameMaker
- www.consuwijzer.nl – informatie van de overheid, voor advies en klachten over consumentenzaken
- www.smsdienstenfilter.nl – meld hier uw kind af voor abonnementen op sms-diensten zoals ringtones enz.

Tot slot: komt u iets tegen waarover u ons wilt berichten? Mail dan gerust:

redactie@mijnkindonline.nl

Literatuur

- Bartle, R. A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. Geraadpleegd in mei 2008 op: www.mud.co.uk/richard/hcds.htm
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MA: MIT Press.
- Brown, D. (2008). Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games Changed Our Culture. Port Townsend: WA: Feral House.
- Canossa, A. (2008). Towards a theory of Player: Designing for Experience. IO Interactivite / Denmark's School of Design , Copenhagen.
- Clark, E. (2006). Core Values of the Casual Industry. Geraadpleegd op Casual Connect: www.casualconnect.org/content/production/clark-bilas.html
- Double Media (2009), bezoekersgegevens Crazygames. Geraadpleegd op 4 januari 2009 op www.doublemedia.nl/projecten.php#crazygames . Advertentievormen: www.doublemedia.nl/advertentie_crazygames.pdf
- Csikszentmihalyi, M. (2001). Flow: The Classic Work on how to achieve Happiness. London: Rider.
- Deen, M. (2007). Versnelde Kennisontwikkeling in Games.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). Understanding Video Games: The Essential Introduction. London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Holopainen, J. (2008). Aesthetics of Gameplay [DRAFT].
- Holopainen, J., & Meyers, S. (2000, Augustus). Neuropsychology and Game Design. Consciousness Reframed III .
- I-Med Internetdiensten. (2008). Advertentievormen. Geraadpleegd in november 2008 op I-Med Internetdiensten: www.i-med.nl/adverteer-vormen.html
- Kent, S. L. (2001). The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. New York: Three Rivers.
- Kolb, D., & Boyatzis, R. E. (1999). Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I Wish I Were a Warrior: The Role of Wishful Identification in the Effects of Violent Games on Aggression in Adolescent Boys. *Developmental Psychology*, pp. 1038-44.

- Kutner, L., & Olson, C. K. (2008). *The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Nieborg, D. (2008). In casual games schijnt altijd de zon. Geraadpleegd in november 2008 op De Pers: www.depers.nl/cultuur/255880/In-casual-games-schijnt-altijd-de-zon.html
- Nikken, P. *Mediageweld en kinderen* (2007). Amsterdam, SWP
- PEGI - www.pegionline.eu/nl/index
- Spil Games. (2008). Game Content. Geraadpleegd op 16 november 2008 op Game Content of Spil Games: www.spilgames.com/sites/sites_games.php
- Taylor, T. L. (2003). Power gamers just want to have fun?: instrumental play in MMORPG. In M. Copier, & J. Raesens, *Level Up: Digital games Research Conference* (pp. 300-11). Utrecht: Utrecht University.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of Cyberpsychology* , pp. 772-5.