



▶▶ **RULE** ◀◀ **THE GAME**

DRIEKWART VAN DE NEDERLANDSE OUDERS WIL MEER INZICHT IN HET GAMEGEDRAG VAN HUN TIENER

VANDAAG WORDT DE CAMPAGNE 'RULE THE GAME' GELANCEERD OVER HOE JE GAMEN LEUK MAAKT VOOR HET HELE GEZIN

Amsterdam, 15 januari 2019 – 82% van de Nederlandse ouders ziet voordelen in het spelen van videogames. 70% van de ouders geeft aan voldoende grip te hebben op het gamegedrag van hun kind, maar toch wil 73% van de ouders meer inzicht in het gamegedrag van hun tieners. Ook hebben veel ouders vragen over hoe ze het beste om kunnen gaan met gaming binnen het gezin. Dit blijkt uit een onderzoek onder meer dan 1.000 Nederlandse ouders, uitgevoerd in opdracht van NVPI Interactief, de brancheorganisatie van uitgevers van videogames. NVPI Interactief lanceert vandaag www.rulethegame.nl om ouders te helpen met hun kinderen in gesprek te gaan over videospellen en zo gamen leuk te maken voor het hele gezin.

KEUZES VAN NEDERLANDSE OUDERS

73% van de Nederlandse ouders maakt afspraken met hun tienerkinderen over gamen. Jongere kinderen (10 tot 14 jaar) mogen minder vaak overall spelen waar ze willen (30%), dan kinderen van 15 tot 17 jaar (43%). De meerderheid van de ouders (56%) geeft aan dat hun kind minder dan € 10,- per maand uit mag geven aan games. De meeste Nederlandse kinderen mogen van hun ouders 3 tot 6 uur per week gamen. In het onderzoek zegt 80% van de ouders (bijna) nooit mee te gamen met hun kinderen.



LASTIG OM AFSPRAKEN TE HANDHAVEN

De belangrijkste reden die ouders hebben voor onvoldoende grip op het gamegedrag van hun kind, is dat ouders moeite hebben om afspraken rondom het spelen van games te handhaven binnen het gezin (57%). Dat zou ermee te maken kunnen hebben dat 50% van de ouders niet of nauwelijks bekend is met 'parental controls'. Dit zijn hulpmiddelen die ouders kunnen gebruiken om zicht te houden op het gamegedrag van hun kind. De meest bekende parental controls bij de ouders zijn de hulpmiddelen die ingame aankopen beperken of bepaalde inhoud afschermen. 30% van de ouders maakt vaak gebruik van parental controls.

Actrice Tanja Jess, moeder van twee tienerzonen en verbonden aan de campagne: *“Mijn tip voor andere ouders? Maak afspraken met je kinderen hoelang ze mogen gamen. Dit leert hen te beseffen hoelang ze al aan het gamen zijn. En: wees consequent in de afspraken naleven. Dan heb je de helft minder discussie.”*



VRAGEN VAN NEDERLANDSE OUDERS

83% van de Nederlandse ouders heeft nog vragen over het gamegedrag van hun tienerkinderen. Ouders willen vooral graag meer inzicht hoelang hun kinderen spelen en het type games dat zij spelen. Volgens het onderzoek zijn de ouders vooral geholpen met een informatieve website over gamen anno nu.

Anne de Jong, directeur van NVPI: *“Het grote aantal ouders dat nog vragen heeft over het gamegedrag van hun kinderen geeft het belang van deze campagne aan. Vanuit de NVPI willen wij de ouders met rulethegame.nl een steuntje in de rug geven met antwoorden op vragen over gamen anno nu, praktische tips van moeder Tanja Jess en gamer Mathijs Stals en bijvoorbeeld de uitleg van de kijkwijzer voor gaming: PEGI.”*



MEER WETEN OVER GAMEN EN HOE JE DAT LEUK MAAKT VOOR HET HELE GEZIN?

**KIJK OP [RULETHEGAME.NL](https://rulethegame.nl) OF BEKIJK DE RESULTATEN
VAN HET OVERZICHT IN DE INFOGRAPHIC.**





NOOT VOOR DE REDACTIE

Rule the Game is een initiatief van [NVPI Interactief](#), de brancheorganisatie van uitgevers van videogames, in samenwerking met [ISFE \(Interactive Software Federation of Europe\)](#) en [PEGI \(Pan European Game Information\)](#). Ook NICAM (Kijkwijzer) ondersteunt de boodschap van de campagne.

OVER NVPI INTERACTIEF

NVPI Interactief is de Nederlandse brancheorganisatie van uitgevers van videogames. NVPI Interactief is aangesloten bij de Europese koepelorganisatie ISFE.

OVER ISFE

De Interactive Software Federation of Europe vertegenwoordigt de interactieve software-industrie (uitgevers en ontwikkelaars van videogames), de snelst groeiende sector van de Europese contentindustrie, met consumenten die ongeveer 20 miljard euro gependend hebben in 2015, binnen een globale markt van 68 miljard euro. ISFE vertegenwoordigt de belangen van de sector tegenover de EU en andere internationale instellingen. ISFE vertegenwoordigt dertien grote uitgevers van interactieve software en handelsverenigingen in 18 landen in Europa.

OVER PEGI

Pan European Game Information, afgekort PEGI, is een Europees leeftijdsclassificatiesysteem. Aan de hand van leeftijds- en inhoudspictogrammen geeft het PEGI-systeem informatie aan ouders en opvoeders over mogelijke ongepaste elementen in videospellen.

PEGI is opgezet om Europese ouders te helpen weloverwogen beslissingen te nemen over de aankoop van games. Het systeem werd geïntroduceerd in april 2003 en ontwikkeld door de Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Het PEGI-systeem verving een aantal nationale leeftijdsclassificatiesystemen door één systeem, dat nu al ruim vijftien jaar in de meeste landen van Europa wordt gebruikt.

MEER INFORMATIE

Meer informatie over de campagne of interesse in een interview met Tanja Jess of een inhoudelijke expert? Neem contact op met Marjolein Aalbers van Omnicom PR Group: marjolein.aalbers@omnicomprgroup.com | +31 (0)20 406 5930

