

*PEGI* en **KIJKIWIJZER:**

# Iconen van de mediaclassificatie

Evaluatie van de pictogrammen op de classificatielabels voor audiovisuele  
media in Nederland

Universiteit Twente, 29 augustus 2007

Marloes van Grinsven

Begeleiders: drs. J.J. van Hoof & dr. M.D.T. de Jong

## SAMENVATTING

Audiovisuele media kunnen, zeker op kinderen, schadelijke uitwerking hebben. Om te wijzen op deze mogelijke gevaren worden media in Nederland voorzien van een leeftijdsclassificatie en een inhoudsclassificatie die zich vooral richten op kinderen en hun ouders. De inhoudsclassificatie geeft het soort inhoud weer dat voor de schadelijke effecten zou kunnen zorgen. Het fungeert daarmee als een soort verantwoording van de leeftijdsclassificatie. De inhoudsclassificatie wordt aangeduid met een pictogram. Pictogrammen hebben veel voordelen boven tekst, zo vallen ze onder andere beter op, zijn sneller en makkelijker te herkennen en zijn beknopter. Echter, ze hebben ook één groot nadeel; ze worden soms verkeerd of niet begrepen. De classificatiepictogrammen staan veelal op zichzelf en daarmee is het dus van belang dat ze niet verkeerd geïnterpreteerd worden. De eerste onderzoeksvraag in dit onderzoek luidt dan ook als volgt: *Wat is de kwaliteit van de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen?* Kwaliteit staat in dit geval voor de mate waarin de pictogrammen juist geïnterpreteerd worden. Om de interpretatie van de pictogrammen te meten is gebruik gemaakt van zowel een comprehension- als een matchingtest. Dit leidt tot de vraag: *Zijn er verschillen tussen de toetsingsmethoden wat betreft de uitkomst op de begripsscore?* De comprehensiontest bestond uit een vrije interpretatie opdracht, waarbij de respondent de pictogrammen één voor één te zien kreeg en de bijbehorende betekenis moest geven. De matchingtest bestond uit wederom alle 13 pictogrammen, maar nu had de respondent de keuze uit vier referenten. Om naast de juiste referent nog drie plausible referenten te vinden, is een focusgroep uitgevoerd. Het laatste deel van het onderzoek was gericht op het in kaart brengen van enkele factoren, waarvan wordt gedacht dat deze mogelijk invloed hebben op het begrip van pictogrammen. Deze factoren zijn: geslacht, leeftijd en mediagebruik. Mediagebruik was onderverdeeld in tv kijken, gamen en computergebruik.

Resultaten hebben aangetoond dat over het geheel genomen de kennis van de pictogrammen goed was. Slechts het Kijkwijzer pictogram voor discriminatie en het PEGI pictogram voor seks voldeden, zowel op de comprehension- als op de matchingtest, niet aan de ISO standaard van 67% correcte interpretaties. Geslacht bleek onder iedere conditie de beste voorspeller te zijn van pictogrambegrip. Andere van invloed zijnde factoren waren leeftijd, tv kijken, het interactie-effect leeftijd x gamen en leeftijd x geslacht. De scores op de matchingtest lagen aanzienlijk veel hoger dan op de comprehensiontest. Dit leidt tot de belangrijkste aanbeveling om de pictogrammen gepaard te laten gaan met tekstuele uitleg.

## SUMMARY

Use of audiovisual media can have negative effects, especially on children. Therefore, in the Netherlands, all audiovisual media receive a rating. This rating consists of an age recommendation and a content description and is mainly directed at children and their parents. The content description indicates the type of content that may not be appropriate for someone under the accompanying age recommendation. In a way, the content descriptor acts as an justification of the recommended age. The content ratings are represented by pictograms. Pictograms have many advantages over text e.g. they are brief, more readily recognized, easier to remember. Nevertheless they have one major disadvantage, they are often misunderstood. Often, ratings stand on their own, not accompanied by text. This is why it is even more important that people comprehend the meaning of the pictograms. Therefore the first question to be answered is: *What is the quality of the Kijkwijzer and PEGI pictograms?* Quality, in this case, means the extend to which the pictograms are correctly interpreted. To measure pictogram comprehension, this study applies a so-called comprehensiontest, as well as a matchingtest. The question that follows is: *Are there any differences between the results of the two test methods?* The comprehensiontest consisted of a free interpretation assignment, at which the respondent had to give the meaning of the presented pictogram. For this purpose all thirteen pictograms were shown separately. For the matching assignment, the respondent had to match the pictogram with one of four referents. In addition to the correct definitions, a focus group was organized to collect three plausible false referents for each of the pictograms. The last part of the study makes an attempt to answer the question: *Which factors make a significant contribution to pictogram comprehension?* The factors considered in this study are sex, age and media consumption. Media consumption was measured in time spend watching TV, gaming or using a computer.

Results showed a sufficient overall knowledge of the Kijkwijzer and PEGI pictograms. Only the Kijkwijzer pictogram for sexual content and the PEGI pictogram for discrimination did not meet the ISO criteria of 67% correct interpretations. In all conditions, gender was the best predictor of pictogram comprehension. Other significant factors were age, watching tv, and the interaction between age x gamen and age x gender. The scores on the matchingtest were considerably higher than those on the comprehensiontest. This leads to the most important recommendation to accompany pictograms with a clarification in text.

# INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING .....	5
2. MEDIA VOORLICHTING .....	11
2.1 Classificatiesystemen voor audiovisuele media in Nederland.....	11
2.2 Classificatie met behulp van pictogrammen .....	17
2.3 Werking van classificatiesystemen .....	20
2.4 Voorwaarden aan classificatiesystemen .....	24
3. ONDERZOEKSVRAGEN .....	26
4. METHODEN .....	29
4.1 Procedure .....	32
4.2 Comprehensiontest.....	33
4.3 Matchingtest.....	34
4.4 Achtergrondvariabelen.....	37
4.5 Respondenten.....	37
5. RESULTATEN.....	39
5.1 Respondenten .....	39
5.2 Pictogrambegrip .....	42
5.3 Toetsmethoden .....	46
5.4 Factoren.....	47
6. CONCLUSIE .....	54
6.1 Pictogrambegrip.....	54
6.2 Toetsmethoden .....	55
6.3 Factoren.....	55
6.4 Discussie en vervolgonderzoek.....	57
6.5 Aanbevelingen .....	59
LITERATUUR .....	61
BIJLAGEN .....	67
Bijlage 1: Brief aan schoolleiding voor medewerking focusgroep.....	68
Bijlage 2: Samenvatting antwoorden focusgroep .....	69
Bijlage 3: Overzicht valse referenten.....	72
Bijlage 4: Brief voor medewerking hoofdonderzoek.....	73
Bijlage 5: Opbouw van de online vragenlijst.....	75

# 1. INLEIDING

Ontwikkeling van audiovisuele media en onrust over aantasting van de goede zeden in bepaalde producties gaan hand in hand. Met name bezorgdheid over gevolgen van gewelddadige en seksueel getinte inhoud is er altijd geweest. De commotie nam een vlucht toen na 1939 meer en meer huishoudens een televisie bezaten en ook de groei van bioscopen zich doorzette. Ook games deden bij hun introductie veel stof opwaaien (Bakker & Scholten, 1999). Met de intrede van het internet en de onbeperkte toegang tot audiovisuele producties via dit medium, is het aantal producties grenzeloos en daarmee de bezorgdheid daarover ook.

De media zijn niet meer weg te denken uit onze samenleving. Maar waarom zorgt mediagebruik nu precies voor zoveel onrust? Dit heeft te maken met een drietal ontwikkelingen. Ten eerste zijn films en computergames de afgelopen drie decennia steeds realistischer geworden. Ze zijn meer en meer op het leven van alledag gaan lijken. Maar dan vaak wel met een meer gewelddadige en extremere afspiegeling van de werkelijkheid. Daarnaast zijn films en games tegenwoordig overal verkrijgbaar. Men kan ze niet alleen bij de gespecialiseerde winkels, maar ook bij speelgoedwinkels, grote warenhuizen, elektronicazaken en computerwinkels kopen. Zelfs huishoudwinkels en supermarkten hebben vaak een klein assortiment games en films. Tot slot is er de ontwikkeling dat steeds meer kinderen meer tijd voor de tv of (spel-)computer besteden.

Tegenwoordig heeft praktisch ieder huishouden één of meerdere tv's. Gemiddeld kijkt de Nederlander 15 uur per week tv (CBS, 2007). Onderzoek door Intomart in 2002 (Nikken, 2003) liet zien dat 96 % van de kinderen in Nederland thuis games speelt op de PC. Vijfenveertig procent speelt ook nog op een spelcomputer (bijvoorbeeld een Gamecube of PlayStation), en 39 % op een draagbare console (bijvoorbeeld een Gameboy, PlayStation Portable of Nintendo DS). Kinderen gamen gemiddeld anderhalf uur per dag. Dit ligt wat lager in families waar de ouders een academische achtergrond hebben en wat hoger in milieus met een lager opleidingsniveau. Kleuters en jonge kinderen spelen het minst, jong volwassenen en tieners spelen het meest (Nikken, 2003). Verder spelen jongens meer en langer dan meisjes (Eglesz, Fekete, Kiss & Izsó, 2005; Funk & Buchman, 1996a). Maar die verschillen worden steeds kleiner en meisjes krijgen steeds meer het gevoel dat het voor hen ook acceptabel is in ieder geval een redelijke hoeveelheid tijd te besteden aan het spelen van games (Funk & Buchman, 1996a). Bij kinderen tot twaalf jaar, worden de meeste games (61%) gekocht door één van de ouders. Vanaf vijftien jaar kopen kinderen hun games vaak zelf (Nikken, 2003). Dat games steeds populairder worden ligt volgens

Crawford & Peabody (1997) aan vier onderscheidende elementen: specifieke representatie, interactief, conflictsituatie, en de mogelijkheid te handelen binnen een veilige omgeving. Al deze elementen dragen bij aan de aantrekkingskracht van het spelen van games.

De combinatie van een toegenomen realistisch beeld van tv en games, de gemakkelijke en vergrootte verkrijgbaarheid van films en games en de tijd die kinderen achter de tv en computer doorbrengen, zorgt ervoor dat kinderen veelvuldig worden blootgesteld aan een onrealistische, gewelddadige wereld. Waar de werkelijkheid zijn sociale restrictie, wetten en standaarden heeft, is filmisch en in-game bijna alles mogelijk. Men is hierbij niet gebonden door ethische of morele grenzen. Sommigen zien hierin slechts onschuldig vertier, anderen beschouwen deze ontwikkelingen als schadelijk en gevaarlijk. Is beperking van bepaalde films, computergames of inhoud ervan de juiste weg, of zouden ouders gewoon wat beter op hun kinderen moeten letten? Dit zijn vragen waar een moderne samenleving mee speelt.

### **Invloed van audiovisuele media**

Kinderen kunnen veel leren door het spelen van computergames en het kijken naar de tv. Maar gezien de omstreden inhoud kun je je afvragen wat zij er precies van leren. Onderzoek naar de invloed van tv is aan een paradox onderhevig. Hoewel men graag wil weten wat de effecten zijn van tv en film, zijn er vooral gegevens bekend over veronderstelde maar onbedoelde en vaak negatieve effecten. Zo is er veel bekend over het onbedoelde effect van toenemende agressie en weinig over bedoelde positieve effecten van bijvoorbeeld educatieve programma's. Dit is deels omdat er weinig puur educatieve programma's zijn en deels omdat er veel meer onderzoek wordt gedaan naar negatieve dan naar positieve effecten (Westra, 1995).

### **Negatieve aspecten**

Volgens Livingstone & Hargrave (2006) zijn er aanwijzingen dat geweld in de samenleving samenhangt met het gehalte van de uitingen van geweld in de media. Kinderen kopiëren gedrag. Verkeerd gedrag van tv wordt nagedaan, zeker wanneer het door een held wordt gedaan. Bovendien kan men leren dat bepaald gedrag geaccepteerd wordt door bepaalde bevolkingsgroepen. Het vervelende van het regelmatig zien van geweld is volgens het NIWZ Jeugd (Nikken & Rijkse, 2002) dat het effect kan hebben op kinderen. Ze kunnen dan:

- angstig reageren;
- afstompen voor geweld;
- zich agressief gedragen.

In het onderzoek van Livingstone & Hargrave (2006) werd meerdere jaren achtereenvolgend een representatief deel van de bevolking gevraagd wat men dacht dat de oorzaak van toenemend geweld was. Hieruit is naar voren gekomen dat door de jaren heen tv- en filmgeweld steeds vaker aangehaald werd als verklarende factor. Zijn onderzoek liet een *media factor* zien die geweld in de samenleving bevordert. Verdere analyse laat drie soorten verklarende factoren zien: een *media factor* (film, tv, computer en beroemdheden), een *sociale factor* (alcohol, drugs, peer invloeden, werkloosheid) en een *institutionele factor* (ouders, school). In het onderzoek hingen deze factoren nauw samen. Mensen die filmgeweld een belangrijke factor achten, zijn ook meer geneigd de andere factoren in die groep als schadelijk te zien.

Ander onderzoek toont aan dat gewelddadige games gewelddadig gedrag bij zowel kinderen als volwassenen aanmoedigen (Anderson & Bushman, 2001; Farrar, Krcmar, & Nowak, 2006; Carnagey & Anderson, 2005; Arriaga, Esteves, Carneiro, & Monteiro, 2006). Geweld in de media zorgt op korte termijn voor toename van gewelddadige neigingen. Dit komt ten eerste door het op de voorgrond brengen van al bestaande agressieve scripts en cognities in de hersenen, het aanwakkeren van fysiologische opwindning en door het triggeren van een automatische neiging om geobserveerd gedrag te imiteren. En ten tweede door op lange termijn via leerprocessen te zorgen voor nieuwe blijvende (en automatisch toegankelijke) agressieve scripts, interpretatie schema's en agressieondersteunende "beliefs" over de samenleving (Anderson et al., 2003). Bovendien kan blootstelling aan excessief geweld zorgen voor het terugdringen of minderen van de normale negatieve emotionele response van een persoon tegen geweld (desensitization) (Anderson et al., 2003; Bartholow, Bushman, & Sestir, 2006; Funk, Buchman, Jenks, & Bechtoldt, 2003). De effecten lijken niet zo groot als bij andere agressiestimulatoren, maar wanneer men resultaten vergelijkt met andere, in de medische wereld aangetoonde causale verbanden (bijv. het effect van aspirine op een hartaanval), is er wel degelijk sprake van een sterke samenhang (Anderson et al., 2003).

Kinderen zijn vaak gevoeliger voor de inhoud van games dan volwassenen. Ze hebben minder levenservaring waarmee zij game inhoud kunnen vergelijken, zeker gewelddadige inhoud, en daarom zijn zij eerder geneigd gedrag over te nemen. Verder zijn kinderen nog niet zo ver ontwikkeld dat zij gemakkelijk het onderscheid kunnen maken tussen fantasie en realiteit, zoals volwassenen dat wel kunnen (Gentile & Anderson, 2006).

Recente onderzoeken hebben een verschil laten zien tussen de tijd die men aan het spelen van games besteedt en de inhoud van de game. De mate waarin men games speelt heeft een negatief effect op schoolprestaties, maar slechts een marginaal effect op agressief gedrag. Waar de inhoud van een game slechts een klein effect heeft op de schoolprestatie, maar een groot effect op agressief en asociaal gedrag (Gentile & Anderson, 2006). Één van de twee redenen dat de inhoud van games schadelijker is dan de gewelddadige inhoud van andere media, is de beloningscyclus in een game. De winnende strategie is vrijwel altijd degene die gepaard gaat met een grote hoeveelheid geweld. Door het leren bij observatie, oefening en bevestiging, zou dit het gedrag in grote mate kunnen beïnvloeden (Funk & Buchman, 1996b). Men kan dus aannemen dat net als bij andere vormen van entertainment media, kinderen het getoonde gedrag in ieder geval in zekere mate kopiëren. Dit geldt natuurlijk niet slechts voor het getoonde geweld, maar ook voor andere inhoudselementen als seks en discriminatie.

### **Positieve aspecten**

Het is een algemeen geldende opvatting dat tv- en filmgeweld zorgen voor een meer agressieve en gewelddadige samenleving (Freedman, 2007). Hoewel onderzoek inderdaad al vanaf het begin van de opkomst van de tv inderdaad neigt naar die conclusie (Anderson, 1977), is niet iedereen die mening toegedaan. Freedman (2007) betoogt in zijn verhandeling “Television Violence and Aggression: Setting de Record Straight” dat het bewijs voor de aanname dat filmgeweld leidt tot agressiever gedrag niet overweldigend, noch onweerlegbaar is. Niet alleen tonen sommige studies geen of juist een tegenovergesteld effect aan, de meeste studies laten het na om de experimentele en de controlegroep hetzelfde te laten. Daarnaast gebruiken ze onjuiste indicatoren van agressie en bij longitudinale studies is er vaak een probleem om aan te tonen wat er het eerst was. Ook het rapport van de Federal Trade Commission (FTC, 2000) concludeerde dat hoewel blootstelling aan media geweld gecorreleerd is met agressie, er geen steekhoudend bewijs is dat media geweld de oorzaak is van toenemende agressie.

Wanneer men op tv ziet dat iemand wordt neergeschoten, kan men daar ook van leren wat de gevolgen zijn van het neerschieten van iemand, in plaats van dit gedrag te kopiëren. Bovendien kan als tegenhanger van asociaal gedrag, sociaal gedrag worden bevorderd door het zien van soortgelijk gedrag op tv (Williams, 1981). Bijvoorbeeld altruïsme, zelfcontrole, gehoorzaamheid, en affectie kunnen op deze manier bevorderd worden. Verder concludeert Williams dat kinderen ook wel degelijk academische vaardigheden kunnen leren van het kijken naar tv. Hierbij wordt de kanttekening geplaatst dat er een verschil is tussen het kunnen leren en het daadwerkelijk (willen)



leren. Westra (1995) stelt in zijn boek in deze context dat makers van educatieve media vaak problemen hebben om consumenten duidelijk te maken dat er een verschil bestaat tussen educatieve media en gewone media, en dat deze niet hetzelfde zouden moeten worden benaderd. Wanneer dit wel gebeurt, is het educatieve effect vaak nihil, omdat gewone (massa)media vaak beschouwd wordt als luchtige entertainment.

Ook games staan bekend om hun leer- en trainingsaspect. Onderzoek toont aan dat mensen via games hun abstracte, ruimtelijke en visuele inzicht kunnen trainen. Educatieve software en games kunnen ook schoolprestaties verbeteren. Dit grote voordeel is echter ook tegelijk een nadeel, wanneer men luistert naar de tegenstanders van games. Games zijn afhankelijk van datgene dat ze aanleren. Wanneer dit academische bekwaamheden zijn, of ander positief gedrag, is dit toe te juichen. Wanneer dit echter gewelddadig, immoreel of verwerpelijk gedrag is, dient dat niet te worden aangemoedigd (Gentile & Anderson, 2006). Nederlandse ouders en kinderen denken dat de positieve effecten van games opwegen tegen de negatieve (Nikken, 2003).

### **Kijkwijzer en PEGI**

Gezien de uitkomsten van onderzoeken naar de schadelijke effecten van media-inhoud, lijkt het, zonder meteen conclusies te trekken of een kant te kiezen, goed om ouders hulp te geven bij het beslissen wat goed is voor hun kinderen en wat niet. Met dat doel in het achterhoofd, is in 2000 in Nederland de Kijkwijzer voor film en tv ontstaan. In navolging hiervan werd in 2003 door de EU een internationaal classificatiesysteem ingesteld voor games, Pan European Game Information (PEGI) genaamd. Deze classificatiesystemen verstrekken ouders informatie over de inhoud van de verschillende media en over het effect van die inhoud, zodat zij daarop zelf kunnen beslissen of zij deze geschikt vinden voor hun kinderen. De media worden naar aanleiding van haar schadelijke inhoudselementen geclassificeerd en vervolgens voorzien van een geschikte leeftijdsindicatie. De Nederlandse regering heeft er zelfs voor gekozen om de verstrekking van games en films voor boven de zestien jaar aan minderjarigen bij wet te verbieden.

Zeker als er regelgeving mee gemoeid is, moet een classificatiesysteem natuurlijk aan een aantal eisen voldoen. Eén van die eisen is het correct overbrengen van informatie naar het publiek. Daarvoor is het belangrijk dat, vooral zonder tekst en uitleg, deze classificaties begrepen worden. Uit onderzoek op andere gebieden van veiligheidscommunicatie en naar het gebruik van pictogrammen, blijkt dit echter niet vanzelfsprekend. In dit onderzoek zal daarom gekeken

worden in hoeverre de pictogrammen gebruikt in Kijkwijzer en PEGI duidelijk en begrijpelijk zijn. De vraag die hierbij centraal zal staan is:

*Wat is de kwaliteit van de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen?*

Kwaliteit staat in dit geval voor de mate waarin de pictogrammen juist geïnterpreteerd worden. Tevens zal dit onderzoek zich richten op een aantal factoren die mogelijk invloed hebben op deze interpretatie. De vraag die daaruit voortvloeit luidt:

*Welke factoren spelen een rol bij de verschillen in interpretatie van de betekenis van de pictogrammen?*

Als kader voor de beantwoording van deze vragen zal in hoofdstuk 2 eerst een beeld geschetst worden van het mediagebruik in Nederland en zijn effecten. Vervolgens zullen de in Nederland actief zijnde classificatiesystemen en hun werking aan bod komen. Ook zullen daarbij pictogrammen en het gebruik daarvan in mediavorlichting worden besproken. Dit hoofdstuk zal dan de basis vormen voor uitdieping van de in de inleiding gestelde onderzoeksvragen, welke worden besproken in hoofdstuk 3. In hoofdstuk 4 wordt vervolgens de methode van onderzoek beschreven. Als laatste zullen de uitkomsten, conclusies en aanbevelingen aan de orde komen in respectievelijk hoofdstuk 5 en 6.

## **2. MEDIAVOORLICHTING**

Aan mediagebruik kunnen, zoals in de inleiding te lezen is, zowel gunstige als ook ongunstige effecten kleven. In Nederland wordt geprobeerd mensen te wijzen op mogelijke negatieve effecten door middel van twee classificatiesystemen, te weten Kijkwijzer en PEGI. In dit hoofdstuk worden in paragraaf 2.1 eerst de classificatiesystemen Kijkwijzer en PEGI en hun werkwijze toegelicht. Vervolgens zal de door Kijkwijzer en PEGI gebruikte classificatie methode door middel van pictogrammen worden besproken in paragraaf 2.2. In paragraaf 2.3 komt het communicatieproces achter Kijkwijzer en PEGI aan bod. Ook enkele factoren die centraal staan in het communicatieproces worden daar beschreven. Als laatste worden de voorwaarden voor een goed functionerend classificatiesysteem besproken in paragraaf 2.4.

### ***2.1 Classificatiesystemen voor audiovisuele media in Nederland***

Sinds de introductie van media, hun ontwikkeling en de aanhoudende bezorgdheid daarover, staat de bescherming tegen mogelijke negatieve effecten hoog op de agenda van de politiek. Zelfs in de Europese politiek heeft de bescherming en bewustmaking van vooral kinderen een centrale positie in beleid omtrent media. Huidige voorstellen van de Commissie van de Europese Gemeenschappen (2004) houden in dat zij lidstaten aanbevelen om:

1. het recht op weerwoord in alle media te verzekeren;
2. minderjarigen door middel van media-alfabetisering- of media-opvoedingsprogramma's bewust te maken van de wijze waarop zij veilig kunnen gebruik maken van de nieuwe diensten;
3. identificatie te vergemakkelijken van voor jongeren bestemde inhoud en diensten met een hoge kwaliteit, en deze diensten toegankelijker te maken voor jongeren;
4. bedrijfstakken aan te moedigen iedere vorm van discriminatie in alle media te voorkomen en te bestrijden.

Met betrekking tot de verschillende bedrijfstakken en de andere betrokken partijen wordt het volgende aanbevolen:

5. positieve maatregelen ten behoeve van minderjarigen te ontwikkelen (bredere toegang tot audiovisueel- en informatiediensten, schadelijke inhoud vermijden) door middel van bottom-up harmonisatie (samenwerking tussen zelfregulerende organisaties bevorderen, uitwisseling goede praktijken bijvoorbeeld m.b.t. een systeem van gemeenschappelijke descriptieve symbolen om kijkers te helpen de inhoud van programma's in te schatten).

6. Effectieve maatregelen te ontwikkelen ter voorkoming van discriminatie en ter bevordering van een gediversifieerd en realistisch beeld van de mogelijkheden en bekwaamheden van vrouwen en mannen in de maatschappij.

Ook in Nederland wordt belang gehecht aan het bewust maken van en beschermen tegen media. Met name punten 2 en 3, maar ook punt 5 en 6 komen in ons land tot uiting in twee actief zijnde classificatiesystemen voor audiovisuele media. Deze classificatiesystemen informeren het publiek over de inhoud van mediaproducties. Samenwerking tussen de Ministeries van Onderwijs, Volksgezondheid en Justitie leidde in 1999 tot de oprichting van het Nederlands Instituut voor Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM). Hierin werken vertegenwoordigers van de publieke en commerciële omroepen, de filmdistributie, bioscoopexploitanten, distributeurs van audiovisuele producten en detaillisten samen aan een gezamenlijk ondersteund systeem voor mediakeuring. Sinds de afschaffing van de wet op filmvertoningen ten gunste van de Mediawet op 22 februari 2002 is de kijkwijzer (welke in 2000 al zijn intrede had gedaan) officieel het classificatiesysteem voor media in Nederland. Het Commissariaat voor de Media is de officiële toezichthouder op de naleving van de *Mediawet* en toetst in dat kader ook het functioneren van het NICAM (Hemels, 2005). Voor games is de classificatie in Europees verband geregeld en wordt het PEGI systeem gebruikt. Dit systeem is tot stand gekomen bij Europese wet en bestaat sinds 2003. NICAM, verantwoordelijk voor de Kijkwijzer, is samen met de Interactive Software Federation Europe (ISFE) medetoezichthouder van PEGI. De systemen in Nederland zijn zelfregulerend. Dit betekent dat de branche zelf ooit het initiatief heeft genomen hun producten te classificeren en dat ook de branche verantwoordelijk is voor de naleving. De NICAM zelf verwoordt het Nederlandse systeem als volgt: “A form of conditional self-regulation in which the AV industry takes responsibility for its own products, based on a number of agreements with the government and the government keeps an eye on things” (NICAM, 2004). Sinds een aantal jaren is de branche ook bij de wet gebonden zich te houden aan bepaalde, door hun zelf toegekende leeftijdsclassificaties. Vanaf 16 jaar is het strafbaar producten te verstrekken aan minderjarigen. Bovendien zijn er om kinderen te beschermen, in het Nederlandse televisiebestel twee zogenaamde ‘watersheds’: tv programma’s met een 12 jaar en ouder classificatie mogen pas na 20.00 uur uitgezonden worden, en programma’s voor 16 jaar en ouder pas na 22.00 uur (NICAM, 2006).

NICAM is het aanspreekpunt voor audiovisuele mediaclassificatie in Nederland, voor zowel overheid, branche als publiek. NICAM wordt hierbij geholpen door de volgende commissies:

- de Wetenschapscommissie voor de wetenschappelijke onderbouwing van het classificatiesysteem;
- de Codeurcommissie die in geval van twijfel over een classificatie een nieuw advies geeft;
- de Klachtencommissie (annex een Commissie van Beroep) voor de afhandeling van klachten;
- de Algemene Adviescommissie als klankbord voor het beleid en de uitvoering van Kijkwijzer (NICAM , 2004).

### **Kijkwijzer**

Kijkwijzer is de naam voor een classificatiesysteem dat in Nederland wordt gebruikt om bioscoopfilms, videofilms, DVD's en televisieprogramma's te voorzien van informatie over hun mogelijke schadelijkheid voor jeugdigen. Het NICAM geeft via Kijkwijzer ouders en andere consumenten informatie over de mogelijke schadelijkheid van mediaproducten. Uit onderzoek door Intomart kwam naar voren dat negentig procent van de ouders zich bewust is van het bestaan van Kijkwijzer. Negentig procent vindt dat het een nuttig systeem is, en vijfenzeventig procent van die ouders gebruikt het ook daadwerkelijk (Valkenburg, Beentjes, Nikken & Tan, 2004).

Codeurs verbonden aan productiemaatschappijen en uitgevers beoordelen hun media aan de hand van de inhoud. De inhoudsclassificaties van de Kijkwijzer zijn: seks, harddrugsgebruik en overmatig softdrugs- en alcoholgebruik, grof taalgebruik, discriminatie, angstaanjagende situaties en geweld. Verder wordt er gekeken naar het type programma of soort film. Zo kan geweld in een documentaire realistischer zijn, maar toch minder schadelijk dan bij een actiefilm. Bovendien wordt gekeken naar de context van de mogelijk schadelijke inhoudselementen. Zo wordt dus onder andere gekeken naar het realiteitsgehalte, of in hoeverre geweld gerechtvaardigd was en of het gebruik ervan beloond wordt. Aan de hand van de inhoud wordt vervolgens een leeftijdsclassificatie gegeven. Dit gebeurt aan de hand van het zwaarst wegende schadelijke inhoudselement. Wanneer er seks 12+ in de film voorkomt maar geweld 16+, krijgt de film een 16+ classificatie. Kijkwijzer bestaat uit vier leeftijdsclassificaties. Dit zijn "alle leeftijden" (AL), "kijk uit met kinderen onder de zes jaar" (6), "kijk uit met kinderen onder de twaalf jaar" (12) en "kijk uit met kinderen onder de zestien jaar" (16). Er bestaan plannen om een extra leeftijdsclassificatie voor kinderen onder de negen jaar toe te voegen aan deze al bestaande

classificaties. In november 2006 is deze classificatie, als proef, verleent aan de kinderfilm “Kruistocht in Spijkerbroek”. In Nederland is het bij de wet verboden minderjarigen toegang te vergeven tot materiaal voor zestien jaar en ouder.



Figuur 1. Leeftijds- en inhoudsclassificaties van Kijkwijzer  
Inhoud v.l.n.r. geweld, angst, seks, discriminatie, drugs- en alcoholgebruik, grof taalgebruik

Om de door Kijkwijzer toegewezen classificaties weer te geven in de media en bij advertenties wordt gebruik gemaakt van visuele communicatie door middel van iconen (figuur 1). Er kunnen maximaal drie iconen per geclassificeerd object worden gegeven, één leeftijdsaanwijzing en twee inhoudsclassificaties. Hierbij wordt gekozen voor elementen die mogelijk het meest schadelijk zijn.

### **Pan European Game Information (PEGI)**

Ouders letten op verschillende manieren op hun kinderen tijdens het gamen. De eerste vorm van ouderlijke supervisie is restrictief toezicht. Dit betekent het verbieden van games, en het letten op wat er gespeeld wordt. De tweede methode is evaluatief toezicht. Zij discussiëren over de inhoud van een game met hun kinderen. De laatste methode is samen spelen (Nikken, 2003). Achtenzeventig procent van de Nederlandse ouders hebben aangegeven dat zij graag geïnformeerd willen worden over de geschiktheid van een game voor kinderen in een bepaalde leeftijd. Kinderen gaven aan meer te willen weten over de schadelijke effecten van een game (Nikken, 2003). Om deze groepen te informeren over de geschiktheid van (schadelijke) inhoud voor zowel games als internet is er PEGI.

PEGI is een gezamenlijk initiatief van een aantal landen binnen de Europese Unie en ontworpen naar het voorbeeld van de Nederlandse Kijkwijzer. PEGI wordt in 29 landen in Europa gebruikt. De 29 landen die PEGI gebruiken zijn: Oostenrijk, België, Bulgarije, Cyprus, Tsjechië, Denemarken, Estland, Finland, Frankrijk, Griekenland, Duitsland, Hongarije, IJsland, Ierland, Italië, Letland, Litouwen, Luxemburg, Malta, Nederland, Noorwegen, Polen, Portugal, Roemenie, Slowakije, Slovenië, Spanje, Zweden, Zwitserland en Groot-Brittannië. Sommige van deze landen hebben naast PEGI ook nog een eigen classificatiesysteem.

PEGI maakt gebruik van coderingslijsten die door distributeurs en uitgevers/producenten van games worden ingevuld en waaruit vervolgens een rating naar voren komt. Deze

coderingsvragenlijsten zijn tot nu toe alleen in Spaans, Frans en Engels beschikbaar. Voor 16+ en 18+ games vindt voor de release nog een extra controle, waaronder steekproeven, plaats door het NICAM.



Figuur 2. Leeftijds- en inhoudsiconen PEGI  
Inhoudsiconen v.l.n.r. Grof taalgebruik, discriminatie, drugs- en alcoholgebruik, angst, gokken, seks, geweld

Net als bij veel andere publieke informatievoorzieningen wordt ook bij het PEGI systeem gebruik gemaakt van (veiligheids-)pictogrammen om de consument van informatie te voorzien. Het classificatiesysteem bestaat uit vijf leeftijdsclassificaties en zeven inhoudsclassificaties. De classificaties bestaan uit een pictogram op een achtergrond, samengevoegd tot een icoon, ook wel aangeduid als label. PEGI heeft inhoudsclassificaties voor grof taalgebruik, discriminatie, verslavende middelen (alcohol- en drugsgebruik), angst, gokken, seks en geweld (figuur 2). Hieraan zijn de leeftijdsclassificaties (figuur 2) verbonden: geschikt voor kinderen boven de drie jaar, geschikt voor kinderen ouder dan zeven jaar, geschikt voor kinderen ouder dan 12 jaar, geschikt voor jongeren ouder dan 16 en geschikt voor jongeren vanaf 18 jaar (volwassenen). De leeftijdsclassificaties geven een indicatie en moeten worden gezien als adviesleeftijd, omdat niet ieder kind zich met dezelfde snelheid ontwikkelt. Wel is in Nederland voor de laatste twee leeftijdsclassificaties bij wet vastgelegd dat deze moeten worden nagekomen. Er mogen dus geen games, met een 16+ of 18+ classificatie aan minderjarigen worden verkocht.

### **Classificatieproces**

De NICAM classificeert via de Kijkwijzer dus audiovisuele media door er een leeftijdsclassificatie en een inhoudsclassificatie aan te geven. De branche is verplicht om een classificatie aan te brengen én zich daaraan te houden. Soms kan een toegekende classificatie veranderd worden naar aanleiding van een bij de Klachtencommissie ingediend bezwaar (NICAM, 2004).

Aangezien kinderen zich nog niet geheel ontwikkeld hebben, zijn zij des te ontvankelijker voor bepaalde invloeden. Wanneer kinderen opgroeien gaan zij door bepaalde fases van kijkgedrag met daarbij aansluitende kenmerken. In de leeftijd van 2 tot 5 jaar houden kinderen vooral van

fantasie en vertrouwde contexten. Zij imiteren veel van wat zij zien. De vertrouwde context uit zich in programma's veelal door een langzaam tempo en veel herhaling. Kinderen van 5 tot 8 jaar zijn vooral op zoek naar avontuur en exotische context. Zij zijn de puur lerende fase voorbij en verliezen daardoor hun interesse in de op herhaling gebaseerde educatieve programma's voor kleuters. Ze ontwikkelen nu langzaam een voorkeur voor actie en geweld, maar vaak nog wel in een niet realistische fantasievolle context. Kinderen van 8 tot 12 jaar kenmerken zich door hun kieskeurigheid bij programmakeuze. Nog steeds is er een voorkeur voor actie en geweld, maar nu meer in realistische context. Kinderen in deze leeftijdsgroep kunnen ook voor het eerst sociale relaties doorzien. Zij kunnen zich verplaatsen in andermans emoties, sociale perspectieven begrijpen, en fantasie van realiteit onderscheiden. Vanaf deze leeftijd zijn ze in hun mediavorkeur ook vooral beïnvloedbaar door leeftijdsgenoten (Valkenburg, 2002).

De schadelijkheid waar de Kijkwijzer voor waarschuwt wordt gedefinieerd als 'angstig reageren', 'afstompen' en 'zelf gewelddadig gedrag vertonen' (Valkenburg, Beentjes, Nikken, & Tan, 2004). Volgens de Advies Commissie Jeugd, Geweld, Media (2005) geldt het laatste vooral wanneer er sprake is van een gewelddadige inhoud. Angstig reageren, bijvoorbeeld door nachtmerries, komt door angstaanjagende inhoudselementen. Bij geweld, discriminatie, drugs en grof taalgebruik is er ook de bezorgdheid voor het nadoen en het sociaal aanvaardbaar maken van ongewenst gedrag. Dit laatste wordt ook wel afstompen genoemd.

Hoewel er weinig bekend is over de gevolgen van seksuele content en er ook geen overtuigende effecten zijn gevonden in onderzoek (Calvert, 2002), wordt er in Nederland toch geclassificeerd op seksuele content. En niet alleen in Nederland ook in de rest van de wereld wordt er geclassificeerd op schadelijkheid van seks in producties. Het wordt onwenselijk gevonden dat kinderen al op jonge leeftijd met seks worden geconfronteerd (Advies Commissie, Jeugd, Geweld, Media, 2005). In de VS wordt, in tegenstelling tot Nederland en Europa, veel strenger geclassificeerd voor seks dan voor geweld. De grens ligt voor seks veel lager. Producties met veel geweld worden lager geclassificeerd dan producties met seksuele content. In Nederland en de rest van Europa, wordt expliciete seks geweerd, maar wordt seksuele content verder minder schadelijk geacht dan gewelddadige (Funk, Flores, Buchman, & Germann, 1999).



## 2.2 Classificatie met behulp van pictogrammen

De boodschap van Kijkwijzer en PEGI wordt overgebracht door middel van pictogrammen. Volgens Stramler (1993) is een pictogram, in het algemeen, een grafisch karakter of andere weergave, dat

- iets representeert;
- een nut voor een object of structuur beschrijft;
- beschrijft wat er gedaan moet worden, of juist wat niet mag.

Bij Kijkwijzer en PEGI wordt met een pictogram een tekeningetje of afbeelding bedoeld. De achtergrond/ondergrond met het pictogram samen vormen het classificatielabel of icoon. Een pictogram bij Kijkwijzer en PEGI verwijst naar een bepaalde betekenis. Deze wordt een referent genoemd. Volgens Familant & Detweiler (1993) is een pictogram als volgt weer te geven: *Signaal/boodschap → Tekenrelatie (symbolisch of iconisch) → Referent.*

De tekenrelatie tussen het signaal en de referent, is de relatie tussen de signaaleigenschappen en de eigenschappen van de referent (Familant & Detweiler, 1993). Hierbij is er sprake van directe of indirecte referentie. Daarbij is er de onderverdeling in iconische eigenschappen en symbolische eigenschappen. Bij indirecte referentie is er nog de verdeling tussen part-deel, part-geheel. Zo is het icoontje van een vuilnisbakje op een computer desktop een voorbeeld van een part-deel relatie. Een vuilnisbak (figuur 3) staat voor ‘afval weggooien’, wat weer symbool staat voor een file deleten binnen een softwareprogramma. Een part geheel, is bijvoorbeeld het Microsoft Word pictogram (figuur 3). De W in het pictogram is een alfanumerieke weergave van een deel van het programma, en het beschreven blad een grafische weergave van een van de mogelijkheden. Zowel de W als het beschreven vel papier zijn delen van het geheel, waar het softwareprogramma voor staat. Ook bij de internet explorer is dit het geval. De E is een alfanumerieke weergave van “explorer” en verkennen, de planeetvorm staat voor het wereldwijde, beiden delen van waar het programma voor staat. En zo staat kluitje wol, voor een wolwasprogramma. De bijbehorende actie is dan het wassen van het betreffende kledingstuk op minder dan 40 graden met het wolwasprogramma.



Figuur 3. Voorbeelden van pictogrammen

Kijkwijzer en PEGI pictogrammen zijn ook wel veiligheidspictogrammen. De Consumer Safety Unit van Departement of Trade and Industry in Groot Britannië verstaat hieronder: “a diagrammatic representation using pictures rather than words to convey a hazard warning or safety message” ofwel een schematische (vereenvoudigde) weergave, die gebruik maakt van plaatjes boven woorden om een veiligheidsrisico duidelijk te maken (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998).

Volgens Böcker (1996) is een icoon een versimpelde weergave die uit zowel concrete als realistische elementen bestaat en zelf-verklarend is. Iconisch en symbolisch moeten worden gezien als twee eindpunten op een schaal, en afhankelijk van zijn compositie bevindt een pictogram zich dan ergens tussen deze twee uitersten.

← pictogram →

*Iconisch (concreet)* \_\_\_\_\_ *symbolisch (abstract)*

Pictogrammen worden vaak benoemd naar de relatie tot hun referent. Bij benoemen van de relatie tussen het afgebeelde (icoon/pictogram) en de bedoelde betekenis (referent) maken Zwaga, Boersema en Hoonhout (1999) de volgende onderverdeling:

- *Representatief*; er is een directe associatie tussen de icoon en de referent (de handeling/betekenis)
- *Semi-abstract*; geen directe associatie, maar nog wel gemeenschappelijke elementen tussen de referent en het pictogram
- *Abstract*; er is geen directe associatie en vaak is het afgebeelde (de referent) te omvattend om een directe associatie mogelijk te maken

Deze onderverdeling lijkt veel op de beschrijving die Dreyfuss (1984) hanteert. Hij onderscheidt:

- *representatieve iconen*, die een vrij accurate simpele weergave zijn van de referent;
- *arbitraire iconen*, waar alleen nog algemene elementen van de referent in een afbeelding zijn verwerkt;
- *abstracte iconen*, die volledig verzonnen zijn en waarvan de betekenis aangeleerd dient te worden.

Een andere verdeling van Easterby & Hakiel (1981) naar de functie van een icoon is:

- *Descriptief icoon*: beschrijft het (potentiële) risico
- *Prescriptief icoon*: beschrijft de maatregelen die genomen moeten worden om een risico te vermijden, bijvoorbeeld draag een veiligheidsgordel en gebruik een condoom, etc

- *Proscriptief/prohibitief icoon*: verbied bepaalde acties waardoor een risico vermeden wordt, bijvoorbeeld drink niet, doe niet aan onveilige seks, etc.

In het dagelijks leven zijn veel van de iconen die men tegenkomt prohibitief, permissief of prescriptief, zoals verkeersborden. Algemene kenmerken geven het soort inhoud aan. Prohibitieve signalen zijn bijvoorbeeld, een rode rand, een kruis of streep door het pictogram. Permissieve signalen, zijn vierkante achtergrond, blauw of wit en de afwezigheid van sterk prohibitieve signalen. Kijkwijzer en PEGI zijn descriptief. Ze hebben echter geen kenmerken qua vorm of kleur (bijv. rode waarschuwingdriehoek) om dit aan te geven. Wellicht is het ontbreken daarvan de reden dat veel mensen aangeven dat zij verwachten dat het icoon wat zegt / belooft over de inhoud van de betreffende film/game (Nikken, 2003), terwijl dit niet de bedoeling is. Het icoon zegt niets over het genre, dan wel de mate waarin de betreffende inhoud voorkomt.

### **Voor- en nadelen van pictogrammen**

Kijkwijzer en PEGI informeren dus door middel van iconen met daarop een leeftijdsadvies en een pictogram met een inhoudselement op basis waarvan dit leeftijdsadvies wordt verleend. In systemen uit andere Europese landen wordt er, wanneer er al sprake is van een inhoudsaanduiding, gebruik gemaakt van een tekstuele geschreven of gesproken aanduiding. Pictogrammen krijgen vaak om meerdere redenen de voorkeur boven een tekstboodschap. Ook worden iconen vaak gecombineerd met tekst. Pictogrammen hebben dan ook veel positieve eigenschappen (boven tekst):

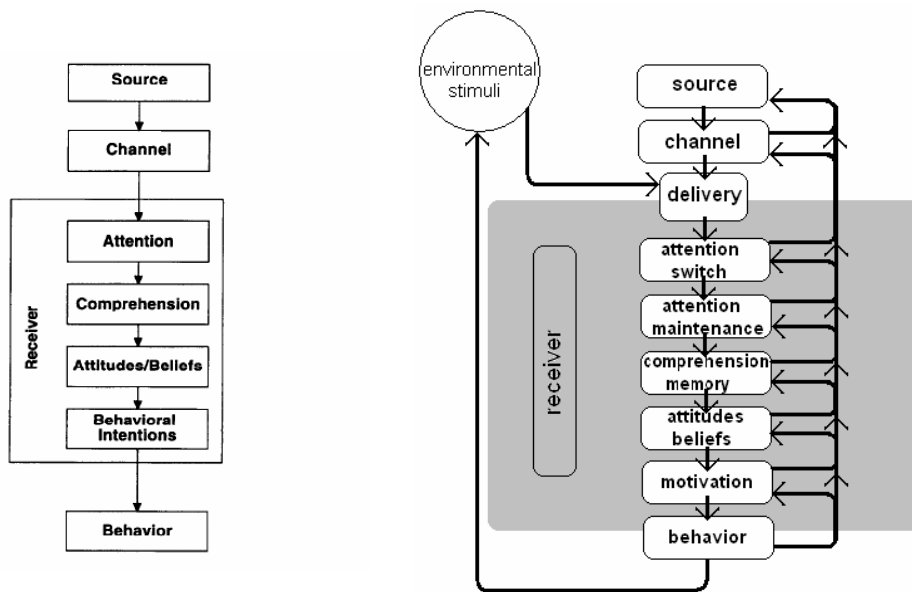
- meer herkenning en snellere herkenning (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998)
- beter herinnerd worden (Horton, 1994)
- universeler (geen taalbarrière) (Horton, 1994; Cowgill & Bolek, 2003)
- beknopter (Horton, 1994)
- geen taalobstakel door bijv. analfabetisme (Akerboom, 1993; Horton, 1994)
- snellere verwerking doordat cognitie op meerdere niveaus plaatsvindt (Horton, 1994; Wogalter, 2006)
- trekken eerder en beter de aandacht, dus voor waarschuwingen geschikt (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Wogalter, 2006)
- verhoogt het bewustzijn van het risico dat aan een product kleef (Akerboom, 1993; Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998)
- behulpzaam bij het zoeken en snel vinden van bepaalde informatie (Bernardini, Ambrogi, Perioli, Tiralti, & Fardella, 2000)

Toch kleven er ook een aantal nadelen aan het gebruik van pictogrammen (ten opzichte van tekst):

- lastig om de betekenis ervan te beperken, want vaak roept een icoon meerdere betekenissen op (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Zwaga & Boersema, 1983)
- metafoor is soms maar deels kloppend, waardoor misverstanden kunnen ontstaan (Zwaga & Boersema, 1983)
- interpretatieverschil door culturele verschillen ondanks dat tekens universeler zijn dan taal, ook al is er geen taalbarrière (Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999; Cowgill & Bolek, 2003)
- leertijd voor abstracte pictogrammen (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Dreyfuss, 1984)
- soms worden ze juist helemaal niet goed begrepen (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Easterby & Hakiel, 1981)

### ***2.3 Werking van classificatiesystemen***

Kijkwijzer en PEGI fungeren als publieke informatiesystemen. Zij verstrekken informatie over de mogelijk schadelijke gevolgen van de inhoud van media en geven suggesties over de gepaste gebruiksleeftijd. Het overbrengen van deze informatie kan worden gezien als een communicatieproces. Vele onderzoekers hebben de stappen in dit proces beschreven of in een model weergegeven. Vrijwel alle modellen hebben een paar stappen gemeen: attentie/aandacht – begrip/geheugen – attitudes en overtuigingen – motivatie – gedrag (Duarte & Rebelo, 2005). Vaak zijn de modellen gebaseerd op het basis communicatie proces model, bestaande uit zender, boodschap en ontvanger, uitgebreid met het informatieverwerkingsproces aan de ontvangerszijde en omgevingskenmerken. Een veel voorkomend model om het proces rond de gepresenteerde boodschap weer te geven is het Communication of Human Information Processing (CHIP) model van Wogalter & Young (1998) (figuur 4).



Figuur 4. Links: CHIP model uit Wogalter & Young (1998); Rechts: Communication/Human Information processing model (CHIP) van Wogalter (2006)

Een daarop gebaseerd model van Wogalter (2006) is het wat verder ontwikkelde CHIP model. Eerdere modellen stelden het proces lineair voor, maar dit model geeft een meer interactief en cyclisch geheel, zoals te zien is in figuur 4. Rogers, Lamson, & Rousseau (2000) koppelen de stappen die van toepassing zijn op de interpretatie van de boodschap bij de ontvanger aan daarbij belangrijke factoren (tabel 1) .

Tabel 1: Stappen van Rogers et al. (2000) en daarbij horende persoonlijke en boodschapskenmerken

	<b>Personal (persoonlijk)</b>	<b>Message (boodschap)</b>
<b>1 NOTICE</b>	Age, Familiarity, Harzard Perception, Information Seeking, Gender	Color, Emphasis, Interactivity, Orientation, Placement, Shape, Signal Word, Size, Symbology, Tone
<b>2 ENCODE</b>	Familiarity, Hazard Perception, Gender, Vision	Color, Emphasis, Font Size, Interactivity, Layout, Length, Placement, Signal Word, Size, Symbology, Text Style, Type Style
<b>3 COMPREHEND</b>	Age, Familiarity, Symbol Comprehension	Color, Explicitness, Layout, Placement, Signal Word, Symbology, Text Complexity, Type style, Variations
<b>4 COMPLY</b>	Age, Control Perception, Cost of Compliance, Familiarity, Hazard Perception, Modeling, Risk-Taking Style	Color, Interactivity, Layout, Placement, Provide Response, Statement of Hazard, Symbology

## **Factoren bij informatieoverdracht**

Uit onderzoek van Rogers, Lamson, & Rousseau (2000) kwam naar voren dat er veel factoren zijn die een rol spelen bij de stappen van het waarschuwingsproces en leiden tot succesvol begrip van de waarschuwing. In dit onderzoek zal worden gekeken naar een drietal persoonlijke factoren: geslacht, leeftijd en mediagebruik en één boodschapskenmerk. De drie eerstgenoemde factoren bevatten aspecten die weer invloed hebben op de verwerking van een boodschap. Het eerste aspect is de relevantie (perceived/personal relevance). Hoe groter de relevantie hoe beter een boodschap aankomt (Wogalter, DeJoy & Laughery, 1999; Easterby & Hakiel, 1981). Als tweede is er de vertrouwdheid met de boodschap. Hoe vaker de informatie is gepresenteerd, hoe groter de kans is dat het opvalt en des te beter het begrepen wordt (Rogers, Lamson, & Rousseau, 2000; Easterby & Hakiel, 1981; MacKinnon & Lapin, 1998; Isherwood, McDougall, & Curry, 2007). Een ander aspect is de risicoperceptie. Mensen hebben in het algemeen de neiging te denken dat een boodschap niet op hen van toepassing is en dat de boodschap meer geldt voor anderen, omdat zij zelf denken minder risico te lopen (Yu, Chan, & Salvendy, 2004). Hoe deze aspecten precies terugkomen in de gekozen factoren en op welke manier de factoren invloed hebben op de verwerking van de PEGI en Kijkwijzer pictogrammen wordt uitgelegd in de komende subparagrafen.

### *Geslacht*

Er wordt verwacht dat onder de jongeren een verschil bestaat tussen jongens en meisjes. In hoofdstuk 1 was al te lezen dat jongens meer tijd besteden aan gamen dan meisjes en men ongeveer even vaak tv en film kijkt. Aangezien jongens vaker geconfronteerd worden met de boodschap (vertrouwdheid), is het aannemelijk dat zij ook beter op de hoogte zijn van de boodschap. Geslacht is een factor die naar voren komt in het proces van de werking van de classificatiesystemen. Het speelt een rol bij attentie/aandacht maar ook bij de attitudes en overtuigingen die weer interfereren met begrip (Isherwood, McDougall, & Curry, 2007). Jongens hebben een lagere risicoperceptie dan meisjes (Yu, Chan, & Salvendy, 2004; The Environmental Health Education Center, 1997) en daarom zouden zij minder relevantie kunnen ondervinden bij blootstelling aan de voorlichting. Aan de andere kant kunnen mannen de boodschap relevanter achten doordat zij veel meer gebruik maken van de betreffende media. Dus ondanks frequentere blootstelling kan het zijn dat de relevantie een groter effect heeft dan blootstelling.

### *Leeftijd*

Er wordt verwacht dat leeftijd een effect zal hebben op het begrip van de pictogrammen. Ten eerste is leeftijd één van de in het onderzoek van Rogers, Lamson, & Rousseau (2000) naar voren komende factoren. Ten tweede heeft leeftijd indirect ook weer invloed door enerzijds de waargenomen relevantie en anderzijds de vertrouwdheid. Het kan zijn dat hoe dichter iemand tegen de gegeven leeftijdsgrenzen aanzit, hoe relevanter het pictogram is. Verder hoe ouder iemand is, hoe groter (de kans op) blootstelling aan de voorlichting en dus ook hoe vertrouwder de boodschap.

### *Mediagebruik*

Zoals al in hoofdstuk 1 aan de orde kwam, hebben jongens een hoger mediagebruik dan meisjes. Dit zou effect kunnen hebben op de kennis van pictogrammen. Hoe meer je gamed en hoe meer je tv kijkt, des te vaker kom je met de pictogrammen in aanraking (vertrouwdheid) en hoe groter je kennis zou moeten zijn. Bovendien hoe meer je tv kijkt of gamed, hoe relevanter de pictogrammen voor je zijn. De kans dat je bijvoorbeeld niet een bepaalde game mag spelen van je ouders is voor iemand die weinig om gamen geeft, veel minder relevant dan voor iemand die vaak en graag gamed.

### *Abstractie*

De verwachting is dat niet alle pictogrammen even goed begrepen worden. In veel literatuur komt naar voren dat abstracte symbolen een leertijd nodig hebben en daardoor in het algemeen slechter begrepen worden. Zelfs met leertijd is de begrijpelijkheid nog niet altijd gegarandeerd (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999; The Environmental Health Education Center, 1997). Toch kan men soms ook naar de betekenis raden, ook al is men niet bekend met het pictogram (Zwaga & Boersema, 1983). Het zou dus kunnen dat doordat er sprake is van de grote bekendheid en media-aandacht voor Kijkwijzer, PEGI door gebruik van soortgelijke pictogrammen vrijwel evengoed begrepen wordt. Aan de andere kant kan het ook zijn dat dit juist voor verwarring zorgt. Wogalter, Sojourner, & Brelsford (1997) geven aan dat de beter begrepen symbolen vaak de wat concretere concepten (bijvoorbeeld roken) vertegenwoordigen, in tegenstelling tot abstracte concepten (bijvoorbeeld discriminatie) die minder goed begrepen worden. In McDougall, de Bruijn, & Curry (2000) blijkt dat meer visueel detail niet altijd leidt tot concretere iconen.

Er wordt verwacht dat er verschillen bestaan tussen de pictogrammen binnen sets van bij elkaar horende pictogrammen. Over het algemeen worden concrete pictogrammen beter begrepen dan abstracte pictogrammen, mits ze niet te gedetailleerd zijn. Abstracte pictogrammen zijn daarentegen wel aan te leren, echter dit vereist tijd en blootstelling. Verder is het in het algemeen lastig om iets in zijn geheel af te beelden, zeker wanneer het afgebeelde slechts een concept voorstelt en geen concreet iets is.

## ***2.4 Voorwaarden aan classificatiesystemen***

Omdat er sprake is van een zekere mate van zelfregulering dienen Kijkwijzer en PEGI aan bepaalde condities te voldoen of deze na te streven. Voor een goed werkend zelfregulerend classificatiesysteem, zijn er naast de classificerende instantie, drie andere belangrijke partijen die mede bepalend zijn voor een goede werking. Dit zijn de overheid, de industrie en de consument. Er zou overleg moeten zijn tussen al deze partijen. Daarnaast zou een classificatiesysteem open moeten staan voor kritiek en verbetering die door de partijen wordt aangedragen (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006; Valkenburg, Beentjes, Nikken & Tan, 2004; Palzer, 2002; Hemels, 2003/2004). De overheid dient ervoor te zorgen dat er een raamwerk is waaronder de classificatie fungeert, waardoor er sprake is van een legitiem en afdwingbaar systeem (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006; Palzer, 2002). Voor participatie van zowel industrie als de consument is het belangrijk dat het systeem geaccepteerd wordt (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006; Valkenburg). Hiervoor dient het classificatiesysteem betrouwbaar te zijn als bron van classificatie. Het toekennen van classificaties moet transparant, eenduidig en efficiënt zijn (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006; Valkenburg, Beentjes, Nikken, & Tan, 2004; Mandelkern 2001). Maatregelen en acties naar aanleiding van classificaties moeten in porportie zijn (Mandelkern, 2001; Palzer, 2002; Palzer, 2003). Een systeem zou moeten inspringen op nieuwe ontwikkelingen. Daarnaast is het belangrijk dat een systeem herkend, gewaardeerd en gebruikt wordt door het publiek (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006; Valkenburg, Beentjes, Nikken, & Tan, 2004; PCMLP, 2004; Palzer, 2002; Palzer 2003). Om dit te bewerkstellen zou een classificatiesysteem zich moeten richten op het verhogen van het publieke bewustzijn en de media ontwikkeling van de consument (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006; PCMLP, 2004).

In dit onderzoek ligt de focus aan de consumentzijde wat betreft de vereisten voor een goed classificatiesysteem. Hoewel veel ouders en kinderen voor de intrede van Kijkwijzer en PEGI aangaven behoefte te hebben aan informatie, is het nog maar de vraag of deze informatie ook verkregen wordt. De informatie die verstrekt wordt via de iconen op bijvoorbeeld game en DVD



verpakkingen en in advertenties kan niet aankomen, of wanneer deze wel aankomt, verkeerd worden begrepen. Ook kan de werking zijn doel voorbij streven. Wanneer de consument classificaties te streng vind of juist te laks zal hij er geen gebruik meer van maken. Het is dus belangrijk niet alleen aan de ontwerpzijde en uitvoerderszijde het systeem bij te houden en te ontwikkelen. Ook aan de zijde van de gebruiker dient het systeem gecontroleerd te worden op zijn doelen. In dit onderzoek zal worden getracht duidelijkheid te verschaffen over het begrip en de herkenning van de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen en de factoren die hierbij een rol spelen. In een ideale situatie zou herkenning en begrip geen probleem moeten zijn, zeker niet wanneer een systeem voldoet aan de voorwaarde dat zij werken aan het verhogen van publieke bewustzijn en werken aan media ontwikkeling van de consument.

### 3. ONDERZOEKSVRAGEN

Het classificatiesysteem van Kijkwijzer en PEGI bestaat uit iconen. Uit abstracte en semi-abstracte pictogrammen, zonder directe associatie met de referent waarnaar de pictogrammen op de iconen verwijzen. Het icoon de spin bijvoorbeeld, heeft een indirecte associatie. Veel mensen zijn bang voor spinnen en dus staat de spin symbool voor angst. Dit is dan een abstract begrip. In principe bestaan Kijkwijzer en PEGI uit een serie abstracte iconen, de NICAM hoopt echter dat er in de loop van de jaren betekenisgroei plaatsvindt. De spin staat dan direct symbool voor angst (Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999).

Gekeken naar het kader van onderzoek op het gebied van pictogrammenbegrip, blijkt veel onderzoek gericht te zijn op het koppelen van boodschapskenmerken aan stappen binnen het waarschuwingsproces (Braun, Kline, & Silver, 1995; Yu, Chan, & Salvendy, 2004; Murray, Magurno, Glover, & Wogalter, 1998; Goonetilleke, Shih, On, & Fritsch, 2001). Vooral op het gebied van attentie is er al veel onderzoek gedaan naar onder andere vorm, audiovisuele stimuli, plaatsing, kleurgebruik en plaatjes vs. tekst (Argo & Main, 2004). Ook wordt er veelal onderzoek gedaan naar de generaliseerbaarheid van pictogrammen tussen verschillende culturen en talen (Mayhorn & Goldsworthy, 2007; Singh & Singh, 2005). Onderzoek wordt vaak gedaan als pictogrammen nog in de ontwerpfase zijn (Bolek & Cowgill, 2006) of wanneer er alternatieven voorhanden zijn (Goldsworthy & Kaplan, 2006; Mayhorn & Goldsworthy, 2007).

In dit onderzoek zal juist worden gekeken naar de kenmerken van de gebruiker bij verwerking van de boodschap in plaats van naar de boodschapskenmerken. Er is vastgesteld dat er behoefte is aan deze informatie. Ouders en kinderen wilden graag meer weten over de inhoud van de games en de geschiktheid hiervan. Maar nu er een informatiesysteem is, voldoet dit systeem ook en wordt er voldaan aan de voorwaarde dat informatie correct wordt overgebracht? Wanneer men op de hoogte is van Kijkwijzer en PEGI en de intentie heeft om het gebruiken, is het natuurlijk wel van belang dat men de betekenis van de iconen ziet. Daarbij is het ook belangrijk dat men weet welk doel erachter zit, zodat men, als ouder of kind zijnde, weet wat men ermee kan doen. Wanneer er echter verwarring bestaat over de betekenis van een pictogram, of wanneer het onduidelijk is wat het doel is van een pictogram, kan dit zorgen voor verwarring of zelfs misinterpretatie. Het systeem werkt dan niet of zelfs averechts. Volgens Wogalter (2006) kun je bij informatie of waarschuwingen met pictogrammen de volgende drie vragen stellen: Trekt het signaal de aandacht? Is het duidelijk leesbaar? Is het begrijpelijk? Bij dit onderzoek ligt de focus

op de laatste vraag. De begrijpelijkheid van het pictogram staat centraal bij het succesvol verwerken van de waarschuwing. Vooral omdat de Nederlandse classificatielabels niet direct gepaard gaan met tekst, zou het pictogram voor zich moeten spreken. Vaak is er bij online en interactieve media nog de mogelijkheid een legenda dan wel een link aan te klikken, om op deze manier achter de bedoelde betekenis van het symbool te komen. Op DVD- of gameverpakkingen is dit echter onmogelijk. Bovendien betekent het opzoeken van een betekenis een extra drempel. Het is dus belangrijk dat het pictogram op zichzelf al begrijpelijk is (Bruyas, Le Breton, & Pauzie, 1998). Een teken is succesvol wanneer een gebruiker het ondubbelzinnig kan herleiden tot een referent (Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999). De gebruiker zou bijna intuïtief moeten kunnen weten wat er bedoeld wordt (Böcker, 1996). Alleen wanneer de betekenis juist wordt geïnterpreteerd kan men de benodigde actie ondernemen.

Het percentage goed geïnterpreteerde pictogrammen zegt wat over de kwaliteit van het pictogram. De International Standards Organisation (ISO) is een netwerk van 157 nationale instituten voor standaardisering, waaronder Nederland. De ISO standaard voor een goed pictogram is dat 67% van de mensen het juist interpreteert (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Zwaga & Boersema, 1983; Wogalter, 2006). Het percentage goede interpretaties wordt hiervoor gemeten door middel van een toets. Er zijn verschillende soorten testen. De door de ISO voorgeschreven toetsingsprocedure bestaat onder andere uit een combinatie van zowel een matching- als een comprehensiontest (Zwaga & Boersema, 1983).

Begripelijkheid van de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen is dus belangrijk voor de juiste interpretatie van de pictogrammen. Waardoor er juist gehandeld kan worden. Daarnaast wordt de begripelijkheid van deze pictogrammen ook belangrijk gevonden door verschillende overheden. Echter, bij deze pictogrammen is nog niet onderzocht of zij voldoen aan de standaarden die de ISO voor de begripelijkheid van pictogrammen heeft opgesteld. In dit onderzoek zal dit nader bekeken worden. Daarbij is de volgende vraag opgesteld:

*Wat is de kwaliteit van de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen?*

Kwaliteit staat in dit geval voor de mate waarin de pictogrammen juist geïnterpreteerd worden.

De interpretatie zal worden gemeten door middel van meerdere toetsmethodes. De vraag die daarbij aan de orde komt is:

*Zijn er verschillen tussen de toetsingsmethoden wat betreft de uitkomst op de begripsscore?*

Zoals te zien was in het CHIP model (paragraaf 2.3, figuur 4) hebben persoonskenmerken (receiver characteristics) niet alleen een effect op de begrijpelijkheid (comprehension) maar ook op motivatie (motivation), geheugen (memory), attitudes en zelfs op de attentie. Begrijpelijkheid hangt dus indirect ook samen met deze factoren. De onderzoeksvraag die hieruit volgt is:

*In hoeverre hebben de factoren invloed op interpretatie van de betekenis van de pictogrammen?*

In dit onderzoek zal gekeken worden naar de invloed van de in paragraaf 2.3 uitgediepte factoren: geslacht, leeftijd en mediagebruik. Mediagebruik is hierbij onderverdeeld in tv kijken, gamen en computergebruik.

## 4. METHODEN

In de vorige hoofdstukken is beschreven dat classificatie van audiovisuele media in Nederland gebeurt door middel van pictogrammen. De juiste interpretatie van deze pictogrammen speelt een belangrijke rol in het succes van de voorlichting. Dit onderzoek richt zich op het vaststellen in hoeverre de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen worden begrepen. Ook zal worden getracht factoren aan te wijzen die invloed hebben op de interpretatie van de betekenis. In dit hoofdstuk zal de methode van toetsing van het begrip van de pictogrammen worden besproken. Eerst volgt er een algemene inleiding over toetsmethodes. Vervolgens zal de procedure van het onderzoek worden beschreven in paragraaf 4.1, gevolgd door de gebruikte testen. De comprehensiontest in paragraaf 4.2 en de matchingtest in paragraaf 4.3. In paragraaf 4.3 zal ook de focusgroep voorafgaand aan het onderzoek worden behandeld. Paragraaf 4.4. gaat in op de achtergrondvariabelen waaronder het mediagebruik. In de laatste paragraaf getiteld Respondenten (4.5) zullen de deelnemers aan het onderzoek worden besproken.

Er zijn twee hoofdtype testen te onderscheiden die vaak gebruikt worden bij de beoordeling van pictogrammen. Dit zijn de comprehensiontest of recognitiontest en de matchingtest (Böcker, 1996; Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999; Zwaga & Boersema, 1983). In dit onderzoek is gebruik gemaakt van zowel een comprehensiontest als een matchingtest. Bij onderzoek naar pictogrammen wordt vaak een matchingtest gebruikt. Hierbij wordt uit een serie pictogrammen de beste pictogram bij de gevraagde betekenis gekozen. Dit heeft vaak de voorkeur boven een comprehensiontest, omdat matching de reële context van een pictogram het best benadert. Dit komt doordat de pictogrammen in een set te zien zijn. In het geval van de Kijkwijzer en de PEGI pictogramset is dit echter niet zo belangrijk. Niet alleen is de pictogrammen set van de Kijkwijzer en PEGI zeer klein, er staan ook nooit meer dan drie iconen op een verpakking. Daarbij is één icoon al de leeftijdsclassificatie. Het is dus minder van belang dat men meerdere iconen uit de set tegelijk ziet, omdat dit in werkelijkheid ook niet voorkomt. In werkelijkheid wordt het pictogram weergegeven en moet de consument zelf op de hoogte zijn van de betekenis. Een comprehensiontest in combinatie met een matchingtest geeft dan een reële weergave van het totale pictogrambegrip. Voor het slagen van de matchingtest zijn er representatieve referenten nodig. Om mogelijke, maar wel representatieve referenten te verzamelen voor de matchingtest, is eerst een vooronderzoek uitgevoerd in de vorm van een focusgroep.

### **Comprehensiontest**

De comprehensiontest is een vrije interpretatieopdracht, aangezien er geen antwoordmogelijkheden gegeven worden. Hierbij zijn er verschillende uitvoeringsmogelijkheden. Zo kan het pictogram worden getoond en daarbij gevraagd worden naar de referent. Dit kan ook omgekeerd. Daarbij vraagt men naar mogelijke elementen die zouden moeten voorkomen in het pictogram. Bijvoorbeeld als men wordt gevraagd te denken aan een wachtkamer, dan zou men als pictogramelementen een bank, een persoon en een klok kunnen noemen. Een andere mogelijkheid is dat er gevraagd wordt om een pictogram te tekenen. Hierbij is echter creativiteit (de schetscapaciteiten van de deelnemer) een belangrijke storende factor. Het percentage goede antwoorden zegt wat over de kwaliteit.

Foute antwoorden, of halve interpretaties zeggen vaak wat over de oorzaak van de misinterpretatie van het symbool (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Zwaga & Boersema, 1983; Wogalter, 2006). Één van de nadelen van een comprehensiontest is dat, omdat de context niet duidelijk aanwezig is, de begrijpelijkheidsniveaus wellicht lager uitvallen dan in de werkelijkheid het geval zou zijn (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998).

### **Matchingtest**

Een matchingtest houdt in dat men bij een referent een pictogram kiest uit een lijst met pictogrammen. Vaak bestaat deze lijst uit de gehele pictogramset: bijvoorbeeld alle pictogrammen op een luchthaven of alle pictogrammen van een wasvoorschrift. Soms wordt de test ook andersom uitgevoerd, dan koppelt men één van de referenten op een lijst aan een pictogram. Met behulp van deze test kunnen uitspraken worden gedaan aan de hand van de hoeveelheid juist gematchte symbolen. Maar daarnaast kan er ook gekeken worden naar de keren dat een fout symbool werd gekoppeld aan een referent. Dit zegt wat over de confusion (verwarring) (Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998; Wogalter, 2006). Een matching test wordt vaak gebruikt boven een comprehension test, wanneer matching de werkelijke gebruikssituatie het beste benadert. Bijvoorbeeld bij bewegwijzering is het vaak het geval dat een reiziger uit een scala van symbolen het door hem gezochte plek of faciliteit probeert te vinden.

## Evaluatiecriteria

Er zijn twee soorten fouten die personen maken bij het achterhalen van de betekenis van een pictogram (Zwaga & Boersema, 1983).

- Interpretation confusions (verwarring bij de interpretatie): verwarring gebaseerd op foute interpretatie van de betekenis van een symbool.
- Strategy confusions (verwarring in de strategie): respondenten geven het symbool dat zij zouden nemen wanneer zij het symbool dat zij verwachten aan te treffen bij een bepaalde referent, niet kunnen vinden.

Verwarring kan asymmetrisch of symmetrisch optreden. Bij asymmetrische verwarring, ziet men pictogram x aan voor y, maar y niet voor x. Bij symmetrische verwarring wordt zowel x aangezien voor y als omgekeerd. Vaak komt dit door gemeenschappelijke elementen in pictogrammen. Beide pictogrammen hebben een element dat in beide zodanig aanwezig is, dat andere elementen die het verschil moeten maken niet opvallen (bagage afgifte, bagage berging, bagage banden, figuur 8). Het belangrijkste element wordt dan verkeerd geïnterpreteerd, mogelijk doordat de verschillen tussen de pictogrammen zijn niet duidelijk genoeg (bus, naar de treinen, figuur 8).



Figuur 8. Pictogrammen die voor verwarring zorgen

Binnen de eerder genoemde fouten kan er ook sprake zijn van "concept confusion". De respondenten zijn zich niet bewust van het verschil tussen de referenten van pictogrammen. Zo zal misschien niet iedereen zich van het verschil tussen het pictogram van een buffet of een restaurant bewust zijn, omdat men geen verschil ziet in de betekenis. In beiden kan men eten. Naast de verwarring van gemeenschappelijke elementen in de pictogrammen kan de verwarring komen door de verwarring over het concept achter het pictogram (Zwaga & Boersema, 1983).

Böcker (1996) stelt een multiple index approach voor om iconen te testen. Deze benadering houdt niet alleen rekening met associatie, maar ook met het esthetische aspect van het pictogram. Het is een methode bestaande uit drie tests waarbij indicatoren voor de kwaliteit van een icoon of pictogram worden gemeten. Deze indicatoren zijn: hit ratio (juiste interpretaties), vals alarm ratio (foute antwoorden), missende waarden (niet gegeven antwoorden), zekerheid over het gegeven antwoord, passendheid van het antwoord bij het pictogram, pictogram voorkeur en pictogramset

voorkeur. De drie gebruikte tests zijn de pictogram associatie test, pictogram voorkeurstest en de pictogramset voorkeurstest. Bij de associatietest wordt gekeken of de doelgroep de juiste interpretatie geeft van een pictogram. Een voorkeurstest geeft aan welk pictogram de doelgroep het best vindt passen bij de beoogde betekenis. Wanneer er niet meerdere pictogramsets voorhanden zijn, stelt Böcker (1996) dat ook slechts de associatietest uitgevoerd kan worden. Want voorkeurstesten vereisen minstens twee pictogramsets. Ook kan er gekozen worden om bij de associatietest andere, bijvoorbeeld al eerder afgewezen ontwerpversies, mee te nemen als valse referenten, door Böcker genaamd “noise”.

#### ***4.1 Procedure***

Over de periode van een jaar zijn 350 basisscholen in heel Nederland verzocht om mee te werken aan het onderzoek. Bij aanvang was er gekozen voor werving via e-mail, maar door een zeer lage respons is er overgegaan op telefonische werving. Het onderzoek werd afgenomen via een online vragenlijst en begeleid door de onderzoeker of een vooraf geïnstrueerde docent. De vragenlijst bestond uit een comprehensiontest en een matchingtest met iconen, gevolgd door achtergrondvragen. Als oriëntatie en voor verzameling van gegevens voor de vragenlijst is eerst een focusgroep gedaan, gevolgd door een pretest van de vragenlijst. Om volgorde effecten uit te sluiten had de vragenlijst twee versies. Hiertoe waren iconen bij toeval verdeeld over twee volgordes, met als enige vereiste dat twee vrijwel identieke iconen minstens twee iconen uit elkaar geplaatst waren. Deze zogenaamde A en B volgordes zijn gebruikt om de volgorde van de vragen te bepalen bij de twee versies van de vragenlijst. Er was een AB versie, met de A volgorde voor de comprehensiontest en de B volgorde voor de matchintest en een BA versie volgens hetzelfde principe. Bij alle iconen was antwoorden verplicht. Respondenten werden toegewezen aan een versie naar voornaam. A t/m M beantwoorde de AB versie en N t/m Z beantwoorde de BA versie. De vragenlijst is individueel ingevuld, maar vond afhankelijk van de locatie één voor één of in een groepssetting plaats. Door het bestaan van twee versies werd overleg of beïnvloeding tussen leerlingen onderling bemoeilijkt. Voor de opbouw en inhoud van de gehele online vragenlijst wordt verwezen naar bijlage 5.

Het onderzoek bestond uit drie delen, een comprehensiontest, een matchingtest en achtergrondvragen. Aan het einde van de matchingtest werd na een korte samenvatting van de beide classificatiesystemen met daarbij een overzicht van alle iconen, gevraagd naar een eindoordeel over de PEGI en de Kijkwijzer.

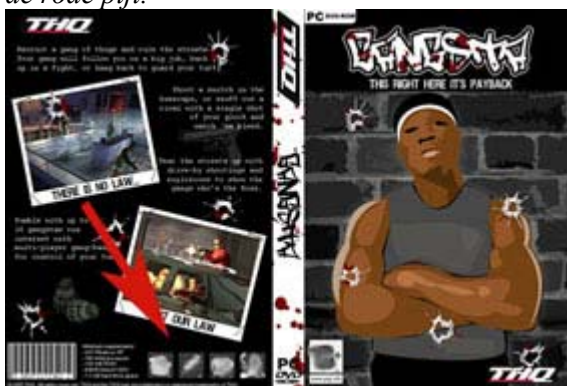


## 4.2 Comprehensiontest

Het eerste deel van het onderzoek bestond uit een comprehensiontest. Hierbij werden beide pictogramsets volledig gebruikt. De pictogrammen met inhoudsclassificaties kwamen één voor één in beeld. Per inhoudsclassificatie kreeg de respondent in een paar gevallen twee pictogrammen van dezelfde strekking te zien. Dit betekent dus dat zij bijvoorbeeld het Kijkwijzer pictogram voor angst, én het PEGI pictogram voor angst te zien krijgen (die beiden worden gevormd door een spin). Vervolgens dienden de deelnemers aan te geven wat zij dachten dat het pictogram betekende. Men moest dus zelf de betekenis bedenken. Er is hierbij dus sprake van vrije niet geholpen herkenning. Volgens Wolff & Wogalter (1998) is een methode met open vragen naar de betekenis van een pictogram de beste testmethode.

Een testmethode of evaluatiemethode voor pictogrammen moet rekening houden met het feit dat de focus niet alleen bij de correcte associatie ligt, maar dat deze ook moet kijken naar het zekerheidsgevoel van de respondent (Böcker, 1996; Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999). Om hier rekening mee te houden en gokken uit te sluiten, is aan de respondenten gevraagd om op een vijfpuntschaal (1= onzeker, 5=zeker) aan te geven hoe zeker zij waren dat het door hen gegeven antwoord juist was. Tijdens de test is ook geprobeerd om een realistische situatie na te bootsen. Dit omdat het belangrijk is dat de respondent geconfronteerd wordt met de context waarin het pictogram zich normaal ook voordoet (Böcker, 1996; Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999; Wolff & Wogalter, 1998). In het onderzoek komt dit tot uiting in een inleidende tekst met daarin een situatieschets vergezeld met een voorbeeld. Bij ieder pictogram werd deze situatie vervolgens herhaald. De inleidende situatieschets zag er als volgt uit:

*Probeer je bij het geven van je antwoord te verplaatsen in de situatie zoals deze beschreven is. Het plaatje staat op een door jou gekochte of gehuurde DVD of game. Zoals hieronder te zien bij de rode pijl.*



Een voorbeeld van de vraag die per pictogram gesteld werd luidt als volgt:

*Stel je koopt of huurt een film of een game. Op het hoesje staat in een hoek het volgende pictogram afgebeeld.*



*Dit plaatje betekent.....*

*Vul (zo kort mogelijk) in, wat er volgens jou op de stippellijn moet staan.*

*Hoe zeker ben je dat het door jouw ingevulde antwoord goed is?*

*Vul op een schaal van 1=ONZEKER en 5=ZEKER in.*

### **4.3 Matchingtest**

Het tweede deel van de vragenlijst bestond uit een omgekeerde matchingtest. Ook bij deze test werden respondenten wederom geconfronteerd met één pictogram per keer. Hierbij werd een verzameling van vier referenten gegeven (één juiste en drie valse) waaruit men per pictogram steeds de juiste moest kiezen. Vaak wordt een matchingtest uitgevoerd door het geven van een referent waarbij dan uit de gehele pictogramset het juiste pictogram moet worden gezocht. Wanneer men in een bepaalde situatie een pictogramkeuze moet maken aan de hand van een referent, dan is het ook realistischer dat de test hierop gebaseerd is. Zo ook bij bijvoorbeeld de bewegwijzering op een groot station (Zwaga & Boersema, 1983). Mensen op een station hebben vaak een doel voor ogen (bijvoorbeeld bagage wegzetten) en zullen dan op het station uit alle borden met bewegwijzering het bord zoeken dat het beste hun doel vertegenwoordigt. In een onderzoek is het dan ook logisch dat mensen referenten (doelen) krijgen en dan mogen kiezen uit alle bewegwijzeringsborden. Bij kijkwijzer en PEGI is het proces juist omgekeerd. Men ziet vaak een pictogram voorbij komen voor een tv programma of op een hoesje van een film of DVD. Vervolgens moet men bij zichzelf nagaan wat dit zou kunnen betekenen. Het is dus realistischer om het pictogram te laten zien en de respondent een keuze te laten maken uit een aantal plausibele betekenissen. Ook in deze test werd er naast naar de juiste betekenis, ook nog gevraagd naar de zekerheid over het gegeven antwoord. Bovendien werd er gevraagd naar de passendheid van het pictogram op een schaal van 1 (niet passend) tot 5 (passend). Hiermee werd gevraagd in hoeverre de respondent het gegeven antwoord vond passen bij het weergegeven pictogram.

De vragen bij de matchingtest zagen er als volgt uit:

*Stel je koopt of huurt een film of een game. Op het hoesje staat in een hoek het volgende pictogram afgebeeld.*



*Wat betekent dit plaatje?*

- 0 giftig*
- 0 insecten*
- 0 vies*
- 0 angst*

*Hoe zeker ben je dat het door jouw ingevulde antwoord goed is?*

*Vul op een schaal van 1=ONZEKER en 5=ZEKER in*

*Hoe goed vind je het door jou gekozen antwoord en het plaatje bij elkaar passen?*

*Vul op een schaal van 1=NIET PASSEND en 5=PASSEND in.*

### **Valse referenten**

Bij de matchingtest worden per pictogram vier referenten gegeven. Van deze referenten is er één juist en de overige betekenissen zijn zogenaamde *valse referenten*. Uit onderzoek van Wolff & Wogalter (1998) naar de invloed van context en testmethode op de evaluatie van pictogrammen, kwam naar voren dat het zeer belangrijk is om valse referenten van een goede kwaliteit te kiezen. Dit om te voorkomen dat de keuze makkelijker wordt gemaakt dan in werkelijkheid. Om het resultaat dus niet teveel te beïnvloeden moeten er alternatieven zijn die ook in werkelijkheid in de doelgroep op zouden komen bij het zien van een bepaald pictogram. De resultaten lieten zien dat het gebruik van minder plausibele referenten bij meerkeuzevragen, de begripsscore maar liefst 30 % hoger liet uitvallen ten opzichte van een test met meer plausibele antwoordmogelijkheden. Wanneer men nagaat wat een bepaald pictogram betekent, zouden de valse referenten dus ook in werkelijkheid door het hoofd van de doelgroep moeten gaan. Bijvoorbeeld als men bij een plaatje verplicht fietspad, als keuzemogelijkheden, 1) eet genoeg fruit 2) verplicht fietspad, 3) naar de bussen, zou geven, dan ligt de keuze behoorlijk voor de hand. Het is te verwachten dat de

begripscore van de respondenten met deze antwoordmogelijkheden 100 % is. Wanneer de keuzemogelijkheden 1) verplicht fietspad, 2) onverhard fietspad, 3) fietsenstalling, zouden zijn wordt de keuze al een stuk moeilijker én vooral realistischer. Men kan zich voorstellen dat de begripscore nu wellicht lager zou uitvallen. Om realistische referenten voor de matchingtest te verzamelen is er een vooronderzoek gedaan.

### **Vooronderzoek**

Om plausible alternatieven te verzamelen is er een vooronderzoek uitgevoerd in de vorm van een focusgroep. Een focusgroep is een bijeenkomst van 6 tot 15 mensen. Met behulp van een gespreksleider, wordt door discussie tussen de deelnemers inzicht gegeven in algemene vragen en onderwerpen (Downs & Adrian, 2004). Hierbij is het de bedoeling dan de onderzoeker een beeld krijgt van de verzameling van ideeën en opvattingen over een onderwerp. In dit vooronderzoek werd gediscussieerd over de mogelijke betekenissen van de verschillende pictogrammen. Verder is er getracht een beeld te vormen van de opvattingen over media en mediaclassificatie.

### *Procedure*

Voor de organisatie van de focusgroep is in de regio Twente via e-mail contact gezocht met verschillende scholengemeenschappen. Belangrijk daarbij was dat de groep leerlingen elkaar niet goed kende, om groepsvorming binnen de focusgroep te voorkomen. Wanneer men een deel van een bestaande groep binnen een focusgroep uitnodigt kan het zijn dat dit deel of zeer dominant gaat zijn, of zich juist totaal afzondert (Downs & Adrian, 2004). Het is belangrijk dat iedereen zich op zijn of haar gemak voelt en het vertrouwen heeft actief deel te kunnen nemen aan de discussie. Om de mensen in de focusgroep zich op hun gemak te laten voelen en met elkaar kennis te laten maken is er eerst een spel gedaan. Dit spel had niets met het onderwerp van de focusgroep te maken en duurde ongeveer 5 minuten. De groep leerlingen gaf vervolgens in ongeveer een uur tijd hun ideeën over de PEGI en Kijkwijzer pictogrammen. Door groepsdiscussie zijn uiteindelijk verschillende valse referenten verzameld.

### *Respondenten*

De leeftijd van de deelnemers aan de focusgroep varieerde van 13 jaar tot 17 jaar. Omdat de beoogde doelgroep van het hoofdonderzoek in eerste instantie 10-18 jarigen betrof, was gevraagd om een groep van 6 tot 10 leerlingen in de leeftijd van 13 jaar en 16 jaar. De uiteindelijke groep bestond uit tien leerlingen, vijf meisjes en vijf jongens. Twee leerlingen deden VMBO, vier HAVO en vier VWO.

### *Resultaten*

Er zijn uiteindelijk 14 valse referenten uit de focusgroep naar voren gekomen. Deze waren echter niet evenredig verdeeld over de pictogrammen. Voor het hoofdonderzoek was het noodzakelijk dat er per inhoudskenmerk een gelijk aantal valse referenten waren. Daarom bestond er de noodzaak voor meer data. Hiervoor is later een additioneel interview gedaan onder een drietal 11 en 12 jarigen. De uiteindelijke verzameling valse referenten is weergegeven in bijlage 3. In bijlage 2 staat een uitgebreidere uitwerking van de resultaten van de focusgroep.

### **4.4 Achtergrondvariabelen**

In het laatste deel van de vragenlijst werd naar achtergrondvariabelen als leeftijd, geslacht, opleidingsniveau en woonplaats geïnformeerd. Ook werd er gevraagd naar de mate van blootstelling aan het informatiesystemen PEGI en Kijkwijzer. De mate van blootstelling is mede afhankelijk van hoeveel men games speelt of tv kijkt, of hoe vaak men met de hoesjes van films en games in aanraking komt. Daarom is dit indirect gemeten aan de hand van hoe vaak men gamed, film/tv kijkt en achter de computer zit. Dus het is gemeten door middel van het zogenaamde mediagebruik. Dit werd gevraagd aan de hand van categorieën (nooit, 0-5 uur, 5-10 uur, 10-15 uur, 15-20 uur en 20+ uur) voor de tijdsbesteding voor het betreffende medium (tv, games, computer) per week. Er is voor een indeling per week gekozen boven een meting per dag, omdat de tijdsbesteding in het weekend vaak afwijkt van de besteding doordeweeks.

### **4.5 Respondenten**

Als leeftijd voor de respondenten in het hoofdonderzoek is gekozen voor basisschooljongeren uit de groepen 6, 7 en 8, die grofweg tussen de 10 en 13 jaar oud zijn. Op die leeftijd besteden jongeren al een flink deel van hun tijd aan het spelen van games en het kijken naar de tv. Toch mogen zij nog niet alles zien en spelen van hun ouders (Nikken, 2003). De in het vooronderzoek gehanteerde doelgroep bleek te oud om daadwerkelijk gebruikt te worden voor het hoofdonderzoek. Uit de focusgroep bleek dat kinderen in de leeftijd van 13 t/m 16 jaar vrij zijn in wat ze mogen zien en/of spelen van hun ouders. De kinderen gaven aan dat de pictogrammen daarom weinig tot geen relevantie hadden in hun dagelijks leven. Uit onderzoek van Shinar, Dewar, Summala, & Zakowska (2003) blijkt dat relevantie van het pictogram onder de doelgroep zeer belangrijk is voor het begrip van een pictogram. Een pictogram wordt slecht begrepen wanneer de mensen hem in het normale leven nooit tegenkomt, of wanneer het pictogram niet

relevant is voor een persoon. Verder bleek uit de focusgroep dat aan jongere familieleden van ongeveer 11 jaar vaak wel grenzen werden gesteld wat betreft mediagebruik.

Het PEGI systeem lijkt veel op de Kijkwijzer en is met Kijkwijzer als voorbeeld ooit ontworpen. Initieel was de voornaamste doelgroep van de Kijkwijzer de ouders. Zij werden voorgelicht over de mogelijke schadelijke elementen in de media, zodat zij dit weer mee konden nemen in de opvoeding. Valkenburg, Beentjes, Nikken en Tan (2004, p.4) zeggen hierover: “Het doel van een classificatiesysteem is ouders te informeren over mogelijke schadelijkheid van producten en hen te helpen bij de begeleiding van het mediagebruik van hun kinderen. Kijkwijzer richt zich daarom op ouders.” Echter afgelopen jaar, is de focus op ouders, deels overgegaan op kinderen als de doelgroep van Kijkwijzer. Dit is onder andere te merken aan de het feit dat Kijkwijzer samen met het Jeugdjournaal een campagne ([www.bekijkhetmaar.nu](http://www.bekijkhetmaar.nu)) is begonnen om ook kinderen bewust te maken van de classificaties van programma's. Terwijl PEGI zich nog duidelijk op ouders richt via sites als [www.PEGI.info](http://www.PEGI.info) en [www.weetwatzegamen.nl](http://www.weetwatzegamen.nl). Toch is het te verwachten dat in de toekomst ook PEGI zich deels op kinderen en jongeren zal richten.

## 5. RESULTATEN

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op de resultaten het onderzoek. Per paragraaf zal een onderdeel aan bod komen. Hierbij zal zoveel mogelijk de volgorde van de onderzoeksvragen worden aangehouden. Allereerst zullen in paragraaf 5.1 echter kort een aantal achtergrondkenmerken van de respondenten aan bod komen. Daarna zal het pictogram begrip worden behandeld in paragraaf 5.2. In deze paragraaf zal ook een korte kwalitatieve analyse van de open vragen uit de comprehensiontest gegeven worden. In paragraaf 5.3 wordt het onderscheid tussen de toetsmethodes besproken, gevolgd door de verschillen tussen groepen op basis van achtergrondkenmerken in paragraaf 5.4.

### 5.1 Respondenten

Tweehonderdvierentachtig respondenten, verdeeld over 15 basisscholen, hebben meegewerkt aan het onderzoek. Daarbij zijn er twee respondenten afgefallen, doordat zij geen basisschoolleerling waren. Van de 282 overgebleven respondenten waren er 143 jongens (51%) en 139 meisjes (49%). Vierenveertig procent van de respondenten kwam uit Overijssel, 18% uit Noord-Brabant, 22% uit Gelderland, 9% uit Utrecht en de overige 7% was verdeeld over de overige provincies. De leeftijd van de kinderen was ongeveer evenredig verdeeld tussen jongens en meisjes, zoals te zien in tabel 2. De twee uitschieters met een leeftijd van 8 en 16 jaar betreffen wel degelijk basisschoolleerlingen, waardoor er geen directe reden was deze uit te sluiten.

Tabel 2.

Respondenten verdeeld naar leeftijd en geslacht

	<b>Jongen</b>	<b>Meisje</b>	<b>Totaal</b>
<b>Leeftijd</b>			
8 jaar	0	1	1
9 jaar	12	12	24
10 jaar	33	34	67
11 jaar	67	58	125
12 jaar	24	26	50
13 jaar	6	4	10
14 jaar	1	3	4
16 jaar	0	1	1
<b>Totaal</b>	143	139	282

### Schoolniveau

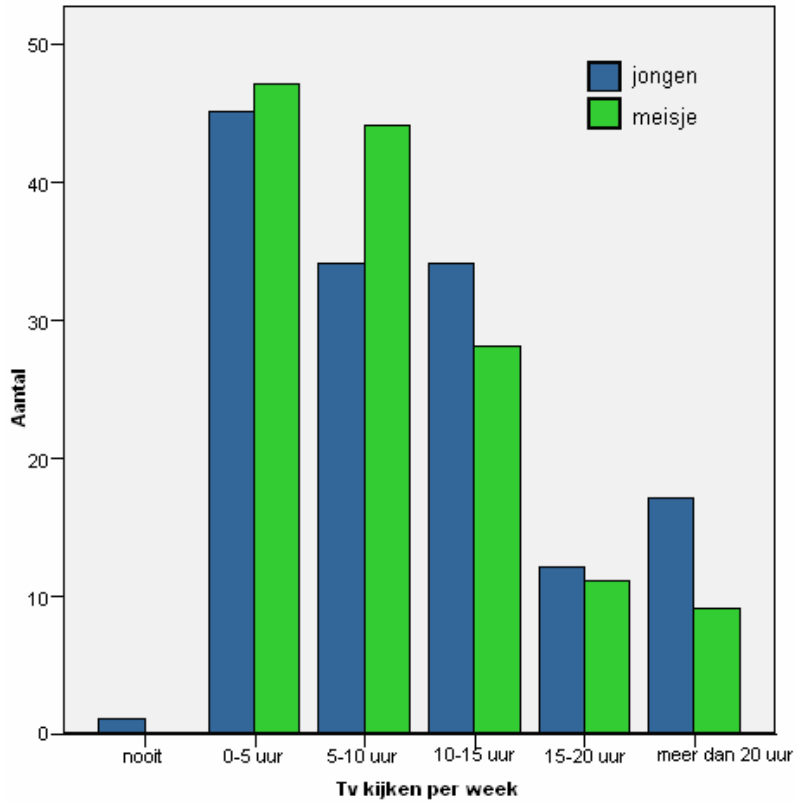
Alle kinderen waren basisschoolleerlingen en tussen de 8 en 16 jaar. Eenenzeventig procent van de kinderen wist (nog) niet welk middelbaar schoolniveau zij hadden volgens de CITO-toets. De

overige kinderen waren als volgt verdeeld: 7 VMBO'ers, 14 HAVO, 8 HAVO/VWO, 4 VWO'ers en 48 kinderen vielen buiten de genoemde schoolniveaus.

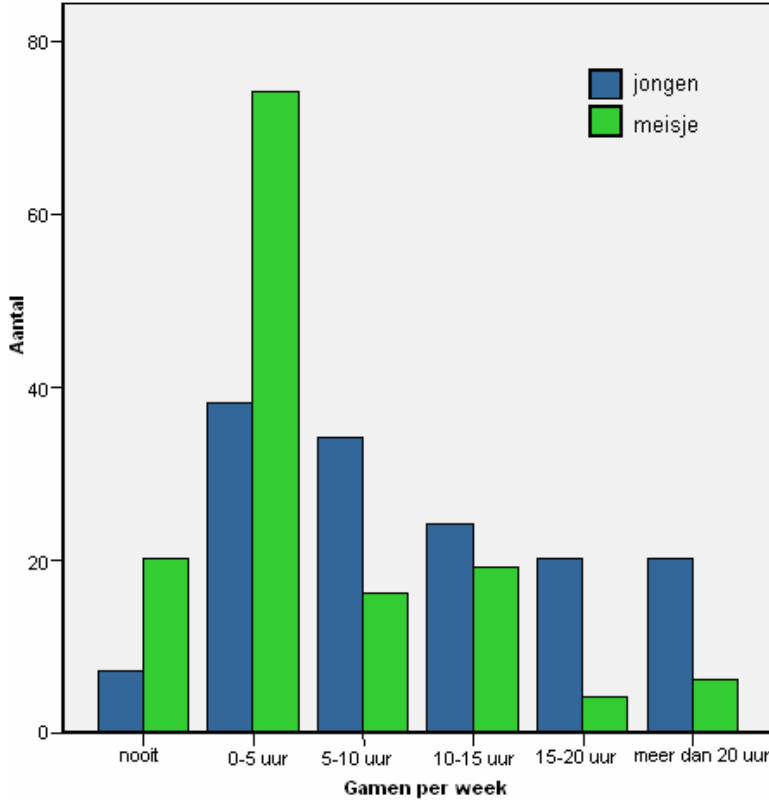
### **Mediagebruik**

Van de 282 kinderen kijkt 33 % tussen de nul en vijf uur per week tv, 28 % tussen de vijf en tien uur en 22 % tussen de tien en vijftien uur per week, waarbij er geen significante verschillen bestaan tussen jongens en meisjes (figuur 5 en 6). Veertig procent van de kinderen besteedt tussen de nul en vijf uur per week aan het spelen van games; dit betreffen 38 jongens en 74 meisjes. Vierentwintig procent van de jongens gamede tussen de vijf en tien uur per week en 45% gamede meer dan 10 uur per week, en 14 % zelfs meer dan 20 uur. Ook spelen 27 kinderen nooit games en kijkt 1 jongen nooit tv. De resultaten voor dit mediagebruik zijn in overeenstemming met resultaten uit andere onderzoeken naar mediagebruik onder jeugd. In een grootschalige survey in Duitsland (Lampert, Sygusch, & Schlack, 2007) werd gevonden dat ongeveer 30 % van 11 t/m 13 jarigen tussen de 0 en 4 uur tv kijkt per week, 50 % keek tot 14 uur per week en ongeveer 20 % meer dan 14 uur. Ook voor gamen werd gevonden dat jongens intensiever gamen dan meisjes van wie 92 % slechts tot 4 uur per week gamede. Onder jongens gamede 27% tot 14 uur per week en 6 % meer dan 14 uur. Een ander onderzoek onder Nederlandse jeugd (van der Voort et al., 1998) toonde aan dat 8 8% van de jeugd games speelt, tegen 90,4 % in dit onderzoek. Ook bleek bij van der Voort, et al., 1998) dat, net als in dit onderzoek, vrijwel iedereen (99 %) tv keek.





Figuur 5. Aantal uren dat jongens (n=143) en meisjes (n=139) besteden aan tv kijken gemeten in uren per week



Figuur 6. Aantal uren dat jongens (n=143) en meisjes (n=139) besteden aan het spelen van games gemeten in uren per week

## Waardering voor de classificatiesystemen

De classificatiesystemen worden over het algemeen zeer goed gewaardeerd. Het gemiddelde cijfer voor de Kijkwijzer was een 8,3 uit 10 ( $SD = 1.6$ ). Voor PEGI was dit een 7,7 ( $SD = 1.8$ ). Meer dan 90% van de respondenten gaf Kijkwijzer een 7 of hoger en PEGI een 6 of hoger.

## 5.2 Pictogrambegrip

Voor de beoordeling van de gegeven antwoorden op de open vragen in de comprehensiontest is gebruik gemaakt van drie correctoren. Allereerst zijn zij bekend gemaakt met de pictogrammen van zowel de kijkwijzer als PEGI, door de correcte betekenissen uit te leggen, evenals de motivatie voor gebruik in de kijkwijzer en de basis waarop het inhoudskenmerk wordt toegekend aan een film of game. Vervolgens hebben zowel de eerste als tweede corrector de lijst met begrippen bekeken en onafhankelijk van elkaar de antwoorden als goed of fout aangemerkt, waarbij valse referenten uit de matchingtest sowieso werden afgekeurd. Deze beoordeling gebeurde op basis van:

- De correcte betekenis
- De inhoud op basis waarvan de film of game een toekenning zou krijgen
- Het doel achter het icoon
- De bedoeling van het kind














Na de eerste analyse van de gegeven antwoorden, zijn de beoordelingen naast elkaar gelegd. De derde corrector heeft vervolgens bij de verschillen in de beoordeling de doorslag gegeven.

## Comprehensiontest

De basisschoolleerlingen hebben aangegeven wat volgens hen de pictogrammen van de Kijkwijzer en PEGI betekenen. In tabel 3 staat per pictogram aangegeven of zij de juiste betekenis gaven.

Tabel 3.

Pictogrambegrip per pictogram op de comprehensiontest

Kijkwijzer							
Correcte interpretatie <sup>a</sup>	88	71	93	74	56	33	
PEGI							
Correcte interpretatie <sup>a</sup>	77	71	90	44	56	34	46

Noot. N=282. <sup>a</sup> Percentage juiste interpretaties per pictogram.

Tabel 3 laat zien dat kinderen de meeste moeite hadden met de pictogrammen voor discriminatie. Verder is te zien dat ook de PEGI pictogrammen voor seks en gokken, en de beide drugs- en alcoholgebruik pictogrammen bij slechts de helft van de kinderen bekend waren. Het geweldspictogram wordt duidelijk het best begrepen met maar 10% incorrecte antwoorden. Maar ook de pictogrammen voor angst, voor seksuele getinte inhoud en grof taalgebruik van de Kijkwijzer voldoen aan de internationale ISO standaard van 67%.

De comprehensiontest bestond uit een vrije interpretatie opdracht. Dit zorgt voor een heel scala aan antwoorden, waarvan sommige correct en anderen fout. Grofweg waren de reacties de reacties bij de pictogrammen in te delen in drie soorten antwoordcategorieën:

1. De kinderen gaven een correcte interpretatie van het pictogram.
2. De kinderen gaven een fout antwoord, maar uit dit antwoord bleek dat zij wel kennis bezaten van of de pictogrammen ofwel het classificatiesysteem. Dit komt overeen met de zogenaamde ‘strategy confusions’ uit Zwaga & Boersema (1983).
3. De kinderen gaven een totaal verkeerd antwoord en probeerden weer te geven wat ze op het plaatje zagen, bijv. voeten of schoenenwinkel bij de voetjes (= seks) van Kijkwijzer.

Bij de tweede categorie is dan nog een onderverdeling te maken in:

- wel de klok horen luiden, maar niet weten waar de klepel hangt, bijv. thriller, of enge beesten i.p.v. angst. De kinderen weten wel dat het iets met bang en angst is, maar niet de precieze betekenis. De ware essentie, namelijk het in de film aanwezig zijn van voor sommige leeftijden angstaanjagende elementen, is niet duidelijk geworden. Een thriller krijgt meestal de classificatie “Angst/eng”, maar niet iedere film die het predikaat ‘eng’ krijgt is meteen een thriller. Zelfs een komedie kan in sommige gevallen de classificatie ‘eng’ krijgen.
- verwarring met andere pictogrammen. Men heeft ooit iets gehoord over ‘niet voor kinderen onder de x jaar’, of over geweld of angst dus vullen ze dat in. Zo kan het voorkomen dat men bij het pictogram voor ‘discriminatie’ bijvoorbeeld ‘grof taalgebruik’ in heeft gevuld.

Uit een deel van de foute antwoorden blijkt ook, dat wanneer men een pictogram niet (meer) weet het goede antwoord ook zeer moeilijk tot onmogelijk af te leiden is, wanneer je alleen af kunt gaan op het pictogram. De antwoorden van de kinderen zijn namelijk vaak uiterst creatief en hebben vaak wel betrekking op de afbeelding op het icoon, echter zijn toch vaak niet juist. Dit suggereert dat het pictogrammen zijn die men moet leren en in veel gevallen slechts via een

attribuut een link hebben met hun referent. De pictogrammen of hun referent zijn te abstract om af te leiden, maar zijn wel degelijk te leren doordat ze een attribuut gemeen hebben met hun referent (metonymia).

Bijvoorbeeld:














<i>Referent</i>	→ <i>Overeenkomst</i>	→ <i>Pictogram</i>
Angst	→ een spin is eng	→ Spin
Seks	→ Missionarishouding	→ Onderaanzicht van naar elkaar wijzende voeten

### Matchingtest

Basisschoolleerlingen hebben in de machtingtest aangegeven wat volgens hen de pictogrammen van de Kijkwijzer en PEGI betekenen. Hierbij hadden ze de keuze uit vier referenten, één goede en drie valse. In tabel 4 staat aangegeven hoeveel kinderen de juiste referent gaven voor de verschillende pictogrammen.

Tabel 4.

Pictogrambegrip per pictogram op de op de matchingtest

Kijkwijzer							
Correcte interpretatie <sup>a</sup>	89	78	86	91	75	46	
PEGI							
Correcte interpretatie <sup>a</sup>	82	81	91	40	80	75	78

Noot. N=282. <sup>a</sup> Percentage juiste interpretaties per pictogram.

In tabel 4 is te zien dat wanneer men de keuze heeft tussen meerdere antwoorden, alleen het PEGI pictogram voor seksueel getinte inhoud en het Kijkwijzer pictogram voor discriminatie niet de door de ISO aangeraden standaard van 67% correcte interpretatie van het pictogram halen. De overige pictogrammen worden goed tot zeer goed begrepen. Wel valt op dat het geweldspictogram van de Kijkwijzer minder correcte antwoorden heeft op het meerkeuze gedeelte (86,2 %) dan op het open vragen gedeelte (92,9 %), ditzelfde gold ook voor het toch al slecht begrepen PEGI icoon voor seksueel getinte inhoud. Dit is misschien toe te schrijven aan verwarring door de valse referenten..

### Voldoende of onvoldoende begrepen pictogrammen

Resultaten lieten zien dat het ene pictogram beter wordt begrepen dan het andere. Sommige pictogrammen voldoen wel aan de ISO standaard en anderen niet. Om te kijken of de verschillen tussen de goed begrepen pictogrammen en de slecht begrepen pictogrammen significant zijn is een *t*-toets uitgevoerd. In tabel 5 zijn de resultaten te zien voor de vergelijking van de pictogrammen die aan de standaard voldoen en de pictogrammen die hier niet aan voldoen.

Tabel 5.

T-toets voor verschillen tussen goede begrepen en slecht begrepen pictogrammen

	<i>p</i>	<i>M(SD)</i> <sub>goed</sub>	<i>M(SD)</i> <sub>slecht</sub>	<i>t</i>	$\eta^2$
Totaal	<.0005	81.1 (8.1)	52.7 (11.6)	5.2	.71
Comprehension	<.0005	80.6 (9.5)	44.8 (10.1)	6.6	.80
Matching	<.0005	82.4 (6.0)	43.0 (4.2)	8.7	.87

*Noot.* *df* = 11

De *t*-toets laat zien dat er een significant verschil is tussen de scores van de pictogrammen die wel of niet voldoen aan de ISO standaard van 67% correcte interpretaties. Het effect van dit verschil is zeer groot.

Ook is er voor de matchingtest gekeken op een schaal van 1 (niet passend) tot 5 (passend) of de pictogrammen passend werden gevonden bij de gegeven betekenis. De gemiddelde passendheid ligt aan de positieve zijde van de vijfpuntsschaal (Kijkwijzer  $M = 3.9$ ,  $SD = .87$ ; PEGI  $M = 3.8$ ,  $SD = .82$ ). Een gepaarde *t*-toets ( $t(281) = 5.972$ ,  $p < .0005$ ,  $\Delta M = .29$ , 95% BI: .19 tot .38) wees uit dat pictogrammen die wel aan de ISO standaard voldeden passender worden gevonden dan de pictogrammen die hier niet aan voldeden. Onvoldoende begrepen pictogrammen ( $M = 3,6$ ,  $SD = 1,1$ ) worden minder passend gevonden dan voldoende begrepen pictogrammen ( $M = 3,9$ ,  $SD = .80$ ). De effectgrootte van dit verschil was middelgroot tot groot ( $\eta^2 = .11$ ).

Gekeken naar de twee slecht begrepen pictogrammen op de matchingtest is er ook een significant verschil in passendheid tussen de respondenten die wel wisten wat het pictogram betekende en de respondenten die dit niet wisten. Voor het Kijkwijzer pictogram voor discriminatie was het verschil in passendheid tussen wel bekend ( $M = 4.0$ ,  $SD = 1.3$ ) en niet bekend ( $M = 3.2$ ,  $SD = 1.3$ ) middelgroot ( $\eta^2 = .07$ )  $t(280) = 4.59$ ,  $p < .0005$ ,  $\Delta M = .72$ , 95% BI: .41 tot 1.02. Voor PEGI seks was dit verschil tussen bekend ( $M = 3.9$ ,  $SD = 1.3$ ) en onbekend ( $M = 3.5$ ,  $SD = 1.3$ ) minder groot ( $\eta^2 = .03$ ) maar ook significant  $t(280) = 2.72$ ,  $p = .007$ ,  $\Delta M = .43$ , 95% BI: .12 tot .74.

### **Vershil in begrip tussen Kijkwijzer en PEGI pictogrammen**

Er is door middel van een gepaarde *t*-toets gekeken of er significante verschillen waren tussen de kennis van de PEGI pictogrammen en de Kijkwijzer pictogrammen. Op de comprehensiontest was er sprake van een significant verschil tussen de gewogen score van de twee pictogramsets (Kijkwijzer  $M = .69$ ,  $SD = .24$ ; PEGI  $M = .60$ ,  $SD = .25$ ),  $t(281) = -9.24$ ,  $p < .0005$  (tweezijdig) met  $\Delta M = .10$  en een 95% betrouwbaarheids interval van  $-.12$  tot  $-.08$ . Op de matchingtest was er geen sprake meer van een significant verschil voor de pictogramsets (Kijkwijzer  $M = .77$ ,  $SD = .22$ ; PEGI  $M = .75$ ,  $SD = .20$ )  $t(281) = -1.61$ ,  $p = .108$  (tweezijdig) ( $\Delta M = .02$ ; 95 % BI:  $-.05$  tot  $.01$ ).

### **5.3 Toetsmethoden**

Om te kijken naar het effect van het soort toetsing op de kennis van de pictogrammen is een gepaarde *t*-toets gebruikt. Er was een statistisch significante toename voor de scores op de matchingtest ( $M = 9.93$ ,  $SD = 2.33$ ) in vergelijking met de open vragen ( $M = 8.33$ ,  $SD = 2.99$ ),  $t(281) = 1.13$ ,  $p < .0005$  (tweezijdig). De gemiddelde toename van de scores is 1.60 met een 95% betrouwbaarheidsinterval van 1.36 tot 1.84. Eta squared (.38) geeft een zeer grote effectgrootte voor dit verschil.

Wanneer alleen gekeken wordt naar de scores van de Kijkwijzer op het eerste open vragen gedeelte vergeleken met de matchingtest is ook daar een significante toename van de scores te zien (1° deel  $M = 4.16$ ,  $SD = 1.45$ ; 2° deel  $M = 4.65$ ,  $SD = 1.32$ ) ( $t(281) = -7.52$ ,  $p < .0005$ ;  $\Delta M = .49$ , 95% BI:  $.36$  tot  $.62$ ). De effectgrootte met eta squared (.17) is groot. Als er gekeken wordt naar de PEGI pictogrammen is ook daar een significante toename in scores te zien in de matchingtest ( $M = 5.28$ ,  $SD = 1.38$ ) ten opzichte van de comprehensiontest ( $M = 4.17$ ,  $SD = 1.75$ ),  $t(281) = -13.27$ ,  $p < .0005$  (tweezijdig). De gemiddelde toename van de scores was 1.11 met een 95% betrouwbaarheids interval van  $.94$  tot  $1.3$ . Eta squared (.39) indiceert een zeer groot effect. Geholpen herkenning leidde tot een toename in juiste interpretatie van de pictogrammen ten opzichte van de comprehensiontest. Gezien de grote verschillen worden in de verdere analyses vooral de resultaten per toets vermeld en geen nadruk meer gelegd op de overall uitkomsten.

## 5.4 Factoren

In het onderzoek is gekeken naar de invloed van de factoren geslacht, leeftijd en mediagebruik op de kennis van de pictogrammen. In deze paragraaf zullen de verschillende factoren besproken worden en in welke mate zij samenhangen met pictogrambegrip.

### Samenhang tussen factoren en pictogrambegrip

Om de samenhang te verkennen tussen mediagebruik, leeftijd en kennis van de pictogrammen is een correlatieanalyse toegepast. De resultaten van deze analyse zijn weergegeven in tabel 6.

Tabel 6.

Gemiddelden, standaarddeviaties en Pearson correlaties van de factoren en het pictogrambegrip

	<i>M (SD)</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	
<b>Factoren</b>										
1	Leeftijd	10,9 (1,1)	-	.03	.10	.09	.25**	.11	.20**	.06
2	TV kijken <sup>a</sup>	2,3 (1,3)		-	.55**	.49**	.15*	.10	.08	.01
3	Gamen <sup>a</sup>	2,0 (1,5)			-	.60**	.21**	.23**	.11	.16*
4	Computergebruik <sup>a</sup>	2,0 (1,4)				-	.10	.06	.08	.01
<b>Comprehension</b>										
5	Kijkwijzer <sup>b</sup>	4,2 (1,4)					-	.75**	.69**	.51**
6	PEGI <sup>c</sup>	4,2 (1,7)						-	.54**	.62**
<b>Matching</b>										
7	Kijkwijzer <sup>b</sup>	4,7 (1,3)							-	.48**
8	PEGI <sup>c</sup>	5,3 (1,4)								-

*Noot.* <sup>a</sup> gemeten in uren per week: 0=0, 1=0-5, 2=5-10, 3=10-15, 4=15-20, 5=20+, <sup>b</sup> aantal correcte interpretaties van 6 Kijkwijzer pictogrammen, <sup>c</sup> aantal correcte interpretaties van de 7 PEGI pictogrammen

\*  $p < .01$  (tweezijdig), \*\*  $p < .05$  (tweezijdig); N=282

Uit de correlatieanalyse blijkt dat er een redelijk sterke positieve correlatie is tussen de verschillende soorten mediagebruik. Iemand die veel tv kijkt, is ook eerder geneigd veel tijd achter de computer door te brengen of veel te gamen. Verder laat de analyse zien dat er ook een sterke samenhang bestaat tussen de kennis van de Kijkwijzer pictogrammen en de PEGI pictogrammen. Mensen die hoog scoren voor de Kijkwijzer pictogrammen, scoren ook hoog op die van de PEGI. Dit was te verwachten aangezien een deel van de pictogrammen overlap vertoont door sterk gelijkende tekeningen.

Gekeken naar de correlatie tussen de factoren en de kennis van de pictogrammen is te zien dat leeftijd slechts een positieve samenhang vertoont met de Kijkwijzer pictogrammen en niet met de PEGI pictogrammen. Als het gaat om mediagebruik is er een zwakke positieve correlatie tussen het aantal uur dat men tv kijkt en de kennis van de Kijkwijzer pictogrammen gemeten op de

comprehensionstest. De hoeveelheid tijd die men besteedt aan gamen hangt eveneens positief samen met het pictogrambegrip voor de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen bij de comprehensionstest en de PEGI pictogrammen bij de matchingtest. Computergebruik vertoont geen samenhang met het pictogrambegrip en is om die reden niet meegenomen in verdere analyses.

### **Mediagebruik, leeftijd, geslacht als voorspellers van pictogrambegrip**

In deze subparagraaf wordt een lineaire meervoudige regressie gebruikt om aan te tonen welke factoren significant bijdragen aan pictogrambegrip. Als eerste zal gekeken worden naar het pictogrambegrip voor Kijkwijzer. Daarna komt de kennis van de PEGI pictogrammen aan bod. Als laatste zal worden gekeken in hoeverre de factoren invloed hebben op ‘voldoende’ of ‘onvoldoende’ begrepen pictogrammen. Deze analyse gold voor alle classificatiepictogrammen samen. Voor het onderscheid tussen ‘voldoende’ en ‘onvoldoende’ begrip is de ISO standaard van 67% aangehouden. De analyse betrof slechts de comprehensionstest, want zoals eerder aangegeven was de kennis op de matchingtest zodanig dat daar slechts twee ‘onvoldoende’ begrepen tegenover elf ‘voldoende’ begrepen pictogrammen stonden.

#### *Pictogrambegrip Kijkwijzer*

In tabel 7 is te zien dat de factoren samen 17 % van de variantie in de kennis over de Kijkwijzer pictogrammen voorspellen bij de comprehensionstest en 11 % bij de matchingtest. Geslacht is de beste voorspeller op de matchingtest met 6 % verklaarde variantie, waar leeftijd 4 % verklaart. Op de comprehensionstest is leeftijd de betere voorspeller, maar dit verschil is nihil. Afgerond komen zowel leeftijd als geslacht op 6 % verklaarde variantie. Tv kijken heeft ook een significant positieve invloed op de kennis in de comprehensionstest, maar die bijdrage blijft beperkt tot 2 % van de totaal door het model verklaarde variantie.



Tabel 6.

Standaard meervoudige regressie analyse: factoren als voorspellers van de kennis van de Kijkwijzer pictogrammen

	Pictogrambegrip comprehensiontest <sup>a</sup>				Pictogrambegrip matchingtest <sup>b</sup>			
	$\beta$	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>sr</i>	$\beta$	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>sr</i>
<b>Factoren</b>								
Geslacht	-.25	-4.35	.00***	-.24	-.25	-4.28	.00***	-.25
Leeftijd	.26	4.61	.00***	.25	.21	3.55	.00***	.20
Tv kijken <sup>c</sup>	.15	2.58	.01*	.14	.06	1.00	.32	.06
Gamen <sup>c</sup>	.00	0.03	.98	.00	-.05	-0.67	.50	-.04
<b>Interactie</b>								
Geslacht * leeftijd	-.07	-1.15	.25	-.06	-.03	-0.45	.66	-.03
Geslacht * tv kijken	.04	0.60	.55	.03	.04	0.60	.55	.03
Geslacht * gamen	-.05	-0.87	.39	-.05	.03	0.46	.65	.03
Leeftijd * tv kijken	-.06	-0.95	.35	-.05	-.02	-0.30	.77	-.02
Leeftijd * gamen	.11	1.83	.07	.10	.01	0.15	.89	.01
Tv kijken * gamen	-.02	-0.35	.73	-.02	.03	0.50	.62	.03

Noot. N = 282, Methode Enter. \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .0005$ <sup>a</sup>  $R^2 = .17$ ,  $p < .0005$ , <sup>b</sup>  $R^2 = .11$ ,  $p < .0005$ , <sup>c</sup> uren per week: 0 = <10 uur, 1 = >10 uur*Pictogrambegrip PEGI*

Als het gaat om de PEGI pictogrammen, blijkt net als bij Kijkwijzer geslacht weer een sterke voorspeller te zijn (zie tabel 7). Op de comprehensiontest draag deze factor 14 % van de 22 % verklaarde variantie bij. Op de matchingtest is dit 7 % van de 10 % die het totale model voorspelt. Andere factoren die ook een significantie, docht kleine bijdrage leveren aan het totale model voor kennis van de PEGI pictogrammen op de comprehensiontest zijn leeftijd en de interactie tussen leeftijd en uren die men besteedt aan het spelen van games.

Tabel 7.

Standaard meervoudige regressie analyse: factoren als voorspellers van de kennis van de PEGI pictogrammen

	Pictogrambegrip comprehensiontest <sup>a</sup>				Pictogrambegrip matchingtest <sup>b</sup>			
	$\beta$	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>sr</i>	$\beta$	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>sr</i>
<b>Factoren</b>								
Geslacht	-.40	-7.10	.00***	-.38	-.27	-4.52	.00***	-.26
Leeftijd	.12	2.21	.03*	.12	.05	0.90	.37	.05
Tv kijken <sup>c</sup>	.09	1.49	.14	.08	-.04	-0.57	.57	-.03
Gamen <sup>c</sup>	.03	0.50	.62	.03	.08	1.25	.21	.07
<b>Interactie</b>								
Geslacht * leeftijd	-.07	-1.17	.25	-.06	.02	0.36	.72	.02
Geslacht * tv kijken	-.01	-0.08	.94	-.00	-.01	-0.08	.94	-.00
Geslacht * gamen	-.03	-0.50	.62	-.03	.00	0.06	.95	.00
Leeftijd * tv kijken	.01	0.09	.93	.01	.06	0.92	.36	.05
Leeftijd * gamen	.12	1.98	.05*	.11	.01	0.10	.92	.01
Tv kijken * gamen	-.02	-0.33	.74	-.02	-.02	-0.29	.78	-.02

Noot. N = 282, Methode Enter. \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .0005$ <sup>a</sup>  $R^2 = .22$ ,  $p < .0005$ , <sup>b</sup>  $R^2 = .10$ ,  $p = .002$ , <sup>c</sup> uren per week: 0 = <10 uur, 1 = >10 uur

### Voldoende en onvoldoende begrepen pictogrammen

Als wordt gekeken naar de factoren die het pictogrambegrip van de, op de comprehensiontest goed begrepen pictogrammen voorspellen, zien we dat geslacht en leeftijd beiden een significant aandeel hebben in de 11 % die alle factoren samen voorspellen (tabel 8). Wanneer er gekeken wordt naar de invloed van de factoren op de slecht begrepen pictogrammen, dan dragen niet alleen geslacht en leeftijd significant bij, maar ook andere factoren. Zowel de uren die men besteedt aan het kijken van tv, de interactie tussen leeftijd en geslacht en de interactie tussen leeftijd en gamen hebben een aandeel de 23 % die het gehele model verklaard. Hoewel dit slechts een zeer klein aandeel betreft. Nadere analyse toont aan dat meisjes rond de elf het de beter scoren dan meisjes van 13 jaar en ouder of jonge meisjes van 9 jaar. Bij jongens blijkt dat hoe ouder de jongen hoe hoger hij scoort, maar vanaf 13 jaar stagneert dit effect.

Tabel 8.

Standaard meervoudige regressie analyse: factoren als voorspellers van voldoende of onvoldoende begrepen pictogrammen op de comprehensiontest

	Pictogrambegrip voldoende <sup>a</sup>				Pictogrambegrip onvoldoende <sup>b</sup>			
	$\beta$	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>sr</i>	$\beta$	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>sr</i>
<b>Factoren</b>								
Geslacht	-.23	-3.88	.00***	-.22	-.36	-6.48	.00***	-.35
Leeftijd	.20	3.37	.00**	.19	.15	2.67	.01**	.14
Tv kijken <sup>c</sup>	.10	1.55	.12	.09	.12	2.01	.05*	.11
Gamen <sup>c</sup>	-.03	-0.42	.67	-.02	.05	0.84	.40	.05
<b>Interactie</b>								
Geslacht * leeftijd	.00	0.07	.95	.00	-.11	-2.00	.05*	-.11
Geslacht * tv kijken	.01	0.11	.91	.01	.02	0.30	.77	.02
Geslacht * gamen	-.06	-0.90	.37	-.05	-.02	-0.35	.73	-.02
Leeftijd * tv kijken	-.11	-1.63	.11	-.09	.05	0.74	.46	.04
Leeftijd * gamen	.07	1.02	.31	.06	.14	2.34	.02*	.13
Tv kijken * gamen	-.02	-0.29	.77	-.02	-.02	-0.32	.75	-.02

Noot. N = 282, Methode Enter. \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .0005$

<sup>a</sup> Gemeten over 6 pictogrammen: Kijkwijzer drugs en -alcoholgebruik en discriminatie, PEGI seks, drugs- en alcoholgebruik, discriminatie en gokken.  $R^2 = .11$ ,  $p < .0005$ , <sup>b</sup> Gemeten over 7 pictogrammen: Kijkwijzer angst, grof taalgebruik geweld en seks, PEGI angst, grof taalgebruik en geweld.  $R^2 = .23$ ,  $p < .0005$ , <sup>c</sup> uren per week: 0 = <10 uur, 1 = >10 uur














### Geslacht

Uit de vorige subparagrafen blijkt dat geslacht binnen het model de veruit de sterkste voorspeller is van het begrip van de pictogrammen. In deze subparagraaf wordt daarom deze factor nog iets uitgediept.

In paragraaf 5.1 lieten figuur 5 en 6 zien dat er verschillen zijn wat betreft geslacht en het aantal uren dat men gamed of tv kijkt. Om te kijken of er sprake is van een significante samenhang is een chi-kwadraat toets uitgevoerd. De toets gaf een sterke significante samenhang tussen geslacht en de uren dat men games speelt ( $\chi^2(5, n = 282) = 43.05, p = .00, \text{Cramer's } V = .39$ ), maar niet voor geslacht en het aantal uren dat men tv kijkt ( $\chi^2(5, n = 282) = 5.356, p = .37, \text{Cramer's } V = .14$ ) of tussen geslacht en de uren die men achter de computer zit ( $\chi^2(5, n = 282) = 8.06, p = .15, \text{Cramer's } V = .03$ ).

Gekeken naar het pictogrambegrip voor jongens en meisjes zijn er op het oog grote verschillen. In tabel 9 is per pictogram het percentage goede antwoorden op de comprehensiontest te zien. Het percentage goede antwoorden ligt bij de meisjes structureel lager dan bij de jongens, behalve bij het Kijkwijzer pictogram voor geweld, daar is het aantal gelijk. Het grootste verschil is te zien bij het PEGI pictogram voor drugs- en alcoholgebruik, daar had 73% van de jongens het goede antwoord en maar 38 % van de meisjes.














Tabel 9.  
Percentage juiste antwoorden op de comprehensiontest per pictogram

Kijkwijzer							
jongens	91	76	93	82	67	43	
meisjes	85	65	93	67	45	23	
PEGI							
jongens	83	80	94	51	73	47	60
meisjes	71	61	87	36	38	20	31

Noot. Jongens n = 143, meisjes n = 139

Op de matchingtest ligt het percentage goede antwoorden onder jongens wederom hoger dan onder de meisjes (zie tabel 10), hoewel de verschillen minder groot lijken te worden. Opvallend is wel dat 93% van de meisjes op de comprehensiontest het goede antwoord gaf bij het Kijkwijzer pictogram voor geweld en op de matchingtest slechts 80%.

Tabel 10.  
Percentage juiste antwoorden op de matchingtest per pictogram

Kijkwijzer							
Jongens	92	80	92	94	83	56	
meisjes	85	76	80	88	67	37	
PEGI							
jongens	87	86	95	42	88	83	85
meisjes	77	76	87	39	72	67	71

Noot. Jongens n = 143, meisjes n = 139

Om de verschillen tussen jongens en meisjes wat betreft hun kennis van de betekenis van de verschillende pictogrammen te toetsen op significantie is een t-toets uitgevoerd. In tabel 11 zijn de resultaten van deze toets te zien. Het verschil tussen jongens en meisjes is zowel voor PEGI als voor Kijkwijzer significant. Wel is er onderscheid in de effectgrootte van de verschillen. Zo is de grootte van het effect van het verschil in de kennis van de PEGI pictogrammen gemeten met open vragen zeer groot ( $\eta^2 = .17$ ) en van de Kijkwijzer pictogrammen slechts gemiddeld ( $\eta^2 = .07$ ). Ditzelfde geldt voor het verschil gemeten over alle pictogrammen (PEGI  $\eta^2 = .16$ ; Kijkwijzer  $\eta^2 = .08$ ).

Tabel 11.  
T-toets voor de verschillen tussen jongens en meisjes voor de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen

	<i>p</i>	<i>M(SD)</i> jongens	<i>M(SD)</i> meisjes	<i>t</i>	$\eta^2$
<b>Comprehension</b>	<.0005	9.4 (2.7)	7.2 (2.9)	6.58	.13
Kijkwijzer	<.0005	4.5 (1.3)	3.8 (1.5)	4.49	.07
PEGI	<.0005	4.9 (1.6)	3.5 (1.6)	7.55	.17
<b>Matching</b>	<.0005	10.6 (2.1)	9.2 (2.4)	5.50	.10
Kijkwijzer	<.0005	5.0 (1.2)	4.3 (1.4)	4.27	.06
PEGI	<.0005	5.7 (1.2)	4.9 (1.4)	5.05	.08
<b>Totaal</b>	<.0005	20.1 (4.3)	16.4 (4.9)	6.62	.14
Kijkwijzer	<.0005	9.5 (2.2)	8.1 (2.7)	4.80	.08
PEGI	<.0005	10.6 (2.5)	8.3 (2.7)	7.22	.16

Noot. Df = 280, jongens n = 143, meisjes n = 139

Hoewel een goed pictogram in de ideale situatie intuïtief tot een juiste interpretatie zou moeten leiden, is er ook gekeken naar de kans dat het goede antwoord slechts een gok was. Hiervoor zijn zekerheidsscores per pictogram genoteerd. Zeker bij de matchingtest, waarbij een keuze werd gemaakt uit vier mogelijke antwoorden, is het interessant te kijken wat de zekerheid met de verschillen in kennis doet. Wanneer ook de zekerheid over het gegeven antwoord meegenomen

wordt, door de scores met de zekerheidsscores te vermenigvuldigen, blijven de verschillen tussen de groepen significant. Echter de effectgrootte van de verschillen wordt groter. De resultaten van de t-toets waarbij ook de zekerheid van het gegeven antwoord is meegenomen zijn te zien in tabel 12.

Tabel 12.

T-toets voor de verschillen tussen jongens en meisjes in hun scores x zekerheid de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen

	<i>p</i>	<i>M(SD)</i> jongens	<i>M(SD)</i> meisjes	<i>t</i> *	$\eta^2$
<b>Comprehension</b>	<.0005	40.1 (13.3)	28.4 (13.5)	7.33	.16
Kijkwijzer	<.0005	19.8 (6.6)	15.5 (7.3)	5.13	.09
PEGI	<.0005	20.4 (7.6)	12.9 (7.1)	8.51	.20
<b>Matching</b>	<.0005	48.9 (12.4)	38.1 (12.6)	7.27	.16
Kijkwijzer	<.0005	23.2 (6.6)	18.5 (7.3)	5.60	.10
PEGI	<.0005	25.7 (7.0)	19.6 (7.1)	7.37	.16
<b>Totaal</b>	<.0005	89.0 (23.9)	66.5 (24.3)	7.84	.18
Kijkwijzer	<.0005	42.9 (12.2)	34.0 (13.6)	5.80	.11
PEGI	<.0005	46.1 (13.5)	32.5 (12.7)	8.75	.21

*Noot.* Df=280, jongens n=143, meisjes n=139

## **6. CONCLUSIE**

In dit hoofdstuk zal worden gekeken wat de resultaten uit hoofdstuk 5 betekenen voor de in hoofdstuk 4 gestelde onderzoeksvragen. Ook zal er besproken worden wat dit zou kunnen betekenen voor de ontwikkeling van PEGI en Kijkwijzer en de toekomst met betrekking tot verder onderzoek. Hierbij wordt de volgorde van de onderzoeksvragen aangehouden. Eerst zal het pictogrambegrip besproken worden in paragraaf 6.1. In paragraaf 6.2 komen de toetsmethoden aan bod. Paragraaf 6.3 gaat in op de factoren en hun invloed op de kennis van de pictogrammen. Paragraaf 6.4 behandelt discussiepunten en voorstellen voor verder onderzoek. Uiteindelijk wordt afgesloten met de aanbevelingen voor classificatie van audiovisuele media.

### ***6.1 Pictogrambegrip***

Het eerste onderwerp dat aan bod komt is de kwaliteit van de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen. In hoeverre werden de betekenissen juist geïnterpreteerd en voldeden de pictogramsets aan de ISO standaard? Vrijwel alle pictogrammen voldeden aan de ISO standaard van 67% correcte interpretatie. Dit in tegenstelling tot andere onderzoeken naar het begrip van pictogrammen (Easterby & Hakiel, 1981; Zwaga & Boersema, 1983; Davies, Haines, Norris, & Wilson, 1998) waar vaak slechts een paar van de pictogrammen voldoen.

Hoewel het grootste deel van de pictogrammen voldoet aan de standaard, zijn er twee die niet tot 67% correcte interpretaties komen. Dit zijn het Kijkwijzer pictogram voor discriminatie en het pictogram voor seksueel getinte inhoud bij PEGI. Uiteindelijk een slecht begrepen pictogram afbreuk doen aan een gehele set. Zo claimt een rapport van PCMLP (2004) dat naast misclassificatie, klachten over het gebrek aan publicatie en dus kennis van de betekenis van Kijkwijzer en PEGI pictogrammen de meest voorkomende type klachten zijn. Wanneer mensen ontevreden zijn over het functioneren van een enkel pictogram, kan het zijn dat zij de gehele classificatie voortaan links laten liggen. Ook al is er dus slechts sprake van één slecht begrepen pictogram, dan kan dit nog grote gevolgen hebben voor de gehele set.

Er is een verschil tussen de goed en slecht begrepen pictogrammen. Over het algemeen vertonen de PEGI en Kijkwijzer pictogrammen die voldoen aan de ISO standaard veel onderlinge overeenkomsten. Voor sommige pictogrammen kan geconcludeerd worden dat een deel van de betekenisgroei die NICAM nastreeft al in gang is gezet. Gezien de hoogte van de begripsscore, zijn de voetjes van de Kijkwijzer algemeen bekend. Zij staan waarschijnlijk direct symbool voor

seks. Ditzelfde geldt voor het spinnetje (angst) en de vuist (geweld). Dit in tegenstelling tot het PEGI pictogram met de symbolen voor mannelijk en vrouwelijk. Dit pictogram wordt slecht begrepen. Waarschijnlijk omdat het twee symbolen binnen een pictogram zijn. Gebruikers moeten op de hoogte zijn van de symbolen voor mannelijk en vrouwelijk en vervolgens de link leggen naar de bedoelde boodschap. Het Kijkwijzer pictogram voor discriminatie wordt waarschijnlijk slecht begrepen, omdat het een abstract concept belichaamt. In Wogalter, Sojourner & Brelsford (1997) kwam naar voren dat abstracte concepten vaak minder goed begrepen worden dan meer concrete concepten. Bij het pictogram voor angst is dit niet het geval omdat is gekozen voor een concrete representatie (een spin) van een abstract begrip (angst). Voor discriminatie is er echter gekozen het abstracte begrip in zijn geheel af te beelden. Het verschil tussen de PEGI en Kijkwijzer versie wordt waarschijnlijk veroorzaakt door de mate van visueel detail dat in het pictogram aanwezig is. In McDougall, de Bruijn, & Curry (2000) wordt gevonden dat minder visueel detail vaak wat concretere pictogrammen tot gevolg heeft die makkelijker geïnterpreteerd worden. Het PEGI pictogram is wat eenvoudiger in zijn opzet dan het Kijkwijzer pictogram.

## **6.2 Toetsmethoden**

De uitkomsten bij de twee toetsmethodes verschilden van elkaar. Dit ondersteunt de opvatting (Böcker, 1996; Zwaga, Boersema & Hoonhout, 1999; Wogalter, 2006) dat goed moet worden nagedacht over de keuze van een toetsmethode en dat de gekozen toetsmethode invloed kan hebben op de resultaten. De scores op de machtingtest waren significant hoger dan op de comprehensiontest. De comprehensiontest vertoont echter de meeste gelijkheid met de situatie zoals deze zich voordoet in de praktijk. Er wordt een pictogram getoond op de DVD of voor een tv programma, en hierbij dient men zelf de betekenis te kennen.

Opvallend is wel dat 93% van de meisjes op de comprehensiontest het goede antwoord gaf bij het Kijkwijzer pictogram voor geweld en op de matchingtest slechts 80%. Dit zou kunnen voortkomen uit verwarring veroorzaakt door de *valse referenten*.

## **6.3 Factoren**

Uit de correlatie analyse bleek dat het begrip van de PEGI en Kijkwijzer pictogrammen zeer sterk samenhangt. Dit is ook terug te zien bij de begripsscores van de pictogrammen. Kinderen die hoog/laag scoren op de ene set, scoren vaak ook hoog/laag op het overeenkomstige pictogram van de andere set. Dit is bijvoorbeeld het geval bij de pictogrammen voor geweld, angst en drugs- en

alcoholgebruik. Bij de pictogrammen die niet hetzelfde uiterlijk hebben, bijvoorbeeld het pictogram voor seksueel getinte inhoud, ziet men dan ook een zeer groot scoreverschil en is vaak één van beide varianten niet begrijpelijk.

Geslacht blijkt van de onderzochte factoren in alle condities een negatieve voorspeller van pictogrambegrip. Jongens hebben meer kennis van de pictogrammen dan meisjes. Voor de Kijkwijzer pictogrammen was leeftijd op de comprehensiontest een betere voorspeller dan geslacht (leeftijd:  $\beta = .26$   $t(181) = 4.61, p < .0005$ ; geslacht:  $\beta = -.25$   $t(181) = -4.35 p < .0005$ ). In alle overige condities droeg de factor geslacht veruit het meest bij aan de door de factoren samen verklaarde variantie.

Uit de comprehensiontest bleken voor de Kijkwijzer zowel leeftijd, geslacht en tv kijken significante factoren als voorspeller van het pictogrambegrip. Op de matchingtest waren dit slechts geslacht en leeftijd. Aangezien Kijkwijzer pictogrammen vaak op tv worden vertoond voor de start van een programma, kan dat een verklaring zijn voor de bijdrage van tv kijken op de kennis. Voor PEGI waren geslacht, leeftijd en de interactie tussen leeftijd en gamen significante voorspellers. De laatste factor zou verklaard kunnen worden door het feit dat oudere kinderen meer gamen. De frequentere blootstelling en het feit dat de pictogrammen voor hun meer relevantie hebben, doordat zij dichterbij de leeftijdsgrenzen zitten, maken wellicht dat hun kennis van de pictogrammen groter is. Dat deze factor slechts bij de PEGI pictogrammen een rol speelt komt doordat dit de pictogrammen zijn die op games weergegeven zijn. Bij de matchingtest, is geslacht nog de enig overgebleven voorspeller van de kennis van de PEGI pictogrammen.

In de comprehensiontest is ook gekeken naar de factoren als voorspellers van de voldoende en onvoldoende begrepen pictogrammen. Geslacht en leeftijd waren voorspellers van pictogrambegrip voor zowel de voldoende als de onvoldoende begrepen pictogrammen. Echter bij de onvoldoende begrepen pictogrammen hebben ook tv kijken, de interactie tussen leeftijd en geslacht en de interactie tussen leeftijd en gamen een significante bijdrage. De interactie tussen leeftijd en geslacht kan wellicht verklaard worden door het feit dat zowel jongens, als oudere kinderen beter zouden zijn in het begrijpen van abstracte concepten. De meeste slecht begrepen pictogrammen bestaan uit concepten als discriminatie en taalgebruik of worden weergegeven met symbolen, zoals op het PEGI pictogram voor seks. Een mogelijke andere verklaring zou kunnen zijn dat oudere kinderen meer aandacht schenken aan tv en games.



Wanneer alleen gekeken wordt naar de verschillen bij de factor geslacht, laten de resultaten zien dat jongens veel meer kennis hebben van de pictogrammen dan meisjes. Zij scoren structureel hoger op alle pictogrammen van zowel de Kijkwijzer als PEGI. Wanneer ook de zekerheid in het antwoord mee wordt genomen worden deze verschillen zelfs nog groter. Jongens zijn zelf ook overtuigender van hun kennis van de pictogrammen.

#### ***6.4 Discussie en vervolgonderzoek***

Door een initiële lage respons zijn de gegevens verzameld gedurende een betrekkelijk lange periode. Bovendien zijn om diezelfde reden respondenten uit Overijssel, Noord-Brabant, en Gelderland oververtegenwoordigd. Dit is wellicht geen goede weergave van het werkelijke spreidingsgebied van PEGI en Kijkwijzer, dat heel Nederland betreft. Door de lange duur van het onderzoek kan het zijn dat bewustmakingscampagnes door PEGI en Kijkwijzer invloed hebben gehad op de uiteindelijke resultaten. Er is echter geen zichtbare toename in de scores over de tijd en tijdens de studie was er geen sprake was van enige landelijke campagnes.

Respondenten die op de hoogte zijn van de betekenis van een pictogram vinden deze over het algemeen ook passender bij die betekenis. Desondanks is het gemiddelde ook bij de slecht begrepen pictogrammen nog aan de positieve zijde van de vijfpuntsschaal. Ook de eindoordelen van Kijkwijzer en PEGI zijn zeer hoog, met meer dan 90% van de respondenten die als cijfer een 6 of hoger geven (uit 10 maximaal). Deze uitkomsten zijn zeer positief. Het is maar de vraag of dit allemaal is toe te schrijven aan het feit dat Kijkwijzer en PEGI zo succesvol zijn, of dat dit grotendeels komt door sociale wenselijkheid bij het antwoorden.

Dit onderzoek toont aan dat de kennis van de PEGI en Kijkwijzer pictogrammen redelijk tot zeer goed is. Echter wat kinderen met deze kennis doen is daarmee nog niet gezegd. Een goed begrepen pictogram over excessief geweld kan aanmoedigen juist die titel te kiezen. Maar ook een niet goed begrepen pictogram kan dit tot gevolg hebben. De reactance, boomerang of “forbidden fruit” theorie gaat ervan uit dat wanneer iets verboden is, mensen worden gemotiveerd om daar tegen in te gaan (Bushman & Stack, 1996; Bushman, 1998). Mensen worden beperkt in hun vrijheid en krijgen de neiging zich daartegen af te zetten. Voorlichting kan dan een averechts effect sorteren. Onderzoeken (Bushman, 1998; Bushman, 2006) tonen aan dat waarschuwinglabels en informatielabels voorzien van advies een veel grotere reactance oproepen dan informatielabels zonder advies. PEGI en Kijkwijzer houden midden in tussen een

informatielabel en een waarschuwingslabel. Ze geven informatie over de inhoud, maar daarbij wordt de media ook voorzien van een leeftijdsadvies. Juist wanneer het inhoudspictogram slecht begrepen wordt ligt de nadruk vooral op het leeftijdsadvies. Uit een onderzoek van Bushman (2006) bleek juist dit een component te zijn die reactance op kan roepen. Vervolgonderzoek zou zich kunnen richten op de vraag of er ook daadwerkelijk gebruik wordt gemaakt van de informatie en of dit het gewenste effect sorteert.

Pictogrambegrip werd in dit onderzoek getoetst via comprehension en via matching. Uit de resultaten bleek er verschillen te zitten in de uitkomsten van deze twee toetsen. De scores op de matchingtest vielen significant hoger uit die op de comprehensiontest. Echter op basis van de resultaten uit dit onderzoek kan er geen onderbouwde uitspraak worden gedaan over de geschiktheid van beide toetsmethodes. Er valt te redeneren dat de comprehensiontest waarschijnlijk de meeste overeenkomsten heeft met de situatie van het pictogram in de praktijk. Aan de andere kant is de beoordeling van de juistheid van de antwoorden op de comprehensiontest zeer afhankelijk van de kritische blik van de correctoren. Wogalter & Young (2000) stellen in hun onderzoek naar “Predictors of pictorial symbol comprehension” een derde testmethode voor. Het gaat hier om een methode die mensen laat schatten hoeveel procent van totale populatie het pictogram zou begrijpen. Bij een vervolgonderzoek zou gekeken kunnen worden in hoeverre deze methode ook toepasbaar is op de kennis van de classificatie pictogrammen en in hoeverre de resultaten overeenkomen bij de hier gebruikte tests. Bovendien zouden er met behulp van deze derde methode uitspraken kunnen worden gedaan over de geschiktheid van de hier gebruikte toetsmethodes.

Omdat dit onderzoek oriënterend van aard was, is gekozen om mediagebruik te meten in een vijftal categorieën van uren per week. Een pretest wees uit dat kinderen moeite hadden met het uit zichzelf een inschatting maken van hun mediagebruik. Bovendien bleek het rekenen met minuten een struikelblok. Zodoende viel de keuze op voorgedefinieerde categorieën. Andere operationalisaties van mediagebruik zouden hebben gezorgd voor een te lange invultijd van de vragenlijst. Tevens zijn voor enkele analyses de vijf categorieën teruggebracht tot twee, waardoor resultaten misschien wat finesse missen. Bij vervolgonderzoek is het aan te raden om een operationalisatie van mediagebruik in minuten per dag met een splitsing voor weekend en week te overwegen, zoals bijvoorbeeld in het onderzoek van Lampert, Sygusch, & Schlack, 2007.

Met de resultaten uit dit onderzoek is geen toereikende verklaring te geven voor de grote verschillen tussen jongens en meisjes. Jongens werden meer geconfronteerd met de mediaproducten die de classificaties bevatten en daarom zou de blootstelling en daarmee vertrouwdheid van de pictogrammen groter moeten zijn. Dit wordt weer verondersteld een positief effect te hebben op het begrip (Isherwood, McDougall, & Curry, 2007). Ook de relevantie zou toe moeten nemen, doordat het waarschuwingen zijn voor producten die zij gebruiken. Dit effect zou echter ook weer teniet kunnen worden gedaan door een bij mannen automatisch lagere risicoperceptie (Yu, Chan, & Salvendy, 2004). Aangezien er voor mediagebruik geen groot effect is gevonden en er tevens geen interactie bestond, kan hierin geen oorzaak gezien worden voor de grootte van het verschil tussen jongens en meisjes.

Een andere factor die een effect heeft op de kennis van de Kijkwijzer en PEGI pictogrammen is leeftijd. Het blijkt dat jongere kinderen vaak niet of slechter op de hoogte zijn van de betekenis. Omdat juist mediagebruik voor deze groep tot veel schade zou kunnen leiden is dit zorgwekkend. Aanvullend onderzoek zou zich kunnen richten op de kennis van ouders over de pictogrammen en de rol die zij spelen in het toezicht en de voorlichting over mediagebruik.

## ***6.5 Aanbevelingen***

Uit de resultaten van het onderzoek blijkt dat er grote verschillen zitten tussen de uitkomst op de comprehensiontest en die op de matchingtest. Verder bleek dat waar in de comprehensiontest er vaak nog meerdere factoren waren die pictogrambegrip verklaarden, deze in de matchingtest werden teruggebracht naar slechts geslacht of geslacht en leeftijd. Bovendien werd de invloed van deze factoren kleiner. De invloed van factoren lijkt dus kleiner te worden of teniet te worden gedaan wanneer men kan kiezen uit antwoordmogelijkheden. Hoewel het gepaard gaat met betekenissen geen representatie van de werkelijkheid is, zou dit veranderd kunnen worden door in ieder geval gedurende korte tijd de pictogrammen te voorzien van een tekstuele betekenis. Davies, Haines, Norris, & Wilson (1998) vond dat pictogrammen die bij hun introductie gedurende korte tijd werden vergezeld door een tekstuele uitleg, hier ook lang nadat deze tekst weer verdwenen was nog van profiteerden. Dit wordt ook ondersteund door een onderzoek van het onderzoeksbureau OFCOM onder de Engelse bevolking. Consumenten gaven de voorkeur aan een tekstboodschap (46%) boven symbolen (30%). De reden hiervoor was dat deze meer informatie zouden kunnen geven en bovendien duidelijker te begrijpen waren dan symbolen. Een klein deel van de respondenten dacht daarentegen dat symbolen juist sneller te begrijpen zouden zijn en makkelijker voor mensen met leesproblemen (OFCOM, 2006). Hoewel de pictogrammen

over het algemeen goed begrepen werden, kunnen de zwakke pictogrammen afbreuk doen aan de kwaliteit van de gehele set (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006). Een combinatie van tekst met symbolen zou het begrip van deze pictogrammen waarschijnlijk zeer ten goede komen.

Naast het vergezellen van de pictogrammen door een tekstboodschap, zou de nadruk meer moeten worden gelegd op bewustmakings- en mediaopvoedingscampagnes. Het feit dat PEGI pictogrammen die een overeenkomstig uiterlijk hebben met hun Kijkwijzer evenknie vaak goed begrepen worden, kan verklaard worden door het feit dat Kijkwijzer in Nederland veel meer publiciteit krijgt. Tegenwoordig worden er steeds meer instrumenten ontwikkeld die ouders de mogelijkheid geven direct in te grijpen in het mediagebruik van hun kinderen (PCMLP, 2004). Voorbeelden zijn de “parental control” in het spel World of Warcraft, die ouders toestaat de gametijd van hun kind te bepalen. Verder zijn er internetfilters, de mailtjes die men dagelijks op de Wii console ontvangt met de speeltijd van die dag of de in-game filters die taalgebruik en extreem geweld uitzetten, zoals in de nog uit te komen game Gears of War. Hoewel deze systemen nooit de “watersheds” en mediavorlichting kunnen vervangen, kunnen zij een grote hulp zijn voor ouders (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006). Er zou aandacht moeten uitgaan naar toenemende promotie en verspreiding van informatie over deze controle instrumenten.

### **Naar een uniform systeem**

Het feit dat overeenkomende pictogrammen tussen PEGI en Kijkwijzer beter begrepen lijken te worden, ondersteunt de uitkomsten van andere onderzoeken (FTC, 2000; Walsh & Gentile, 2001) die aanhalen dat de ideale situatie een gezamenlijk systeem voor zowel films, games, internet en muziek is. Dit voorkomt verwarring. Door de frequentere blootstelling zal de kennis toenemen. In de nog verder toekomst zou kunnen worden gestreefd naar een crossculture en crossplatform systeem in heel Europa, waar door verhoogde blootstelling de verwarring tot het minimum worden beperkt. Uniformiteit blijkt wel een sleutel tot een betere en meer geadapteerd ratingsysteem. Voordat pictogrammen worden vervangen, zou men zich eerst meer moeten richten op homogeniteit tussen de systemen en meer tijd en geld te steken in de implementatie en educatie over zowel media als de mediaratings (Lievens, Dumortier, & Ryan, 2006).

## LITERATUUR

- Advies Commissie, Jeugd, Geweld, Media. (2005, november). *Wijzer kijken: Schadelijkheid, geschiktheid en kennisbevordering bij het gebruik van audiovisuele producten door jeugdigen*.
- Akerboom, S. P. (1993). *The effects of pictogram and consumers' attributes on noticing, comprehension of and compliance with the pictogram*. Proceedings of the International Conference on Product Safety Research.
- Anderson, C. A. & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., et al. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science*, 81-110.
- Andison, F. S. (1977). Tv violence and viewer aggression: Cummulation of study results 1956-1976. *Public Opinion Quarterly*, 41(3), 314-331.
- Argo, J. J., & Main, K. J. (2004). Meta-analyses of the effectiveness of warning labels. *Journal of Public Policy & Marketing*, 23(2), 193-208.
- Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., & Monteiro, M. B. (2006). Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. *Aggressive Behavior*, 32(4), 358-371.
- Bakker, P. & Scholten (1999). *Communicatiekaart van Nederland : overzicht van media en communicatie*. Alphen aan de Rijn: Samsom.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42(4), 532-539.
- Bernardini, C., Ambrogi, V., Perioli, L., Tiralti, M. C., & Fardella, G. (2000). Comprehensibility of the package leaflets of all medicinal products for human use: A questionnaire survey about the use of symbols and pictograms. *Pharmacological Research*, 41(6), 679-688.
- Böcker, M. (1996). A multiple index approach for the evaluation of pictograms and icons. *Computer Standards & Interfaces*, 18(2), 107-115.
- Bolek, J. & Cowgill, J. (2006) Development of a symbol system for use in the health care industry, first presented at *Designing for User eXperience, November 3-5, 2005, San Francisc*.
- Braun, C. C., Kline, P. B., & Silver, N. C. (1995). The Influence of color on warning label perceptions. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 15(3), 179-187.

- Bruyas, M. P., Le Breton, B., & Pauzie, A. (1998). Ergonomic guidelines for the design of pictorial information. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 21(5), 407-413.
- Bushman, B.J. (1998). Effects of warning and information labels on consumption of full-fat, reduced-fat and no-fat products. *Journal of Applied Psychology*, 83(1), 97-101.
- Bushman, B.J. (2006). Effects of warning and information labels on attraction to television violence in viewers of different ages, *Journal of Applied Social Psychology*, 36(9), 2073-2078.
- Bushman, B.J., & Stack, A.D. (1996) Forbidden fruit versus tainted fruit: Effects of warning labels on attraction to television violence. *Journal of Applied Experimental Psychology*, 3(2), 207-226
- Calvert, S. L. , Jordan, A.B., Cocking, R.R. (2002). *Children in the digital age: influences of electronic media on development*. Westport: Praeger, p. 108
- Carlsson, U. (2006). Violence and pornography in the media: Public views on the influence media violence and pornography exert on young people. In Carlson, U. (Ed), *Regulation, awareness ,empowerment: Young people and harmful media content* (pp.135-155). Nordicom: Göteborg Universiteit
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882-889.
- CBS, 65-plussers kijken het meest tv, 13 juni 2007, opgehaald op 22 juli 2008 van <http://www.cbs.nl/nl-NL/menu/themas/vrije-tijd-cultuur/publicaties/artikelen/archief/2007/2007-90047-wk.htm>
- Commissie van de Europese Gemeenschappen. (2004). *Voorstel voor een aanbeveling van het Europees Parlement en de Raad betreffende de bescherming van minderjarigen en de menselijke waardigheid en het recht op weerwoord in verband met de concurrentiepositie van de Europese industrie van audiovisuele en informatiediensten*. Opgehaald van <http://europapoort.eerstekamer.nl/9345000/1f/j9vvgv6i0ydh7th/vgs0enmv27zu>
- Cowgill, J. & Bolek, J. (2003). *Symbol usage in health care settings for people with limited english proficiency* opgehaald op 22 april 2007 van <http://www.hablamosjuntos.org/signage/PDF/pt1evaluation.pdf>
- Crawford, C. & Peabody, S., (1997), *The art of computer game design*. Opgehaald op 6 november 2007 van <http://www.stanford.edu/class/sts145/Library/Crawford%20on%20Game%20Design.pdf>
- Davies, S., Haines, H., Norris, B., & Wilson, J. R. (1998). Safety pictograms: are they getting the message across? *Applied Ergonomics*, 29(1), 15-23.
- Downs, C. W. & Adrian, A.D. (2004). *Assessing organizational communicatin: strategic communication audit*. New York: The Guilford Press.

- Dreyfuss, H. (1972). *Symbol sourcebook : an authoritative guide to international graphic symbols*. McGraw-Hill: New York
- Duarte E.M.C. & Rebelo F. (2005), Comprehension of safety signs: internal and external variable influences and comprehension difficulties by disabled people. In *Cyberg '2005, 4<sup>th</sup> International Cyberspace Conference on Ergonomics: Meeting Diversity in Cyber/Online Ergonomics*.
- Easterby, R. S., & Hakiel, S. R. (1981). Field testing of consumer safety signs: The comprehension of pictorially presented messages. *Applied Ergonomics*, 12(3), 143-152.
- Eglesz, D., Fekete, I., Kiss, O.E., Izsó, L. (2005). Computer games are fun? On professional games and players' motivations, *Educational Media International*, 42(2), 117-124.
- Familant, M. E., & Detweiler, M. C. (1993). Iconic reference: Evolving perspectives and an organizing framework. *International Journal of Man-Machine Studies*, 39(5), 705-728.
- Farrar, K. M., Krcmar, M., & Nowak, K. L. (2006). Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. *Journal of Communication*, 56(2), 387-405.
- Federal Trade Commission; *Marketing Violent Entertainment to children: A review of self-regulation and industry practices in the motion picture, music recording & electronic game industries*; 2000
- Freedman, J.L. (2007) Television violence and aggression: setting the record straight. In *The Media Institute Policy Views*. Opgehaald op 20 juli 2007 van [http://www.mediainstitute.org/issue\\_papers/policyviews/2007/Freedman-TelevisionViolence.pdf](http://www.mediainstitute.org/issue_papers/policyviews/2007/Freedman-TelevisionViolence.pdf)
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996a). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35(3-4), 219-231.
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996b). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *Journal of Communication*, 46(2), 19-32.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413-436.
- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., & Germann, J. N. (1999). Rating electronic games: violence is in the eye of the beholder. *Youth & Society*, 30(3), 283-312.
- Gentile, D.A. & Anderson, C.A., *Handbook of children, culture and violence, violent video games: The effects on youth, and public policy implications*, 2006, Chapter 12, 225-246.
- Goldsworthy, R., & Kaplan, B. (2006). Exploratory evaluation of several teratogen warning symbols. *Birth Defects Research Part a-Clinical and Molecular Teratology*, 76(6), 453-460.

- Goonetilleke, R. S., Shih, H. M., On, H. K., & Fritsch, J. (2001). Effects of training and representational characteristics in icon design. *International Journal of Human-Computer Studies*, 55(5), 741-760.
- Hemels, J. (2003/2004). Self-regulation with regard to audiovisual productions in the Netherlands. Kijkwijzer and the development of the European PEGI system for games. *EU-Media*, opgehaald op 5 augustus 2008 via [www.gpi-online.de/upload/PDFs/EU-Media/Hemels-Selbstregulierung-NL-ENG.pdf](http://www.gpi-online.de/upload/PDFs/EU-Media/Hemels-Selbstregulierung-NL-ENG.pdf)
- Hemels, prof. dr. J. (2005). Regulierung, Selbstregulierung und Medienkompetenz in den Niederlanden. Die Entwicklung und die öffentliche Debatte. *NICAM Dossier*, 4, Hilversum: Stichting NICAM
- Horton, W. (1994). *The ICON book : visual symbols for computer systems and documentation*. Wiley: New York. p. 5, p.15, p. 266.
- Isherwood, S. J., McDougall, S. J. R., & Curry, M. B. (2007). Icon identification in context: The changing role of icon characteristics with user experience. *Human Factors*, 49(3), 465-476.
- Lampert, T., Sygusch, R., & Schlack, R. (2007). Use of electronic media in adolescence. Results of the German health interview and examination survey for children and adolescents (KiGGS). *Bundesgesundheitsblatt-Gesundheitsforschung-Gesundheitsschutz*, 50(5-6), 643-652.
- Lievens, E., Dumortier, J., Ryan, P.S. (2006). The co-protection of minors in new media: A European approach to co-regulation. *Journal of Juvenile Law & Policy*, 10(1), 97-151.
- Livingstone, S. & Hargrave, A.M. (2006). Harmful to children? Drawing conclusions from empirical research on media effects. In Carlson, U. (Ed), *Regulation, awareness, empowerment: Young people and harmful media content* (pp.135-155). Nordicom: Göteborg Universiteit
- Mandelkern Group on Better Regulation (2001). *Final Report*. Opgehaald op 5 augustus 2008 via [http://ec.europa.eu/governance/impact/docs/key\\_docs/mandelkern\\_report\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/governance/impact/docs/key_docs/mandelkern_report_en.pdf)
- MacKinnon, D. P., & Lapin, A. (1998). Effects of alcohol warnings and advertisements: A test of the boomerang hypothesis. *Psychology & Marketing*, 15(7), 707-726.
- Mayhorn, C. B., & Goldsworthy, R. C. (2007). Refining teratogen warning symbols for diverse populations. *Birth Defects Research Part a-Clinical and Molecular Teratology*, 79(6), 494-506.
- McDougall, S. J. P., de Bruijn, O., & Curry, M. B. (2000). Exploring the effects of icon characteristics on user performance: The role of icon concreteness, complexity, and distinctiveness. *Journal of Experimental Psychology-Applied*, 6(4), 291-306.
- Murray, L. A., Magurno, A. B., Glover, B. L., & Wogalter, M. S. (1998). Prohibitive pictorials: Evaluations of different circle-slash negation symbols. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 22(6), 473-482.



- NICAM/Samsom, M. (2004). Leeftijdsclassificatie van films en andere audiovisuele producties in Europa. *NICAM Dossier*, 3, Hilversum: Stichting NICAM.
- NICAM. The NICAM model in the Netherlands: *National standard for the protection of children in television and other audiovisual media*, Presentation for Comitato Tv e minori, Rome, 9 January 2006.
- Nikken, P. (2003). Computerspellen in het gezin. *NICAM Dossier*, 1, Hilversum: Stichting NICAM. Opgehaald op 11 november 2006 van [http://www.kijkwijzer.nl/upload/download\\_pc/2.pdf](http://www.kijkwijzer.nl/upload/download_pc/2.pdf)
- Nikken, P. & Rijkse. (2002). *Kinderen en geweld in de media*. Nederlands Instituut voor Zorg en Welzijn (NIZW) Jeugd.
- OFCOM. (2006) *Media Literacy Audit: Report on UK adult' media literacy*.
- Palzer, C. (2002). Co-regulation of the media in Europe: European provisions for the establishment of co-regulation frameworks. *IRISplus 6: Legal observations of the European Audiovisual observatory*.
- Palzer, C. (2003). Horizontal rating of audiovisual content in Europe. An alternative to multi-level classification? *IRISplus 10: Legal observations of the European Audiovisual observatory*.
- PCMLP. (2004). *Self-regulation of digital media converging on the internet: Industry codes of conduct in sectoral analysis*.
- Rogers, W. A., Lamson, N., & Rousseau, G. K. (2000). Warning research: An integrative perspective. *Human Factors*, 42(1), 102-139.
- Shinar, D., Dewar, R., Summala, H., & Zakowska, L. (2003). Traffic sign symbol comprehension: a cross-cultural study. *Ergonomics*, 46(15), 1549-1565.
- Singh, S. P., & Singh, J. (2005). Pictorial markings and labels for safe transport and handling of packaged goods. *Packaging Technology and Science*, 18(3), 133-140.
- Stramler, J. H. (1993). *The dictionary for human factors/ergonomics*. CRC Press: London. p. 413.
- The Environmental Health Education Center.(1997). *Hazard Communication: A Review of the science underpinning the art of communication*. Geneeskundige Faculteit van de Universiteit van Maryland. Opgehaald op 27 april 2007 van <http://www.osha.gov/SLTC/hazardcommunications/hc2inf2.html>
- Valkenburg, P. M. (2002). *Beeldschermkinderen : theorieen over kind en media*. Amsterdam: Boom.
- Valkenburg, P., Beentjes, H., Nikken, P. & Tan, E. (2004). *Kijkwijzer 1.2: Een verantwoording*. NICAM.

- van der Voort, T. H. A., Beentjes, J. W. J., Bovill, M., Gaskell, G., Koolstra, G. M., Livingstone, S., et al. (1998). Young people's ownership and uses of new and old forms of media in Britain and the Netherlands. *European Journal of Communication*, 13(4), 457-477.
- Walsh, D. A., & Gentile, D. A. (2001). A validity test of movie, television, and video-game ratings. *Pediatrics*, 107(6), 1302-1308.
- Westra, W. (1995). *Audiovisueel ontwerpen : theorie en praktijk*. Abcoude: Uniepers
- Williams, T. M. (1981). How and what do children learn from television. *Human Communication Research*, 7(2), 180-192.
- Wogalter, M.S. (2006). *Handbook of Warnings*. Lawrence Erlbaum: Mahwah, N.J. p. 159-176.
- Wogalter, M.S., DeJoy, D.M., & Laughery, K.R. (1999). *Warnings and Risk Communication*. Taylor and Francis, Philadelphia, PA.
- Wogalter, M. S., Sojourner, R. J., & Brelsford, J. W. (1997). Comprehension and retention of safety pictorials. *Ergonomics*, 40(5), 531-542.
- Wogalter, M.S. & Young, S.L. (1998). Using a hybrid communication/human information processing model to evaluate beverage alcohol warning effectiveness. *Applied Behavioral Science Review*, 6(1), 17-37.
- Wogalter, M.S. & Young, S.L. (2000). Predictors of pictorial symbol comprehension. *Information Design Journal*, 10(2), 124-132.
- Wolff, J. S., & Wogalter, M. S. (1998). Comprehension of pictorial symbols: Effects of context and test method. *Human Factors*, 40(2), 173-186.
- Yu, R. F., Chan, A. H. S., & Salvendy, G. (2004). Chinese perceptions of implied hazard for signal words and surround shapes. *Human Factors and Ergonomics in Manufacturing*, 14(1), 69-80.
- Zwaga, H. J. G., & Boersema, T. (1983). Evaluation of a set of graphic symbols. *Applied Ergonomics*, 14(1), 43-54.
- Zwaga, H.J.G., Boersema, T., & Hoonhout, H.C.M. (1999). *Visual Information For Everyday Use*. Taylor & Francis: London. 285-320.

## **BIJLAGEN**

## **Bijlage 1: Brief aan schoolleiding voor medewerking focusgroep**

Betreft: Wetenschappelijk onderzoek naar de kwaliteit van Kijkwijzer en PEGI

Geachte heer/mevrouw,

Voor mijn studie Toegepaste Communicatiewetenschap aan de Universiteit Twente doe ik onderzoek naar de kwaliteit van de Nederlandse mediaclassificatiesystemen Kijkwijzer en PEGI (kijkwijzer voor games). Geweld, seks en andere inhoudselementen in films, televisieprogramma's en games hebben, zoals u weet, invloed op hun ontvangers (veelal jongeren). Veelvuldig kunt u op het nieuws de consequenties van deze verharding van de maatschappij volgen. Een aantal jaar geleden zijn Kijkwijzer en PEGI ontworpen om consumenten te waarschuwen voor de mogelijk schadelijke inhoud van audiovisuele media. Onderzoek naar de werking van deze systemen is daarom zeer belangrijk. Via de pictogrammen worden ouders, verzorgers en kinderen voorgelicht over mogelijke schadelijke invloed van de inhoud van tv, films of games. Bij dit onderzoek ligt de focus op de werking van de pictogrammen van Kijkwijzer en PEGI; wordt de informatie via pictogrammen eigenlijk wel duidelijk overgebracht naar de consument? Met andere woorden, *begrijpen* de consumenten de pictogrammen?

Aanleiding voor het onderzoek is de recente ophef in de media waar diverse politieke partijen het nut van een deze twee classificatiesystemen in twijfel trokken. Omdat het een door de branche zelf georganiseerd initiatief is, via zelfregulering, is er weinig controle vanuit de overheid. Dit is de reden dat objectief vastgesteld dient te worden of de werking daadwerkelijk te wensen overlaat.

Om alvast een idee te krijgen hoe Kijkwijzer en PEGI onder de jeugd ontvangen worden zou ik graag een focusgroep organiseren onder 13 en 17-jarigen. De focusgroep is een groeps gesprek met 6 à 10 jongeren, en dient als een soort verkenning van de belevingswereld van jongeren van – in dit geval- Kijkwijzer en PEGI. Via deze groepsdiscussie hoop ik erachter te komen of en hoe jongeren met deze mediaclassificatiesystemen omgaan. Hun mening zal de basis vormen van het uiteindelijke hoofdonderzoek.

Wij vragen uw hulp met het vinden van enkele leerlingen voor deze focusgroepen. Graag zouden wij op uw school een focusgroep organiseren, dit kan op elk moment, het liefst met 6 à 10 leerlingen van verschillend opleidingsniveau, met een duur van ongeveer een uur. Naast het belang voor ons en het maatschappelijke belang, is het ook voor uw leerlingen interessant om eens met een 'echt' wetenschappelijk onderzoek mee te doen.

Voor meer informatie kunt u contact opnemen via onderstaand emailadres. Ik hoop dat ik binnenkort contact met u mag opnemen om verder te praten.

Met vriendelijke groet,

Marloes van Grinsven

## **Bijlage 2: Samenvatting antwoorden focusgroep**

### **TV / Film kijken:**

Wel alles mogen kijken op tv: 8

Niet alles mogen kijken: 0

Ondanks verbod toch iets kijken: n.v.t.

Tv op eigen kamer: 5

Zelf bepalen wat er gekeken wordt. Je kunt altijd op je kamer kijken. Maar ouders bepalen vaak omdat het hun tv is, en zij kijken veel meer tv. Bijvoorbeeld om 8 uur wil vader journaal zien.

Redenen voor verbod kijken: is er niet, maar extremen, zoals seksfilms is ongeschreven dat zo iets niet mag van ouders.

Redenen voor uitkiezen film/game (voorkant/advies anderen etc.): Gewoon, vaak kiezen ouders ook, of met vriendjes.

Niemand is ooit geweigerd bij de bioscoop of kon een bepaalde DVD niet huren.

Bij videotheek controleren ze soms wel de leeftijd bij anderen, maar vaak bij diegene gaan ouders mee en huren de film.

Lievelingsprogramma's: Veel BNN, CSI, moordfilms, films en voetbal.

Ouders kijken langer en vaker tv. In het weekend wel eens een DVD huren.

Jongere broertjes en zusjes van rond de 10/11 jaar mogen niet alles zien, maar moeten ook veel vroeger naar bed, dus kunnen ook niet alles zien.

### **Gamen:**

Wordt alleen af en toe gedaan, Sims bijvoorbeeld

Wel alles mogen spelen: n.v.t.

Niet alles mogen spelen: 1 → Leisure Suit Larry

Bij sommigen is te lang kijken of computeren ook niet toegestaan.

Beschikbaarheid computers etc. in huis per leerling

Computers&laptops	Spelcomputers
4	2
3	1
2	
2	
7	3
5	1
2	
7	1

**Pictogrammen:**

*Kennis en gebruik van het systeem en de iconen*

Redenen voor het letten op iconen: Niet

Iconen zie je wel, maar je let er niet op.

Ouders weten niets over de kijkwijzer bij 1, wel bij 7. Bij geen van allen wordt er gebruik van gemaakt.

Systeem voor games is onbekend.

Zonder hulp herkenning van:

- Seks
- Spinnetje
- Spuitje van drugs
- Discriminatie
- Voetjes

Alternatieven **Spin**: Natuurfilm, insecten, dieren

Alternatieven **voetjes**:

Alternatieven **man/vrouw teken**:

Alternatieven **vuistje**: Sovjetunie, communisme

Alternatieven **poppetje wit zwart/groep**: Vriendschap, rij, Nazi, integratie

Alternatieven **schreeuwpoppetje**: Zingen, Musical

Alternatieven **Praatballonetje**: geweld

Alternatieven **Dobbelstenen**:

Alternatieven **Spuit**: Ziekenhuis, dokter

pictogrammen worden veelal wel logisch gevonden. Spinnen, enge dingen, want veel mensen vinden spinnen eng. Ook de voetjes en het spuitje zijn bekend.

Voorkeur man-vrouw teken boven voetjes: 5-3.  
Schelden/grof taalgebruik, schreeuwpoppetje boven praatwolkje: 7-1.  
Kijkwijzer vuist veel duidelijker dan PEGI vuist voor geweld:  
Discriminatie kijkwijzer voorkeur boven PEGI: 7-1.

Dobbelstenen = gokken, hoewel nooit eerder gezien, wel duidelijk symbool.

#### *Mening over het systeem*

Voorbeeld films of het terecht is dat er een 16+ kenmerk op zit:

- 300: Ja is wel heel bloederig, maar ze hadden hem wel gezien
- Final destination: Misschien wel bloederig maar op het absurde af, dus meesten vonden het eerder grappig en waren het niet eens met de rating 16+

16+ geen logische leeftijdsgrens voor films, 13 (12+) zou logischer zijn omdat je dan ook naar een andere school gaat, duidelijk meer volwassen.

Een strikte leeftijdsindeling volgens de wet is stom, beter zou een advies zijn.

Iedereen vind de indeling wel wat overdrijven in hun ernst. Bij games is het minder, schietspellen kunnen heel grof zijn, maar dan nog vindt men dat dat aan de persoon zelf is.

Gokken bij online games pas vanaf 18+ is logisch, je mag ook geen casino in. Echt gokken ook pas vanaf achttien.

#### **Reflectie:**

Iedereen mag op zich zoveel tv kijken en gamen als men wil. Men doet het vaak niet zo lang, alleen in de vakantie heel soms wat langer tv kijken en veel langer achter de computer. Meestal achter internet en de msn. Als het heel erg is, zeggen ouders er wat van, maar nooit heel serieus want men luistert toch niet.

### Bijlage 3: Overzicht valse referenten

	<b>PEGI</b>	<b>KIJKWIJZER</b>
<b>DISCRIMINATIE</b>	vriendschap* integratie* groep* nazi's	dreiging* groep buitengesloten* pesten*
<b>GEWELD</b>	communisme russisch strijden* kracht gezag protest* revolutie* staken	boksen* sterk* strijden* kracht vechten
<b>SEKS</b>	trouwen* voor mannen en vrouwen/uniseks* sterrenbeeld* geslacht samen eenheid stelletje/koppel	voeten liggen* slapen* stelletje/koppel *
<b>GROF TAALGEBRUIK</b>	zingen* schreeuwen* schelden woede/boos* vloeken	zingen* musical/muziek* schreeuwen* woede/boos
<b>DRUGS- EN ALCOHOLGEBRUIK</b>	dokter* verdoven* ziekenhuis* drugs spuit ziek medicijnen zorg inenten/injectie vaccin	dokter* verdoven* ziekenhuis drugs spuit ziek medicijnen* zorg inenten vaccin
<b>GOKKEN</b>	Spelletjes Tellen* dobbelen* geluk* weddenschap veel geld/fortuin casino	
<b>ANGST</b>	insecten* dieren vies* natuur giftig* kruipen	insecten* dieren vies* natuur* giftig kruipen

\* In het onderzoek gebruikte referenten



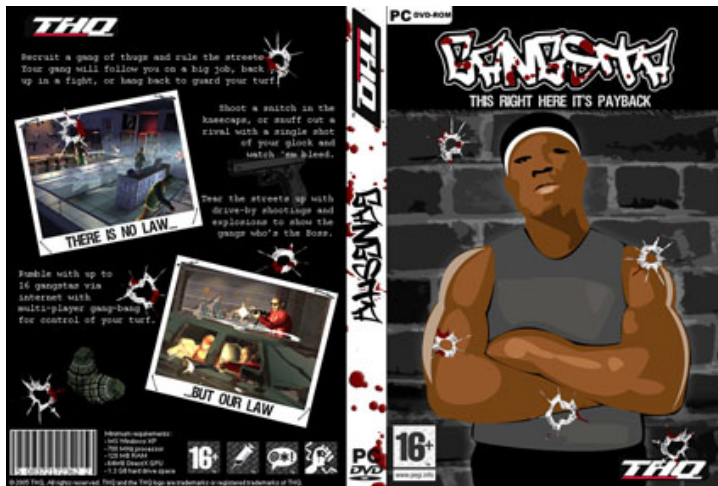
## Bijlage 4: Brief voor medewerking hoofdonderzoek

Beste directeur/leerkracht,

Zoals aan de telefoon al verteld, ben ik student Communicatiewetenschappen aan de UT in Enschede en voor deze studie heb ik een leuke afstudeeropdracht opgezet voor het basisonderwijs. De vraag was of u misschien met uw school deel zou kunnen nemen aan het onderzoek.

Hieronder volgt wat uitleg over het betreffende verzoek:

Mijn onderzoek gaat over de Kijkwijzer en PEGI (kijkwijzer voor games). Dit is een voorlichtingssysteem dat ouders en kinderen op de hoogte moet stellen van de (mogelijk schadelijke) inhoud van films, tv en games. Naar aanleiding van de inhoud wordt ook een leeftijdsadvies gegeven. Omdat de inhoud en het leeftijdsadvies bij tv-programma's en op DVD's of games veelal alleen met pictogrammen worden aangegeven (zoals je op het bijgevoegde plaatje, aan de onderkant van het hoesje kunt zien), spitst mijn onderzoek zich toe op de begrijpelijkheid van deze pictogrammen.



**Het onderzoek bestaat uit een online overzicht van de dertien pictogrammen waaruit de beide "kijkwijzers" samen bestaan. Deze komen twee maal voorbij, waarbij naar de betekenis van het pictogram wordt gevraagd. Dit gebeurt eerst een keer zonder antwoordmogelijkheden en daarna met meerkeuze antwoorden.**

### **Wat is de rol van uw school/uw klas?**

Ik verwacht van uw school/uw klas dat uw leerlingen (van groep 6, 7 of 8) de vragenlijst laten invullen. Het is een online vragenlijst, dus als de leerlingen op de site alles laten invullen, komen de resultaten automatisch bij mij.

Zo kunt u bijvoorbeeld tijdens een ICT les of via computers op de gang de leerlingen de vragenlijst laat invullen. Dit duurt ongeveer tien à vijftien minuten per leerling. De uitleg van de enquête/vragenlijst kan natuurlijk klassikaal gedaan worden. De vragen hebben per onderdeel vrijwel allemaal dezelfde opzet, dus de eerste vraag kan ook altijd klassikaal worden gedaan.

Het is de bedoeling dat de kinderen de vragenlijst voorgelegd krijgen, zonder zich eerst speciaal in het onderwerp verdiept te hebben en zonder te overleggen over het antwoord. Het kan wel leuk zijn om achteraf, na het invullen van de enquête, wat aandacht te besteden aan het onderwerp kijkwijzer.

## **Persoonlijke begeleiding**

Wanneer u zorgt voor een computer/computers met internet, dan zorg ik voor de verdere begeleiding. Het is ook mogelijk, bij weinig beschikbare computers, dat ik met een of twee laptops langskom op uw school. Wanneer ik toegang krijg tot het internet, kunnen de leerlingen dan om en om bij mij de vragenlijst komen invullen.

## **Meer informatie**

Wanneer u nog vragen heeft kunt u mij het best mailen: [m.van.grinsven@hotmail.com](mailto:m.van.grinsven@hotmail.com), of bellen 06-19018242

Met vriendelijke groet,

Marloes van Grinsven

## **Achtergrondinformatie**

*Meer informatie kunt u vinden op [www.kijkwijzer.nl](http://www.kijkwijzer.nl) en [www.bekijkhetmaar.nu](http://www.bekijkhetmaar.nu) (speciaal voor kinderen); [www.weetwatzegamen.nl](http://www.weetwatzegamen.nl) en [www.pegi.info](http://www.pegi.info) zijn de sites voor de gameskijkwijzer. Op deze sites is bijvoorbeeld de beoordeling van verschillende films in verschillende landen te vinden (bijvoorbeeld <http://www.kijkwijzer.nl/pagina.php?id=30>). Over de verschillen in leeftijdsclassificatie tussen de landen en ook de leeftijdsclassificatie van een aantal voorbeeldfilms kan gediscussieerd worden. Vinden leerlingen deze terecht, wie heeft een film wel of niet gezien? Vooral het 16+ logo zorgt voor veel ophef, want dit betekent dat men zelfs onder begeleiding van een volwassene NIET naar deze film mag in de bioscoop, wanneer men nog geen 16 is. Als je dus twaalf bent én je beide ouders zijn erbij, moet je officieel nog steeds geweigerd worden. Mocht je toch binnenkomen dan zijn niet jij of je ouders strafbaar, maar alleen de betreffende bioscoop. Bij het 12+ logo, is aanwezigheid van een volwassene wel genoeg. Naar de laatste Harry Potter film zou een leerling dus alleen mogen wanneer hij of zij ouder is dan twaalf jaar of onder begeleiding van een volwassene. In Frankrijk daarentegen mag gewoon iedereen erheen.*

## Bijlage 5: Opbouw van de online vragenlijst

### Algemene tekst bij iedere vraag

Dit is een vragenlijst over pictogrammen (kleine plaatjes). Het is de bedoeling dat je de vragenlijst alleen en zonder hulp invult.

Het kan voorkomen dat plaatjes op elkaar lijken of antwoorden hetzelfde zijn.

Probeer gewoon altijd het naar jouw mening beste antwoord te geven.

Lees de vragen en antwoorden goed door voor je jouw definitieve antwoord geeft.

Probeer je bij het geven van je antwoord te verplaatsen in de situatie zoals deze beschreven is. Het plaatje staat op een door jou gekochte of gehuurde DVD of game.

Zoals hieronder te zien bij de rode pijl.



Onder alle deelnemers aan dit onderzoek wordt een kilo Mars of Snickers verloot.

Om hier kans op te maken kun je aan het einde van de vragenlijst je emailadres invullen.

**NB!** Om naar de volgende vraag te gaan, klik onderaan de pagina op **VOLGENDE**.

Je mag de de **VORIGE** knop **NIET** gebruiken. Anders mislukt het experiment en dan heb je de vragenlijst voor niets ingevuld. Soms moet je naar onderen scrollen om bij de vragen te komen. Wanneer je niet bij de volgende vraag komt, kijk dan even of je alles wel hebt ingevuld.

## Deel 1 van de vragenlijst

*Dit is DEEL 1 van de vragenlijst. Dit deel bestaat uit dertien plaatjes.*

Stel je koopt of huurt een film of een game. Op het hoesje staat in een hoek het volgende pictogram afgebeeld.



Dit plaatje betekent.....

Vul (zo kort mogelijk) in, wat er volgens jou op de stippellijn moet staan.

Hoe zeker ben je dat het door jouw ingevulde antwoord goed is?

Vul op een schaal van 1=ONZEKER en 5=ZEKER in.

Zekerheid    1 0    2 0    3 0    4 0    5 0

## Deel 2 van de vragenlijst

*Dit is DEEL 2 van de vragenlijst. Dit deel bestaat uit dezelfde dertien plaatjes als deel 1. Je kunt nu kiezen uit verschillende antwoorden.*

Stel je koopt of huurt een film of een game. Op het hoesje staat in een hoek het volgende pictogram afgebeeld.



Wat betekent dit plaatje?

0 giftig

0 insecten

0 vies

0 angst

Hoe zeker ben je dat het door jouw ingevulde antwoord goed is?

Vul op een schaal van 1=ONZEKER en 5=ZEKER in.

Zekerheid    1 0    2 0    3 0    4 0    5 0

Hoe goed vind je het door jou gekozen antwoord en het plaatje bij elkaar passen?

Vul op een schaal van 1=NIET PASSEND en 5=PASSEND in.

Passendheid    1 0    2 0    3 0    4 0    5 0

De plaatjes die je net hebt gezien zijn inhoudspictogrammen van Kijkwijzer en PEGI. Kijkwijzer en PEGI beoordelen media. Kijkwijzer waarschuwt ouders en kinderen tot welke leeftijd een televisieprogramma of film schadelijk kan zijn voor kinderen. Kijkwijzer geeft dit aan met een leeftijdsadvies bijvoorbeeld 12+ (= twaalf jaar en ouder) en een reden voor dat leeftijdsadvies, een inhoudspictogram. PEGI doet hetzelfde als Kijkwijzer, maar dan voor games.

Hier zie je nog eens alle pictogrammen voor de inhoud van PEGI en Kijkwijzer.



Geef hieronder met een cijfer van 0 t/m 10 aan wat je van Kijkwijzer als geheel vindt.(Hoe leuk, nuttig, goed, handig, duidelijk etc.) Ik geef Kijkwijzer een...  
 [Uitschuifmenu, cijfers 1 t/m 10]

Geef hieronder met een cijfer van 0 t/m 10 aan wat je van PEGI als geheel vindt.(Hoe leuk, nuttig, goed, handig, duidelijk etc.) Ik geef PEGI een...  
 [Uitschuifmenu, cijfers 1 t/m 10]

### Deel 3 van de vragenlijst

*Kun je tot slot nog even de volgende informatie invullen in DEEL 3 van de vragenlijst?*

Ik ben een...            0 jongen            0 meisje

Ik ben ...jaar.

[uitschuifmenu]

Ik zit op de ...            0 Basisschool            0 Middelbare school

Als je al een CITO toets gedaan hebt, of hierboven "middelbare school" ingevuld hebt.

Vul dan deze vraag in. Zo niet, mag je deze vraag overslaan.

Wat is je schoolniveau?

0 VMBO    0 HAVO    0 HAVO/VWO    0 VWO    0 Anders

Hoe veel tv kijk je per week?

0 0-5 uur    0 5-10 uur    0 10-15 uur            0 15-20 uur    0 meer dan 20 uur

0 Ik kijk nooit tv

Hoeveel uur per week game je?

Alles bij elkaar optellen zowel spelcomputergames als pc games.

0 0-5 uur    0 5-10 uur    0 10-15 uur            0 15-20 uur    0 meer dan 20 uur

0 Ik speel nooit games

Hoeveel uur per week zit je achter je computer te msn-en of te surfen?

0 0-5 uur    0 5-10 uur    0 10-15 uur            0 15-20 uur    0 meer dan 20 uur

0 nooit

In welke provincie woon je?

[Uitschuifmenu, alle provincies]