

De overlapping tussen (realistische) virtuele kinderpornografie en geanimeerde volwassenenpornografie

Een studie naar meningen en doelpubliek

Masterproef neergelegd tot het behalen van
de graad van Master in de Criminologische Wetenschappen
door **01810695 Pattyn Renée**

Academiejaar 2021-2022

Aantal woorden: 16.830

Promotor :
Prof. dr. Vermeulen Gert

Commissaris :
Mevr. Byn Laura

ABSTRACT

Child pornography has been around for decades. Its classical variant finds its basis in child abuse, though its more recent form no longer requires this. Virtual child pornography has been on the rise for several years now, though the same cannot be said for the research on this topic. This research domain is fraught with knowledge gaps, this includes the question as to whom this material is attractive. The aim of this study was thus to examine if there was an overlap between those who have viewed adult animated pornography and those who have watched virtual child pornography. The goal was also to explore how non-realistic and realistic virtual child pornography were different from one another. This was done by researching the opinions of both paedophiles and the general public, as well as the reasons people may have for watching virtual child pornography. To achieve this, a mixed methods study was conducted consisting of an online survey and focus group with non-offending paedophiles.

The results indicated that there was an overlap between those who have watched adult animated pornography and those who have watched virtual child pornography. Additionally, watching virtual child pornography was not merely an activity undertaken by those who had paedophilic feelings. The results showed that the audience of virtual child pornography also consisted of those without attractions to real or fictional minors. Therefore, the reasons for watching this type of material were not just related to paedophilic urges, but encompassed a whole range of reasons. These reasons ranged from coping with own experiences of abuse, to just the thrill of watching something taboo. Furthermore, the type of material (non-realistic versus realistic) did not seem to affect respondents' opinions. Though opinions on virtual child pornography did differentiate strongly between paedophiles and non-paedophiles.

The results implicate that the phenomenon of watching virtual child pornography is broader than one might think. This has an impact on how it should be approached. It is not yet clear if watching virtual child pornography can increase the risk of also watching the classical variant, and in that way increase the risk of real abuse, thus more research is needed on this. What is clear is that interventions don't just work for everyone, and thus we need to know who the audience is, whereby this study contributed to.

Key words: virtual child pornography, target audience, public opinion

Kernwoorden: virtuele kinderpornografie, doelpubliek, publieke opinie

VOORWOORD

Deze masterproef kwam tot stand in het kader van de opleiding Criminologische Wetenschappen aan de Universiteit Gent. Met dit voorwoord wil ik even de tijd nemen om enkele mensen te bedanken die mij hebben bijgestaan doorheen mijn opleiding en bij het schrijven van deze masterproef.

In eerste instantie wil ik mijn ouders bedanken. Zij hebben mij steeds gesteund in de keuzes die ik maakte, en bleven in mij geloven op momenten waar ik aan mijzelf twijfelde. Bedankt om de afgelopen vier jaar te willen luisteren naar mijn (vaak onnodig) neurotisch gestress.

Daarnaast wil ik graag mijn promotor, prof. dr. Gert Vermeulen, bedanken voor het begeleiden van mijn masterproef en zijn oprechte interesse in dit onderwerp. Ook mijn commissaris Laura Byn wil ik bedanken voor het lezen van dit eindwerk, alsook Ann De Buck om de tijd te nemen een aantal vragen te beantwoorden.

Verder wil ik de beheerders van virped.org hartelijk bedanken om hun forum open te stellen voor mijn masterproef. En in het bijzonder ook de verschillende forumgebruikers die open stonden voor deelname aan de focusgroep en antwoorden wilden bieden op mijn vragen. Hetzelfde geldt voor de surveyrespondenten. Een onderwerp zoals virtuele kinderpornografie is niet gemakkelijk om aan te kaarten, en het is dankzij hun medewerking dat ik dit eindwerk kan voorleggen.

Ten slotte wil ik mijn huisgenoten en vrienden bedanken die dit laatste semester een mooi sluitstuk van mijn opleiding hebben gemaakt. In het bijzonder een hartelijke dankjewel aan Carolina, Lola, Amber en Jennifer. Bedankt voor de steun die ik bij jullie vond.

Renée Pattyn

Malmö, 16 mei 2022.

INHOUDSOPGAVE

ABSTRACT	i
VOORWOORD	ii
INHOUDSOPGAVE	iii
LIJST MET AFKORTINGEN	v
LIJST MET TABELLEN EN FIGUREN	vi
INLEIDING	1
HOOFDSTUK 1. BEGRIPPENKADER	4
1. Porn in all shapes and sizes	4
1.1. Geanimeerde volwassenenpornografie	4
1.2. Kinderpornografie	6
2. Tussentijdse conclusie	10
HOOFDSTUK 2. HET DOELPUBLIEK	11
1. Fictofilie	12
2. Geanimeerde volwassenenpornografie	12
2.1. Hentai	12
3. Virtuele kinderpornografie	13
3.1. Niet-realistische virtuele kinderpornografie	15
3.2. Realistische virtuele kinderpornografie	16
4. Tussentijdse conclusie	17
HOOFDSTUK 3. EMPIRISCH ONDERZOEK	17
1. Methodologie	17
1.1. Onderzoeksmethoden	18
1.2. Ethische aspecten	21
2. Resultaten	22
2.1. Online survey	22
2.2. Online focusgroep	44

HOOFDSTUK 4. DISCUSSIE EN CONCLUSIE	51
1. Discussie.....	51
1.1. Sterktes en zwaktes	54
1.2. Aanbevelingen	57
2. Conclusie.....	57
BIBLIOGRAFIE	59
PERSTEKST	67
BIJLAGEN	viii
1. Data Management Plan	viii
2. Informatiebrief Virped	xviii
3. Informatiebrief forumrespondenten	xx
4. Vragenlijst focusgroep	xxi
5. Vragenlijst survey	xxii
6. SPSS output.....	xxxviii

LIJST MET AFKORTINGEN

3D	Driedimensionaal
CG(I)	Computer-generated / computer-gegenereerd (imagery)
CPO	Child pornography offender
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
OR	Odds ratio
UCGP	User-generated, computer-generated pornography
VR	Virtual reality

LIJST MET TABELLEN EN FIGUREN

GRAFIEKEN

Figuur 1: Staafdiagram voor het hebben bekeken van online pornografie de afgelopen twaalf maanden	25
Figuur 2: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van pornografie met het andere aantrekkingsgeslacht	25
Figuur 3: Staafdiagram voor het hebben bekeken van pornografie met het andere aantrekkingsgeslacht de afgelopen twaalf maanden	26
Figuur 4: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van cartoonachtige volwassenpornografie.....	27
Figuur 5: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van computer-gegenereerde volwassenpornografie.....	27
Figuur 6: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie	27
Figuur 7: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van realistische virtuele kinderpornografie	27
Figuur 8: Staafdiagram voor het hebben bekeken van cartoonachtige volwassenpornografie de afgelopen twaalf maanden.....	30
Figuur 9: Staafdiagram voor het hebben bekeken van computer-gegenereerde volwassenpornografie de afgelopen twaalf maanden.....	30
Figuur 10: Staafdiagram voor het hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie de afgelopen twaalf maanden	31
Figuur 11: Staafdiagram voor het hebben bekeken van realistische virtuele kinderpornografie de afgelopen twaalf maanden.....	31
Figuur 12: Cirkeldiagram voor respondenten die ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie hebben bekeken zonder aangetrokken te zijn tot echte minderjarigen.....	33
Figuur 13: Cirkeldiagram voor respondenten die ooit realistische virtuele kinderpornografie hebben bekeken zonder aangetrokken te zijn tot echte minderjarigen.....	33

TABELLEN

Tabel 1: Eigenschappen van narratieve vignetten	20
Tabel 2: Demografische kenmerken van de respondenten.....	23
Tabel 3: Seksualiteit van de respondenten	24
Tabel 4: Resultaten van twee χ^2 -toetsen voor cartoonachtige volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie.....	28
Tabel 5: Resultaten van twee χ^2 -toetsen voor computer-gegenereerde volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie.....	28
Tabel 6: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor biologisch geslacht en geanimeerde pornografie	32
Tabel 7: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor aantrekking tot minderjarigen en geanimeerde pornografie	32
Tabel 8: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor aantrekking tot fictieve personages en geanimeerde pornografie.....	34
Tabel 9: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor aantrekking tot fictieve minderjarige personages en geanimeerde pornografie	34
Tabel 10: Resultaten van twee Mann-Whitney U-toetsen en de C&SA-schaal.....	35
Tabel 11: Mening van niet-pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (moreel) .	37
Tabel 12: Mening van pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (moreel)	38
Tabel 13: Mening van niet-pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (politie)..	40
Tabel 14: Mening van pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (politie)	41
Tabel 15: Mening over het potentieel drempelverlagend effect van virtuele kinderpornografie op pedoseksueel gedrag.....	42
Tabel 16: Mening over het potentieel therapeutisch nut van virtuele kinderpornografie	42
Tabel 17: Mening over de seksualisering van minderjarigen.....	43

INLEIDING

Het internet heeft ertoe geleid dat pornografie een paar klikken verwijderd is op ieder denkbaar moment. Technologische ontwikkelingen hebben geleid tot nieuwe vormen van pornografie, waaronder *virtual reality* (VR) pornografie, geanimeerde pornografie, en *adult* (VR-)games. Softwareprogramma's maken computeranimatie toegankelijk voor een groter doelpubliek dan ooit tevoren.

De samenkomst van pornografie en animatie wordt belichaamt in geanimeerde pornografie (Saunders, 2019). Deze vorm van pornografie heeft tot nu toe weinig aandacht gekregen binnen de academische wereld. Bestaande literatuur focust zich hoofdzakelijk op *hentai*, Japanse animatiepornografie dat meestal van tweedimensionale aard is, en minder op de computergegenereerde driedimensionale (3D) variant. Bovendien verwijst geanimeerde pornografie niet uitsluitend naar volwassenenpornografie. Softwareprogramma's hebben ook het landschap van kinderpornografie gewijzigd.

Kinderpornografie is een fenomeen dat ondanks vele inspanningen om het te bestrijden, nog steeds sterk aanwezig blijft. Child Focus (2021, 2022) kreeg in 2020 376 meldingen van illegale seksuele kindermisbruikbeelden, in 2021 waren er dit meer dan 500. Het Internet Watch Foundation (IWF) ontdekte in 2021 251.194 URL's, een stijging van 64% ten opzichte van 2020 (Internet Watch Foundation, 2022a). Het blijft ook niet beperkt tot wat geclassificeerd kan worden als "echte" of klassieke kinderpornografie. Virtuele kinderpornografie, namelijk kinderpornografisch materiaal waar geen echte kinderen bij betrokken zijn, is de laatste jaren sterk opgekomen. In 2021 voegde het IWF (2022b) 234 nieuwe unieke URL's van *non-photographic child sexual abuse imagery*¹ toe aan haar *non-photographic image (NPI) list*. In 2020 waren dit 289 unieke URL's (Internet Watch Foundation, 2021). Softwareprogramma's maken het mogelijk dat dit materiaal niet beperkt blijft tot handgemaakte tekeningen en cartoons, maar dat ook digitaal twee- of driedimensionaal materiaal opduikt. Materiaal dat bovendien steeds realistischer wordt (Child Focus, 2021).

Omdat virtuele kinderpornografie fictief is, is er geen sprake van kindermisbruik voor het maken van de beelden. Evenwel kan virtuele kinderpornografie net zoals de klassieke variant

¹ Het IFW definieert dit als *cartoons, drawings, computer-generated imagery (CGI) and other non-photographic representations of child sexual abuse* (Internet Watch Foundation, 2022a). Het verwijst dus niet enkel naar virtuele kinderpornografie.

een middel tot *grooming* zijn, maar dan met het “voordeel” dat de aard van virtuele kinderpornografie het mogelijk maakt de beelden te manipuleren en meer “op maat” te maken (Eneman et al., 2009). Tegelijkertijd kan virtuele kinderpornografie beschouwd worden als een *lesser of two evils*. Het elimineert kindermisbruik en heeft de potentie een therapeutische functie in te vullen in de behandeling van pedoseksuele gevoelens. Echter, studies die de relatie tussen contactdelicten en (virtuele) kinderpornografie onderzoeken vertonen inconsistente resultaten (Gillespie, 2012). Evenzeer kan het juist leiden tot meer praktiserend gedrag (van Es, 2015).

Overigens is dit niet de enige leemte met betrekking tot de kennis over virtuele kinderpornografie. In vergelijking met klassieke kinderpornografie is het een relatief jong fenomeen wat met zich meebrengt dat het onderzoeksdomein nog met een aantal onbeantwoorde vragen zit. Bestaande literatuur focust zich namelijk vooral op de niet-realistische tweedimensionale variant. Vaak wordt het ook eerder algemeen besproken, of wordt de focus gelegd op de legale of potentieel schadelijke aspecten van virtuele kinderpornografie. Wat zeker niet over het hoofd mag gezien worden is de vraag *wie* dit consumeert. Hoewel er tamelijk wat literatuur bestaat over het doelpubliek van de klassieke kinderpornografie, geldt dat minder voor virtuele kinderpornografie. Zoals Paasonen (2019) aangeeft zou er een *gap* bestaan tussen de pornografische voorkeuren van personen enerzijds, en de soort seksuele interesses die de voorkeur hebben anderzijds. De seksuele identiteit van personen is een complex gegeven dat zichzelf kan tegenspreken op vlak van voorkeuren, interesses, fantasieën en daden. Het bekijken van virtueel kinderpornografisch materiaal is mogelijks geen exclusief verhaal voor pedofielen, en mogelijks bestaan er verscheidene redenen waarom ook personen zonder een aantrekking tot minderjarigen hiertoe aangetrokken zijn.

Verder is het empirisch onderzoek naar de publieke opinie over kinderpornografie van beperkte aard (Steel et al., 2022), zeker wat betreft virtuele kinderpornografie. Voorgaand onderzoek dat dit wel bekeek maakte niet steeds een onderscheid tussen echte en fictieve kinderpornografie (Prichard et al., 2016). Duits surveyonderzoek (Hitikasch et al., 2017) ondervond dat 78,3% van de respondenten cartoontekeningen als kinderpornografie beschouwden, voor computer-gegenereerde afbeeldingen was dit 84%. De studie van McCabe (2000) kwam tot de vaststelling dat 92,3% van respondenten het bekijken van computer-gegenereerd kinderpornografisch materiaal oké vond. Gegeven de niet recente aard van de studie is het opportuun om na te gaan of opinies hieromtrent zijn veranderd, zeker in het licht van verbeterende technologieën. Het meer recente onderzoek van Prichard et al. (2016) peilde naar de steun voor de illegaliteit van

virtuele kinderpornografie. Ongeveer 79% van de respondenten was van mening dat dit illegaal moest zijn.

De doelstelling van de masterproef is dan ook om deels te leemte op te vullen wat betreft de kennis over virtueel kinderpornografisch materiaal. De manier waarop dit getracht bereikt te worden is tweedelig, namelijk (1) door na te gaan of er een overlap bestaat tussen zij die interesse hebben in geanimeerde volwassenenpornografie en zij met interesse in virtueel kinderpornografisch materiaal, en anderzijds (2) door na te gaan hoe de niet-realistische en realistische variant van virtuele kinderpornografie in verhouding staan tot elkaar. Om dit te beantwoorden volgen twee centrale onderzoeksvragen:

1. *In welke mate overlapt het doelpubliek van geanimeerde volwassenenpornografie met het doelpubliek van (realistische) virtuele kinderpornografie?*
2. *Hoe verhouden niet-realistische virtuele kinderpornografie en realistische virtuele kinderpornografie zich tot elkaar?*

De tweede onderzoeksvraag wordt verder opgedeeld in twee deelvragen:

- 2.1. *Wat is de mening over niet-realistische virtuele kinderpornografie en realistische virtuele kinderpornografie bij pedofielen en de algemene bevolking, en (hoe) verschilt dit van elkaar?*
- 2.2. *Wat zijn de redenen voor het bekijken van niet-realistische virtuele kinderpornografie versus realistische virtuele kinderpornografie?*

Deze vragen zullen worden onderzocht aan de hand van een online survey en focusgroep. Als basis hiervoor volgt eerst een literatuuronderzoek over virtuele kinderpornografie in hoofdstuk 1 en 2. Deze hoofdstukken lichten de centrale concepten toe binnen de masterproef, waarbij voornamelijk het aanbod van kinderpornografisch materiaal wordt besproken. Het theoretisch gedeelte wordt afgesloten door een overzicht van wat reeds bekend is over het doelpubliek van geanimeerde pornografie. De geraadpleegde bronnen zijn afkomstig van de (online) bibliotheek van de Universiteit Gent, Web of Science, Google Scholar, enz. Hoofdstuk 3 gaat ten eerste in op de methodologie van de masterproef, waar de twee gebruikte onderzoeksmethoden worden uiteengezet. Vervolgens worden de resultaten besproken. Ten slotte volgt nog een discussie en een conclusie waarin de onderzoeksvragen worden beantwoord.

HOOFDSTUK 1. BEGRIPPENKADER

1. Porn in all shapes and sizes

1.1. Geanimeerde volwassenenpornografie

1.1.1. Definiëring

Geanimeerde volwassenenpornografie binnen deze masterproef is seksueel expliciet (e.g. seksuele handelingen en/of (semi-)naakte personen) visueel materiaal van fictieve meerderjarige personages die de bedoeling heeft seksuele opwinding te veroorzaken. Het bevat zowel getekend en cartoonachtig materiaal, als computer-gegenereerd materiaal.

1.1.2. Het aanbod

Geanimeerde pornografie is in alle mogelijke vormen en maten te vinden. In tegenstelling tot “mensenpornografie” is dit medium niet enkel beperkt tot foto’s en video’s. De fictieve en manipuleerbare aard maakt het mogelijk om ook een meer interactieve dimensie aan het materiaal te geven, in de vorm van videogames. Pornografische games zijn ondertussen geen recent fenomeen meer (Lankoski & Dymek, 2020), en zijn wijdverspreid te vinden op het internet (Saunders, 2019).

De meest gekende vorm van geanimeerde pornografie is *hentai*, een term die verwijst naar *manga* en *anime* van erotische of seksuele aard² (McLelland, 2011). *Hentai* komt vooral voor in Japan, maar ook in het westen wordt het steeds populairder (Ortega-Brena, 2009). *Hentai* wordt vooral gekenmerkt door eigenaardige scenario’s waarbij ook onderwerpen zoals seksueel geweld in voorkomen. Het gebrek aan realisme contrasteert met westerse geanimeerde pornografie dat meer “vleesgeworden” is. Japanse kunstvormen worden daarnaast ook vaak gekenmerkt door een eerder “blanco”-stijl, waarbij de geanimeerde lichamen wel algemene menselijke eigenschappen vertonen maar verder uniform van uiterlijk zijn, wat de ruimte biedt om de lichamen zelf verder te “interpreteren” (Ortega-Brena, 2009).

Er worden ook meer westerse vormen van animatiepornografie geproduceerd. Voorbeelden hiervan zijn *machinima porn* en *monster (car)toon porn*. *Machinima porn* zijn pornografische

² Dit is de betekenis van de term in de westerse wereld en ook in de context van deze masterproef. Binnen Japan verwijst het naar seksuele activiteiten van ongewone en extreme aard, en vormt het dus slechts een subonderdeel van seksuele *manga* en *anime* (McLelland, 2011).

video's geproduceerd aan de hand van *game engines* en bijkomende software (Paasonen, 2019). *Monster toon porn* is computer-gegenereerde 3D-pornografie dat zich focust op onmogelijke *seksuele ontmoetingen* tussen een grote variabiliteit aan monsters (e.g. elven, demonen en zombies) en bekende actrices of vrouwelijke videogamepersonages (Paasonen, 2018).

Niet enkel commerciële studies produceren geanimeerde pornografie (Paasonen, 2018, 2019), het internet en evoluties op technologisch gebied hebben het mogelijk gemaakt zelf pornografische animaties te produceren en te verspreiden (Paasonen, 2018, 2019). Computer-gegenereerde pornografie buiten het commerciële wezen staat ook bekend als *user-generated, computer-generated pornography* (UCGP). UCGP is voornamelijk te vinden in *DIY-communities* zoals *imageboards* (e.g. danbooru, gelbooru en Rule34), *subscription based* websites en andere websites (e.g. Tumblr en Patreon), maar vinden ook hun weg naar bekende pornosites zoals Pornhub (Lankoski & Dymek, 2020; Saunders, 2019). Bovenstaande platformen bevatten vanzelfsprekend ook de tweedimensionale variant van geanimeerde pornografie. Dergelijke platformen dienen echter niet enkel als afzetmarkt voor eigen creaties. Websites zoals Renderosity bieden de mogelijkheid aan om andere geïnteresseerden te voorzien in de kennis, vaardigheden en software nodig om zelf UCGP te maken (Saunders, 2019).

De kwaliteit en stijl van geanimeerde pornografie varieert van zeer ruw met schokkerige bewegingen, tot intentioneel cartoonachtig en (foto)realistisch met aandacht voor anatomische correctheid (Paasonen, 2018, 2019; Saunders, 2019). In gevallen waar er gestreefd wordt naar fotorealistische kwaliteit hebben producenten de voorkeur voor statische afbeeldingen, aangezien video's sneller het *uncanny valley*³-effect oproepen (Saunders, 2019).

Tegelijkertijd heeft geanimeerde pornografie een voordeel boven mensenpornografie. De productie van pornografisch materiaal wordt volledig losgemaakt van de grenzen van het menselijk lichaam (Saunders, 2019). Elke fantasie kan werkelijkheid worden, zolang men de nodige expertise en vaardigheden (en computerapparatuur) heeft. Animatiepornografie biedt zo de mogelijkheid aan om gewelddadige scenario's uit te spelen zonder dat de kijker bezorgd moet zijn dat personen gekwetst, gedwongen of onder invloed meedoen aan scènes (Paasonen, 2018, 2019). Geanimeerde pornografie schuwt er dan ook niet van om de onrealistische weg op te gaan of taboeonderwerpen te benaderen (Capino, 2004; Saunders, 2019).

³ *Uncanny valley* verwijst naar het gevoel van ongemak dat kan ontstaan wanneer personen geconfronteerd worden met realistische representaties van virtuele personen (Mori et al., 2012).

De laatste jaren is geanimeerde pornografie sterk in populariteit gestegen, en is het net als mensenpornografie gemakkelijk te vinden op pornografische websites. Uit het jaarreview van Pornhub (2019) blijkt dat *hentai* in 2019 de tweede meest populaire zoekterm en vierde meest bekeken categorie was, *cartoon* stond op nummer 13. In 2021 steeg *hentai* naar de meest populaire zoekterm (Pornhub, 2021). Voor wat betreft België steeg het aantal zoekopdrachten voor *hentai* met 112% en werd het de vierde meest opgezochte zoekterm.

1.2. Kinderpornografie

1.2.1. Definiëring

Er bestaat geen consensus omtrent de definitie van kinderpornografie en velen geloven dat de term niet meer gebruikt zou mogen worden (Gillespie, 2012). Het woord “pornografie” dat (in theorie) refereert naar consensuele seksuele activiteiten zou volgens bepaalde auteurs in sterk contrast staan met het woord “kind” (Quayle & Taylor, 2002). Uitgaand van het idee dat een kind geen *informed consent* kan geven, is elke vorm van seksuele activiteit met een kind niet-consensueel en bijgevolg seksueel misbruik.

Kinderpornografie komt voor in verschillende vormen. De meest bekende vorm van kinderpornografie is de visuele variant, maar daarnaast bestaat ook narratieve kinderpornografie, en kinderpornografie in de vorm van audio (Gillespie, 2012). Visuele kinderpornografie kan verder opgesplitst worden in “echte” (klassieke) kinderpornografie, pseudokinderpornografie⁴ en virtuele kinderpornografie (McLelland, 2005).

In deze masterproef wordt gekozen voor de term “(virtuele) kinderpornografie” in plaats van andere termen zoals *child sexual abuse materials* (CSAM). De keuze hiervoor is gebaseerd op meerdere redenen. Ten eerste mogen nieuwe termen zoals CSAM wel steeds vaker gebruikt worden door internationale organisaties, maar het overgrote deel van de populatie is nog steeds meer bekend met “kinderpornografie”. Daarnaast hanteert de Belgische wetgever nog steeds de term “kinderpornografie” in haar wetgeving. Ten tweede dekt de term de lading van klassieke kinderpornografie grotendeels (hoewel ook niet volledig⁵), maar geldt dat niet voor virtuele kinderpornografie. Virtuele kinderpornografie is fictioneel van aard, er kan dus nooit sprake

⁴ Pseudokinderpornografie is kinderpornografisch materiaal dat haar oorsprong vindt in echt bestaand fotografisch beeldmateriaal (al dan niet seksueel), maar dat zodanig bewerkt wordt waardoor het lijkt alsof kinderen betrokken zijn bij seksuele activiteiten.

⁵ Zelf genomen, vrijwillige naaktfoto's van minderjarigen zijn geen kindermisbruik.

zijn van reëel kindermisbruik. Ook met het oog op consistentie wordt gekozen voor deze term. CSAM kan klassieke kinderpornografie als term vervangen, maar dat geldt niet voor virtueel materiaal. Wel werd al eerder gesproken over *virtual child sexual abuse materials* (VCSAM) (e.g. Christensen et al., 2021), maar zoals net aangegeven is het moeilijk te spreken over kindermisbruik in een fictieve context. “Kinderpornografie” wordt daarom gebruikt voor beide vormen.

1.2.2. Het aanbod

A. *Klassieke kinderpornografie*

Klassieke kinderpornografie verwijst naar afbeeldingen en video’s van echte minderjarigen waarin geslachtsdelen en/of seksuele handelingen geportretteerd zijn (Oerlemans, 2011). Heel wat materiaal gebruikt door *child pornography offenders* (CPO’s) zijn echter niet noodzakelijk kindermisbruikbeelden of beelden waarop genitaliën van kinderen staan, en is bijgevolg niet steeds illegaal (Gillespie, 2012). Het gaat dan om *child erotica*, een bredere term dan kinderpornografie en omvat eender welk materiaal gerelateerd aan kinderen dat een seksuele functie vervult (Lanning, 1992). Ter volledigheidshalve valt ook *self-generated child pornography* (e.g. zelf genomen, vrijwillige naaktfoto’s van minderjarigen) hieronder.

B. *Virtuele kinderpornografie*

De aard van geanimeerde pornografie maakt het mogelijk eender welk materiaal te produceren mits de producent over de juiste vaardigheden en apparatuur beschikt. Dit heeft zich dan ook geuit in de opkomst van virtuele kinderpornografie.

Virtuele kinderpornografie⁶ is kinderpornografisch materiaal van volledig fictieve aard. Het komt voor in de vorm van tekeningen of cartoons en computer-gegenereerd materiaal (Gillespie, 2018; McLelland & Yoo, 2007; Nair, 2010). In het kader van deze masterproef wordt verder een opdeling gemaakt tussen niet-realistische virtuele kinderpornografie (wat hier overeenstemt met de tweedimensionale cartoonvorm) en realistische virtuele kinderpornografie (3D-computer-gegenereerd materiaal). Een meer tactiele realistische variant van virtuele kinderpornografie is humanoïde kinderpornografie, meer specifiek kindersekspoppen- en robots. Dit zijn anatomische correcte nabootsingen van kinderen waarop volwassenen seksuele handelingen kunnen verrichten (Maras & Shapiro, 2017). Deze variant valt buiten het opzet van

⁶ Virtuele kinderpornografie onderscheidt zich van pseudokinderpornografie doordat de eerste vorm niet haar basis vindt in reeds bestaand fotografisch materiaal.

deze masterproef. Verder bestaat virtuele kinderpornografie niet enkel in niet-interactieve (i.e. afbeeldingen en video's) vorm, maar ook in interactieve vorm (i.e. games). Zoals aangegeven door Martinez en Manolovitz (2010) bestaat er een *dark side* aan pornografische games. Zo lijkt er een toenemend aanbod te zijn van games met taboe en/of illegale inhoud. Het gaat dan om onderwerpen zoals incest, maar ook pedofilie en andere vormen van seksueel geweld komen voor (Martinez & Manolovitz, 2010). Net als bij geanimeerde volwassenenpornografie (Paasonen, 2018, 2019) kan de kwaliteit en de mate van realisme sterk variëren.

Virtueel kinderpornografisch wordt vaak samen met klassiek kinderpornografisch materiaal aangetroffen (Northern Ireland Office, 2007, aangehaald in Christensen et al., 2021; Internet Watch Foundation, z.d.). In een sample op basis van Canadese politiedossiers bezat een derde van zij die kinderpornografie in hun bezit hadden ook virtueel (*anime*) kinderpornografisch materiaal (Seto & Eke, 2015).

1. Niet-realistische virtuele kinderpornografie

Niet-realistische kinderpornografie is cartoonachtig kinderpornografisch materiaal van fictieve minderjarigen. Deze variant hecht doorgaans minder belang aan anatomische correctheid. De meest gekende vorm hiervan is *lolicon* (of *rorikon*), bekend omwille van haar schattige en gestileerde (*anime*)-stijl (Galbraith, 2011). *Lolicon* verwijst naar *manga*, *anime* en games waarin fictieve minderjarige meisjes in seksueel (gewelddadige) situaties worden geplaatst (Galbraith, 2011). Vooral verkrachtingsfantasieën vinden hun uiting in de verhaallijnen (Savage, 2015). De term *lolicon* wordt ook gebruikt om te verwijzen naar de aantrekking van volwassenen tot jonge (of jong lijkende) meisjes (Filipović, 2020).

De mannelijke variant van *lolicon* is *shotacon*, een subgenre van *yaoi*. *Yaoi* verwijst naar *manga* en *anime* waarin relaties met jongens centraal staan (Madill, 2017; McLelland & Yoo, 2007). *Shotacon* heeft betrekking op jongere (prepuberale) jongens (Madill, 2017; McLelland, 2005). Net als *lolicon* komen ook hier thema's van verkrachting en incest aan bod (Madill, 2017; McLelland, 2005). De term verwijst insgelijks naar de aantrekking tot prepuberale jongens zelf (Filipović, 2020). *Shotacon* kan verder worden opgesplitst in homoseksuele en heteroseksuele *shotacon* (Madill, 2017).

Games

Niet-realistische virtuele kinderpornografische games worden ook wel *eroge* of *hentai* games genoemd (Gutiérrez, 2014; Martinez & Manolovitz, 2010). De meerderheid van Japanse *adult*

games is tweedimensionaal van aard gekenmerkt door de stijl van Japanse *anime* (Galbraith, 2017). In dit genre van games komen onderwerpen zoals pedofilie, incest en verkrachting geregeld aan bod (Martinez & Manolovitz, 2010). *Eroge* games focussen zich voornamelijk op man-vrouw scenario's. In mindere mate komen ook homoseksuele *eroge* games voor (Gutiérrez, 2014). De games gaan vaak gepaard met een disclaimer dat alle personages boven de leeftijd van 18 jaar zijn (Martinez & Manolovitz, 2010). Niettemin wordt wel het idee gewekt dat het gaat om minderjarigen door het feit dat de personages vaak de fysieke proporties en/of gedrag van minderjarigen vertonen (Gutiérrez, 2014; Martinez & Manolovitz, 2010). De meerderheid van dergelijke games worden geproduceerd en verkocht in Japan, maar het internet heeft er ook toe geleid dat deze games te koop zijn op online platformen zoals Amazon (Martinez & Manolovitz, 2010) of gewoon vrij te downloaden op het internet.

Een voorbeeld van een tweedimensionale *eroge* game is *Hizashi no Naka no Riaru*. Hierin moet de speler tijdens het babysitten een minderjarig meisje verkrachten (Martinez & Manolovitz, 2010).

2. Realistische virtuele kinderpornografie

Tot op vandaag is er weinig wetenschappelijke literatuur beschikbaar dat realistische virtuele kinderpornografie bespreekt. Een duidelijk uiteenzetting van dit fenomeen in termen van haar verschijningsvormen is dus niet vanzelfsprekend.

Onder de realistische variant van virtuele kinderpornografie wordt 3D-computer-gegenereerd materiaal van fictieve minderjarigen verstaan. Zoals eerder aangegeven kan de kwaliteit van animaties sterk variëren, maar in het licht van technologische ontwikkelingen in *rendering* software en hardware kan computer-gegenereerd materiaal steeds realistischer worden (Eneman et al., 2009; Holmes et al., 2016). Het materiaal kan verschijnen in verschillende vormen, namelijk in de vorm van statische computer-gegenereerde afbeeldingen of video's, maar ook in de vorm van games.

Games

Eroge games komen ook in driedimensionale vorm voor. Een van de meer bekende en controversiële games binnen dit genre is *RapeLay*. Hier heeft de speler de controle over het mannelijke hoofdpersonage die een moeder en haar twee minderjarige dochters stalkt en vervolgens verkracht (Galbraith, 2017; Gutiérrez, 2014).

De meerderheid van deze games (of toch zeker in het verleden) mogen dan wel van Japanse oorsprong zijn, ook het westen kent games die voor gelijkaardige doeleinden gebruikt kunnen worden. *Second Life* is een virtuele MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) ontwikkelt in de Verenigde Staten waarin spelers hun eigen avatar kunnen besturen om te interageren met de avatars van andere spelers overheen de wereld (Reeves, 2013). Spelers hebben de mogelijkheid hun avatars naar eigen wens vorm te geven (Filipović, 2020; Reeves, 2018). *Second Life* is in principe geen *adult* game zoals *eroge* games dat zijn. Evenwel wordt *Second Life* soms gebruikt voor dezelfde intenties. Een activiteit waarvoor *Second Life* berucht is geworden, is *sexual ageplay*. Dit is een vorm van *role-playing* waarbij volwassenen zich voordoen als minderjarigen via kindavatars en seks simuleren tussen (volwassen- en) kindavatars (Filipović, 2020; Reeves, 2013, 2018).

Ondertussen zijn er ook *adult* VR-games met computer-gegenereerde 3D-personages beschikbaar. Hoewel hetgeen op de markt van realistische kwaliteit is maar nog onderscheidbaar van het reële, bestaat de technologie wel voor fotorealistische kwaliteit. VR-games gaan ook vaak gepaard met *character customisation* waarbij het mogelijk is om partners af te stemmen op de eigen voorkeuren. Evenwel kan het ook mogelijk zijn om de avatars te modelleren naar kinderen. Op termijn kan de virtuele wereld niet enkel visueel aansluiten op de werkelijke wereld, maar ook gevoelsmatig door de opkomst van sensorische feedbackmechanismen zoals *teledildonics*⁷. Hierdoor voelen spelers zich niet enkel meer betrokken, meer hebben ze ook meer controle over de scenario's. En kan het in de toekomst mogelijk zijn om misbruik hyperrealistisch te simuleren (Esposito, 2019).

Het is bovendien niet nodig om afhankelijk te zijn van reeds bestaande games die de mogelijkheid geven seks te hebben met minderjarige personages. Mits men beschikt over de juiste vaardigheden en middelen is het mogelijk om games zodanig te *modden*⁸ dat het mogelijk wordt kinderen te modelleren en seks te simuleren. Zo bestaan er animaties en *scripts* in *Second Life* die seks (met volwassen avatars) mogelijk maken (Wheelock, 2020).

2. Tussentijdse conclusie

Het is duidelijk dat pornografie niet langer enkel de “vleesgeworden” versie is zoals de meesten het kennen. Terwijl dat cartoonpornografie reeds meerdere decennia bestaat, heeft het internet

⁷ Teledildonics zijn van op afstand bedienbare seksspeeltjes.

⁸ (Game) *modding* is het aanpassen van esthetische en/of functionele aspecten van een game.

en de daarbij gepaard gaande technologische ontwikkelingen ervoor gezorgd dat ook computer-gegenereerde pornografie haar intrede heeft gedaan. Ondertussen is geanimeerde pornografie wijdverspreid te vinden op het internet. Niet langer afhankelijk van de grenzen van het menselijke lichaam, is het mogelijk elke fantasiescenario te concretiseren, mits de nodige vaardigheden. Dit geldt niet enkel voor volwassenenpornografie. De laatste jaren is virtuele kinderpornografie in opkomst. Hierdoor kunnen pornografische beelden van minderjarigen worden geproduceerd zonder dat daarvoor kindermisbruik hoeft plaatsvinden. De fictieve aard maakt ook de baan vrij voor een nieuwe vorm van consumptie, waarbij een meer interactieve vorm van betrokkenheid via kinderpornografische games, haar intrede doet.

HOOFDSTUK 2. HET DOELPUBLIEK

Studies hanteren vaak brede definities van pornografie, waarbij niet duidelijk wordt gemaakt of het enkel verwijst naar mensenpornografie of ook geanimeerde pornografie (Park et al., 2021). De studie van Buysse et al. (2013) dat peilde naar het pornografiegebruik bij Vlamingen maakte bijvoorbeeld geen onderscheid tussen de reële en geanimeerde versie. Bijgevolg is het moeilijk na te gaan of hetgeen vandaag gekend is over pornografieconsumenten ook van toepassing is op zij die (exclusief) geanimeerde pornografie bekijken. Om dit toch uit te klaren volgt hieronder een korte bespreking waarom men aangetrokken kan zijn tot geanimeerde pornografie en wat het doelpubliek hiervan is op basis van andere literatuur.

Mensen kijken omwille van verscheidene redenen naar pornografie: om verveling tegen te gaan, uit nieuwsgierigheid, als stressverlichting, ..., en omwille van seksuele interesse (Grubbs et al., 2019). Een groot deel van de Japanse entertainmentindustrie is gebaseerd op escapisme, het ontsnappen van de dagelijkse sociale verplichtingen (Ortega-Brena, 2009). Het blanco uiterlijk van de personages vormt dan ook een uitstekende manier om dat te bereiken, omdat het volgens Ortega-Brena (2009) een medium is om de eigen verlangens op te projecteren. Waar het bij mensenpornografie onmogelijk is te ontsnappen aan de werkelijke eigenschappen van de personen op beeld, is er bij geanimeerde pornografie meer vrijheid omdat animaties minder specifiek zijn dan hun levensechte tegenhanger. Hierdoor is er meer ruimte voor de eigen verbeelding (Ortega-Brena, 2009). Geanimeerde pornografie en het daarbij gepaarde escapisme kan op die manier een stressverlichtende functie hebben, maar eveneens een goede kandidaat zijn om een antwoord te bieden op de nieuwsgierigheid van mensen.

(Geanimeerde) pornografie kan ook een middel zijn om bepaalde seksuele interesses te exploreren die men niet wil of kan ontdekken in de werkelijkheid. Het onderwerp van seksuele interesse moet bovendien niet noodzakelijk iets reëel zijn, het kan bijvoorbeeld ook gaan om een aantrekking ten aanzien van fictieve personages.

1. Fictofilie

Fictofilie is “an intense long-term parasocial love or desire relationship between a human individual and a fictional character” (p. 3). Hoe dat fictofilie zich uit op romantisch en/of seksueel vlak is niet eenduidig. In de studie van Karhulahti en Välisalo (2021) gaven sommigen een seksuele dimensie aan hun aantrekking, terwijl anderen het een andere invulling gaven: “I don’t feel anything in my private parts, it’s more of a feeling I get in my heart and whole body” (Karhulahti & Välisalo, 2021, p. 6). Voor sommigen uit fictofilie zich in *fictophilic asexuality*. Ondanks dat zij zich (seksueel) aangetrokken voelen tot fictieve personages ervaren sommigen geen (of beperkte) aantrekking tot echte personen (Karhulahti & Välisalo, 2021). De aantrekking uit zich in bepaalde activiteiten (*fictophilic behaviors*) zoals fantaseren en dagdromen, het dragen van kleding en juwelen die gerelateerd zijn aan de personages, en meer creatieve uitlaatkleppen zoals tekeningen en het schrijven van *fanfiction*⁹.

Fictofilie kan dan ook een van de redenen zijn waarom sommigen grijpen naar geanimeerde pornografie in plaats van of samen met mensenpornografie. Er is echter meer onderzoek naar fictofilie nodig (Karhulahti & Välisalo, 2021).

2. Geanimeerde volwassenenpornografie

De kennis over het doelpubliek van geanimeerde pornografie is beperkt tot *hentai*, vandaar dat enkele deze vorm wordt besproken.

2.1. Hentai

Tot op vandaag is weinig gekend over personen die *hentai* bekijken, ondanks de stijgende populariteit ervan (Park et al., 2021). In 2019 was *hentai* de meest bekeken categorie bij de leeftijdscategorieën 18-24 en 25-34 op Pornhub. In 2021 waren 18- tot 24-jarigen 76% meer geneigd *hentai* te bekijken en 63% meer geneigd cartoon video’s te bekijken in vergelijking

⁹ *Fanfiction* is fictie geschreven door fans van reeds bestaande mediavormen zoals boeken en films, waarbij personages van deze verhalen geleend worden om originele verhalen te schrijven.

met andere (oudere) leeftijdscategorieën. Zij die vielen onder de leeftijdscategorie 35-54 jaar keken 58% vaker naar cartoon pornografie in vergelijking met andere leeftijdscategorieën (Pornhub, 2021). Nochtans ontdekte Walker et al. (2016) op basis van Google Trends-data dat het opzoeken van *hentai* niet gecorreleerd is met een bepaalde leeftijdscategorie, en significant negatief gecorreleerd is met zij die deel uitmaken van de blanke populatie. Positief significante correlaties werden gevonden voor zij met een *hispanic* en Aziatische achtergrond.

Enige mate aan fictofilie kan ook van toepassing zijn op zij die geanimeerde pornografie bekijken. Het onderzoek van Reysen et al. (2020) gaf aan dat sommige *anime*-fans zich seksueel aangetrokken voelden tot *anime*-personages. In de meeste gevallen was die aantrekking gericht tot personages van het tegenovergestelde geslacht. Dat die seksuele aantrekking ertoe kan leiden ook *hentai* te bekijken, is niet onwaarschijnlijk. De studie van Park et al. (2021) onderzocht hoe *hentai*-kijkers verschilden met zij die geen pornografie bekijken en zij die wel pornografie bekijken maar niet *hentai*. *Hentai*-kijkers beschouwden afbeeldingen van *anime*-personages als aantrekkelijker, en ervaarden een sterker verlangen om een romantische relatie te hebben met *anime*-personages.

3. Virtuele kinderpornografie

De vaststelling dat kennis over het doelpubliek van geanimeerde volwassenpornografie beperkt is, geldt evenzeer voor virtuele kinderpornografie. Reeds bestaande literatuur over klassieke kinderpornografie kan wel een knooppunt vormen. Wat volgt is eerst een overzicht dat ingaat op waarom sommigen virtuele kinderpornografie (in algemene zin) bekijken. Daarna wordt er specifiek ingegaan op niet-realistische en realistische virtuele kinderpornografie.

Virtueel kinderpornografisch materiaal wordt regelmatig samen aangetroffen met klassieke kinderpornografie (Northern Ireland Office, 2007, aangehaald in Christensen et al., 2021; Internet Watch Foundation, z.d.). Vandaar trachtten Christensen et al. (2021) via de bestaande literatuur over CPO's de psychologie achter virtuele kinderpornografie-daders te achterhalen.

Een eerste verklaring vindt haar oorsprong binnen de literatuur rond cognitieve schema's en vertekeningen. Cognitieve schema's zijn een soort impliciete theorieën die personen helpen zichzelf en hun omgeving te begrijpen en te interpreteren, en kunnen door daders gebruikt worden om hun wereld te interpreteren op een manier dat het hun overtredingen ondersteunt (Christensen et al., 2021; Ward, 2000). Bij computer-gegenereerd materiaal is het zeer gemakkelijk om kinderen te animeren zodanig dat het lijkt alsof zij genieten. Dit materiaal

bekijken kan het idee dat kindermisbruik onschadelijk is bestendingen (Christensen et al., 2021). Cognitieve vertekeningen zijn attitudes en overtuigingen die door ouders gehanteerd worden om hun gedrag te ontkennen, te minimaliseren of te rationaliseren (Taylor & Quayle, 2003). Toegepast op virtuele kinderpornografie-kijkers kan het idee gelden dat het bekijken van virtueel kinderpornografisch materiaal niet slecht of schadelijk is omdat er geen echte kinderen betrokken zijn, en omdat het wijdverspreid beschikbaar is (in vergelijking met klassiek materiaal) (Christensen et al., 2021).

Verder heeft Christensen et al. (2021) het over de wisselwerking tussen de persoon en de omgeving, met name het internet. In vergelijking met klassiek kinderpornografisch materiaal is de virtuele variant mogelijk meer toegankelijk en anoniem (want websites waarop het materiaal te vinden kan zijn, e.g. *fanfiction*-, animatie- en comic sites, worden mogelijk minder onderworpen aan wettelijk toezicht), en kan er sprake zijn van een groter gevoel van afstandelijkheid ten opzichte van het materiaal (Christensen et al., 2021). Daarnaast kan de rationele keuzetheorie (Cornish & Clarke, 2014) ook een leidraad vormen. Deze theorie stelt dat ouders voordeel willen halen uit hun criminele daden en daarvoor bepaalde keuzes maken, rekening houdend met de kosten en baten geassocieerd met hun daad. Als de gepercipieerde voordelen van virtuele kinderpornografie groter zijn dan de gepercipieerde risico's, kan het zijn dat bepaalde ouders kiezen voor deze variant eerder dan de klassieke vorm (Christensen et al., 2021).

Hoewel dat beschuldigd zijn van een kinderpornografisch misdrijf een indicatie is voor pedofilie (Seto et al., 2006), is een aantrekking tot minderjarigen niet de enige redenen waarom sommigen kinderpornografie bekijken. Zoals eerder aangehaald kan het ook gaan om een aantrekking ten aanzien van fictieve personages en/of de gedragingen hiermee gepaard. Een vorm van *fictophilic behavior* kan het zelf vervaardigen van virtuele kinderpornografie zijn (zie *infra*). Maar het kan ook gaan om iets dat te omschrijven is als een “obsessieve spiraal” waar sommigen in terechtkomen op zoek naar materiaal dat een grotere mate aan opwinding veroorzaakt dan het voorgaande, mildere materiaal, met als eindstation kinderpornografie. Voor sommige personen die *barely legal*¹⁰ pornografiewebsites bezoeken kunnen deze websites dienen als een *gateway* naar *lolita* en *nudist* websites. Dit zijn websites waar naakte minderjarigen worden geportretteerd, evenwel vanuit een artistieke invalshoek. Vandaaruit

¹⁰ *Barely legal* websites zijn pornografische websites die gespecialiseerd zijn in pornografie met meerderjarige vrouwen die lijken op tieners (Carnes, 2003).

komen sommigen terecht op illegale websites met kindermisbruik. Dit is een proces dat door sommigen als niet te stoppen wordt beschreven (Carnes, 2003). Carnes heeft het enkel over klassieke pornografie, maar dit proces zou ook van toepassing kunnen zijn op zij die virtuele kinderpornografie consumeren, met virtuele kinderpornografie als tussenfase of eindpunt. Websites met *adult fanart* kunnen leiden tot het zoeken naar websites waar ook minderjarige (of minderjarig lijkende) personages in seksuele contexten worden afgebeeld, wat als meer taboe en opwindend kan worden ervaren. Dit kan een eindpunt zijn, evenwel kan de kans bestaan dat sommigen zoeken naar harder materiaal, en eindigen bij klassieke kinderpornografie.

3.1. Niet-realistische virtuele kinderpornografie

Lolicon is voornamelijk gericht op een mannelijk doelpubliek (Shigematsu, 1999), maar het is geen exclusief mannelijk fenomeen. In het geval van *Manga burikko*¹¹ was 15% van de lezers vrouwelijk, en produceerden ook vrouwen het materiaal (Galbraith, 2019). Mannen vormen ook het grootste deel uit van het doelpubliek van *eroge* games, al probeert de industrie ook in te spelen op een vrouwelijk doelpubliek door homoseksuele *eroge* games te produceren (Gutiérrez, 2014). Daartegenover staan *yaoi* en *shotacon* waarbij de meerderheid van het doelpubliek uit vrouwelijke consumenten en producenten bestaat (McLelland, 2005; McLelland & Yoo, 2007), maar er is ook een kleine groep van (homoseksuele) mannelijke fans (McLelland & Yoo, 2007). De seksualiteit van vrouwelijke *yaoi*-fans is niet eenduidig. Het doelpubliek zou voornamelijk bestaan uit (minderjarige) heteroseksuele vrouwen, maar daarnaast zouden ook lesbische fans of vrouwen die hun seksualiteit nog in vraag stellen een deel van het doelpubliek vormen (McLelland, 2005).

Volgens Saitō (2007, aangehaald in Madill, 2017) leest en bekijkt de meerderheid van fans van *shotacon* en *lolicon* het materiaal niet uit pedofiele interesse. Het verlangen dat voortkomt vanuit deze genres moet onderscheiden worden van reële verlangens ten aanzien van echte personen. *Yaoi* en *lolicon* consumenten en producenten zouden ook geen gevaar vormen voor kinderen (Galbraith, 2011; McLelland & Yoo, 2007). *Yaoi*-personages dienen beschouwd te worden als een alter ego voor vrouwelijke lezers (Mizoguchi, 2003). De fictieve en onbepaalde aard van de personages maakt het namelijk mogelijk de personages zelf toe te eigenen en vorm te geven (McLelland, 2005). De personages zijn dan ook te beschrijven als een ‘derde gender’:

¹¹ *Manga burikko* was een Japans *lolicon* magazine (Galbraith, 2019b).

“These beautiful boys are 'the idealized self-image' of girls, and they are neither male nor female. They belong to a 'third sex'” (Ueno, geciteerd in Mizoguchi, 2003). *Yaoi* moet worden verstaan als een uitdrukking van de seksuele cultuur van jonge vrouwen (McLelland & Yoo, 2007), waarbij *yaoi* een transformationele ervaring is waarbij vrouwelijke fans in de schoenen kunnen treden van mannen. Door het innemen van de positie als “doener” in plaats van degene te zijn wie het “wordt aangedaan”, kunnen zij op een veilig en gecontroleerde manier bepaalde fantasieën (e.g. seksueel geweld) beleven (Fujimoto, 2004). Daarnaast is het ook een manier om appreciatie voor het jeugdige mannelijke lichaam uit te drukken (McLelland & Yoo, 2007).

Net als *yaoi* is *lolicon* volgens Akagi (1993, aangehaald in Galbraith, 2011) een vorm van zelfexpressie waar afstand wordt gedaan van een mannelijke competitieve wereld en het “zelf als mannelijk” wordt ingeruild voor de “vriendelijkheid en liefde” van de *shōjo*, een transformatie van mannelijkheid naar vrouwelijkheid (Galbraith, 2011).

3.2. Realistische virtuele kinderpornografie

Fictofilie is ook toe te passen op het fenomeen (hier specifiek het aspect van *fictophilic behavior*) van computer-gegenereerde pornografie. De opwinding uit het materiaal volgt niet enkel uit de aantrekking tot en verlangen voor het specifieke personage, maar is ook gerelateerd aan de vervaardiging ervan. Hierbij geldt ook het belang van *community*. In geval van geanimeerde pornografie discussiëren gebruikers geregeld over bepaalde keuzes van animatoren, wat hun opwinding linkt aan specifieke elementen van de beeldconstructie (Saunders, 2019). Saunders heeft het dan wel over computer-gegenereerde pornografie in algemene zin, het enige element waarop dit verschilt met computer-gegenereerde kinderpornografie is leeftijd (en bijgevolg de illegaliteit ervan). Echter, leeftijd heeft voor zij die het materiaal bekijken vaak geen echte relevantie. Om het in de woorden van een Rule34-gebruiker over problematisch materiaal met jonge vrouwelijke personages te illustreren: “The moment you’re masturbating [...] and realise cartoon characters don’t have age because they’re imaginary” (geciteerd in Saunders, 2019, p. 16). Dit is ook een voorbeeld van een cognitieve vertekening van toepassing op zij die virtueel kinderpornografisch materiaal bekijken. Het bekijken van het materiaal wordt geminimaliseerd omdat het in eerste plaats gaat om fictieve personages, bijgevolg heeft een concept als ‘leeftijd’ geen waarde.

De rationale keuzetheorie is ook van toepassing op realistisch computer-gegenereerd materiaal, zeker wanneer het vergeleken wordt met klassieke kinderpornografie en de niet-realistische 2D-variant. Beide virtuele varianten hebben namelijk het voordeel dat het meer toegankelijk is dan

de klassieke pornografie. In theorie is iedereen in staat om het materiaal te produceren, mits het aanleren van de nodige teken- of animatievaardigheden. Toegang tot en misbruik van kinderen is niet nodig. Maar daar bovenop geldt voor de realistische variant dat het materiaal dichter kan aansluiten bij de realiteit, bij echte kinderen. Voor zij die aangetrokken zijn tot het materiaal als alternatief voor klassieke kinderpornografie, en niet omwille van andere redenen zoals voorkeur voor de stijl of identificatie met het personage (zoals het geval kan zijn bij de niet-realistische variant, zie *supra*), kan computer-gegenereerde kinderpornografie een groot voordeel bieden. Zeker ook omdat onderzoek reeds aantoonde dat het steeds moeilijker wordt een onderscheid te maken tussen computer-gegenereerde afbeeldingen en echte afbeeldingen (Holmes et al., 2016). Gecombineerd met de manipuleerbaarheid van virtuele kinderpornografie (e.g. het uiterlijk van het minderjarige kind afstemmen op een echte minderjarige, lachend portretteren) en de opkomst van *teledildonics* die in theorie ook kunnen worden toegepast op virtuele kinderpornografie, biedt virtuele CG-kinderpornografie nieuwe mogelijkheden aan. Daarnaast is er hoogstwaarschijnlijk een lagere pakkans in vergelijking met zij die klassieke kinderpornografie consumeren. Wetshandhavinginstanties hebben maar beperkte tijd en middelen om daders op te sporen, te vervolgen en te veroordelen. Dat in een context waarin beide zaken schaars zijn, er prioriteit zou worden gegeven aan zaken met directe slachtoffers, zou geen verrassing zijn.

4. Tussentijdse conclusie

Het doelpubliek achterhalen van geanimeerde volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie is op basis van de huidige kennis niet vanzelfsprekend, zeker wat betreft virtuele kinderpornografie. De bestaande literatuur lijkt evenwel aan te tonen dat het niet iets is dat enkel gebruikt wordt door pedofielen. Het volgende hoofdstuk gaat dieper in op dit vraagstuk, dit maal aan de hand van empirische data.

HOOFDSTUK 3. EMPIRISCH ONDERZOEK

1. Methodologie

Het doel van deze masterproef is om meer inzicht te verkrijgen in de opinies rond virtuele kinderpornografie, alsook het doelpubliek hiervan. Vanwege het huidige gebrek aan kennis hieromtrent wordt gekozen voor een exploratief onderzoeksdesign (Mortelmans, 2016). Verder

wordt gekozen voor een *mixed methods* methodologie, wat verwijst naar het gebruik van zowel kwantitatieve als kwalitatieve onderzoeksmethoden in eenzelfde onderzoek (Maruna, 2010). Een *mixed methods* methodologie geeft de mogelijkheid de voordelen van beide methoden te combineren. Waar kwalitatieve methoden resulteren in rijke en diepgaande data, zijn kwantitatieve methoden meer transparant en precies (Maruna, 2010). De methodologie van deze masterproef is dan ook tweeledig. Het kwalitatieve luik bestaat uit een online focusgroep met *non-offending* pedofielen. Het kwantitatieve luik bestaat uit een online survey.

1.1. Onderzoeksmethoden

1.1.1. Online survey

De online survey peilde onder meer naar het pornografiegebruik en de mening van respondenten over geanimeerde volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie. Websurveys hebben het voordeel een grote hoeveelheid aan data te kunnen verzamelen in een korte periode en dat zonder geografische beperkingen (Evans & Mathur, 2005). Daarnaast hebben ze het voordeel een goede responsgraad te hebben en een verminderde kans op sociaal wenselijke antwoorden (Pauwels, 2017). Het nadeel is echter dat bepaalde groepen minder vertegenwoordigd worden (e.g. ouderen) (Pauwels, 2017).

Omdat er geen volledige lijst van de onderzochte populatie (i.e. personen die geanimeerde pornografie bekijken) bestaat, werd geopteerd voor een *convenience sample*. *Convenience samples* zijn niet representatief voor de onderzoekspopulatie, waardoor de resultaten enkel te veralgemenen zijn naar de onderzochte steekproef. Evenwel kunnen ze bijdragen aan het verkrijgen van een reeks meningen over bepaalde topics en het ontwikkelen van voorlopige hypotheses, die in toekomstig onderzoek grondiger kunnen worden onderzocht (Galloway, 2005).

De survey was beschikbaar op Limesurvey en kon zowel in het Nederlands als Engels worden afgelegd. De survey stond open voor elke 18-jarige van eender welke nationaliteit die Nederlands- en/of Engelstalig was. Respondenten werden online gerekruteerd via verschillende kanalen, zoals Facebook-groepen en forums. De data werden geanalyseerd met SPSS.

Cognitieve vertekeningen

De survey peilde ook naar de aanwezigheid van cognitieve vertekeningen. Hiervoor werd gebruikgemaakt van Howitt en Sheldon's (2007) *Children and Sexual Activities Inventory* (C&SA). De formulering van een aantal stellingen werd aangepast om deze genderneutraal te

maken en alle stellingen kregen een Nederlandse vertaling. Scores varieerden van 39 tot 273. Hogere scores wezen op een grotere mate aan aanwezigheid van cognitieve vertekeningen. De schaal werd via sommatie van de scores gecreëerd.

Vignetten

Verder werd er ook gepeild naar meningen over geanimeerde pornografie. Hiervoor werd gekozen om te werken met een aantal korte narratieve vignetten. Vignetten zijn korte beschrijvingen van hypothetische personages in/of hypothetische scenario's (Finch, 1987). Vignetten kunnen voorkomen in de vorm van tekst, foto's, en video's (Atzmüller, 2021).

De pornografische en seksuele voorkeuren van mensen behoren tot het privédoel van hun leven. Kinderpornografie (virtueel of niet) is dan weer een emotioneel beladen onderwerp. Dergelijke gevoelige onderwerpen kunnen aanleidingen geven tot sociaalwenselijke antwoorden (Atzmüller, 2021) en dus een vertekening van de realiteit vormen. Het peilen naar de mening van personen over deze onderwerpen is dan ook niet vanzelfsprekend. Echter, vignetten integreren in een survey kan dit probleem opvangen. Het voordeel aan vignetten is namelijk dat zij erg bruikbaar zijn om gevoelige onderwerpen bespreekbaar te maken. Door scenario's voor te leggen die vertrekken vanuit het derdepersoonsperspectief wordt de persoonlijke betrokkenheid meer *geabstraheerd* (Atzmüller, 2021). Door respondenten een rol te doen aannemen antwoorden zij mogelijks ook minder sociaalwenselijk (Erfanian et al., 2020). Een ander voordeel is dat zij systematisch kunnen worden aangepast (e.g. bepaalde eigenschappen zoals leeftijd van de personages aanpassen) om te achterhalen welke aspecten een bepaald antwoord uitlokken (Atzmüller, 2021; Finch, 1987). Op die manier wordt erkent dat moraliteit een situationeel gegeven is (Finch, 1987).

Evenwel heeft elke onderzoeksmethode haar nadelen. Vignetten zijn louter hypothetisch en zijn daarom slechts gedeeltelijk informatief over echte gedragingen of intenties (Atzmüller, 2021). De geldigheid is daarom één van de grootste methodologische moeilijkheden van vignetten. Wat mensen zeggen dat ze gaan doen kan sterk verschillen van wat ze werkelijk zouden doen (Erfanian et al., 2020). Narratieve vignetten worden ook minder aangeraden omdat zij in tegenstelling tot visueel materiaal minder in staat zijn de sociale realiteit te weergeven (Erfanian et al., 2020).

Er werden in totaal 12 narratieve vignetten gecreëerd die varieerden naar gelang het type materiaal, de leeftijd van het hoofdpersonage, en de mate van betrokkenheid (tabel 1 en bijlage 5).

Tabel 1: Eigenschappen van narratieve vignetten

DIMENSIE	NIVEAU
Type materiaal	Cartoonachtige pornografie Computer-gegenereerde pornografie
Leeftijd	Volwassen personages <i>Barely legal</i> personages Kinderen / kind-personages
Mate van betrokkenheid	Indirecte betrokkenheid (foto's en video's) Directe betrokkenheid (games)

1.1.2. Online focusgroep

Het kwalitatieve luik bestond uit een online asynchrone focusgroep. Asynchrone focusgroepen worden doorgaans uitgevoerd over een bepaalde tijdsperiode, gaande van dagen tot weken (Stewart & Shamdasani, 2017). Online focusgroepen worden aangeraden in situaties waar het gaat om moeilijk te bereiken onderzoekspopulaties (Turney & Pocknee, 2005), zoals pedofielen.

Om deze doelpubliek te bereiken werd de organisatie Virtuous Pedophiles gecontacteerd. Zij beschikken over een forum waar *non-offending* pedofielen elkaar steun kunnen bieden. Nadat toestemming werd gekregen van de beheerders om gebruik te maken van het forum, werd een *thread* aangemaakt in de daarvoor voorziene subsectie.

Het voordeel aan het kiezen van een gespecialiseerd, en bovendien niet-openbaar toegankelijk forum, is dat er meer zekerheid is over het feit dat de deelnemers daadwerkelijk behoren tot de bestudeerde gemeenschap (Hallam, 2021). Online focusgroepen hebben namelijk het nadeel dat ook 'valse' deelnemers¹² kunnen deelnemen aan discussies (Smithson, 2008). De beperkte toegang tot het forum vormt een extra barrière hiertegen. Tegelijkertijd maakt de anonieme aard van het forum het gemakkelijker gevoelige onderwerpen te bespreken. Ook eerder 'verlegen'

¹² Specifiek in deze context zou het dan gaan om personen die niet-pedofiel zijn maar wel deelnemen, of personen die geen oprechte antwoorden geven.

deelnemers vinden de drempel om te participeren lager door de mogelijkheid hun antwoorden te wikken en te wegen (Stewart & Shamdasani, 2017). Dat het forum enkel te vinden is na contact op te nemen met de beheerders van de websites, betekent ook dat de identiteit van respondenten gemakkelijker te beschermen is (Stewart & Williams, 2005). Enerzijds omdat deelnemers enkel te identificeren zijn via hun gebruikersnamen, anderzijds doordat berichten enkel na registratie en dus niet door het brede publiek leesbaar zijn.

Asynchrone focusgroepen hebben ook nadelen. Het is niet mogelijk non-verbale informatie te registreren, en er is vaak een gebrek aan rapport en spontaniteit (Hallam, 2021). Gebrek aan spontaniteit is niet noodzakelijk een probleem. Bij asynchrone focusgroepen hebben deelnemers meer tijd om hun antwoorden te overwegen, wat leidt tot meer gedetailleerde bijdragen (Stewart & Shamdasani, 2017). Verder is er ook sprake van meer uitval. Echter, het helpt om op voorhand de vragen beschikbaar te stellen om uitval te beperken, wat ook leidt tot betere rapport en langere antwoorden (Hallam, 2021). Bovendien zorgt het voor meer transparantie, zeker bij een taboeonderwerp zoals dit. Het gevaar is wel dat dit ertoe kan leiden dat respondenten meteen alle vragen beantwoorden om daarna niet meer terug te keren naar de discussie.

Voor de kwalitatieve data-analyse werd gebruikgemaakt van NVivo. Hierbij werd zowel een deductieve als inductieve analysestrategie gebruikt. Deductief omdat vooraleer de daadwerkelijke analyse plaatsvond er reeds een aantal voorlopige codes werden uitgewerkt op basis van de vragen voor de focusgroep (die op hun beurt gebaseerd waren op de onderzoeksvragen). Inductief omdat nieuwe codes werden aangemaakt en oude codes werden aangepast op basis van de empirische data (Decorte, 2016; Miles et al., 2014).

1.2. Ethische aspecten

Een onderwerp zoals virtuele kinderpornografie vereist een doordachte benadering. Hierbij spelen ethische aspecten een grote rol. Ten eerste is er het principe van de geïnformeerde toestemming (*informed consent*) dat centraal staat binnen wetenschappelijk onderzoek. Om dit te garanderen werd de inleiding tot de survey voorzien met informatie over de aard en doel van het onderzoek, wie het onderzoek uitvoerde, en de duur van de survey (Vander Laenen & O'Gorman, 2016). Verder werd benadrukt dat deelname volkomen vrijwillig was en op ieder moment kon worden stopgezet zonder gevolgen.

De beheerders van virped.org werden benaderd om toestemming te krijgen het forum te gebruiken voor een online focusgroep. Via e-mail met begeleidende informatiebrief werden ook zij geïnformeerd over bovenstaande aspecten. Na toestemming werd een *thread* gecreëerd waarin het inleidende bericht dezelfde aspecten vermeldde. Er werd ook een link gepost naar een informatiebrief met dezelfde informatie en de vragen. Wel werd vermeld dat deelname aan de discussie via forumberichten impliciete toestemming voor de verwerking van de antwoorden betekende. Onderzoekers worden gevraagd om niet zonder toestemming van de individuele forumleden quotes te gebruiken. Daarom werd er voor de gebruikte quotes uitgereikt naar de desbetreffende respondenten voor de toestemming deze te gebruiken. De antwoorden van de respondenten in de focusgroep werden vertrouwelijk verzameld en verwerkt. De gebruikersnamen van de respondenten werden vervangen door pseudoniemen (R1, 2, 3 enzovoort).

2. Resultaten

2.1. Online survey

In totaal werd de survey 726 keer gestart. Daarvan hebben 406 respondenten de survey volledig ingevuld. Elf respondenten hadden “Neen” geantwoord op de *informed consent*-vraag en werden daarom verwijderd uit de analyse. Omdat het aantal intersekse personen te klein was om afzonderlijke analyses op uit te voeren werden vier respondenten verwijderd. In totaal werden 391 surveys betrokken bij de data-analyse.

2.1.1. Steekproef

Er werd gevraagd naar een aantal demografische kenmerken van de respondenten (tabel 2). Hieruit bleek dat de steekproef uit iets meer mannen dan vrouwen bestond. Verder was de categorie 18- tot 24-jarigen het sterkst vertegenwoordigd, zij vormden iets meer dan de helft (52,7%) van de steekproef. Ze werden in dalende frequentie opgevolgd door de categorieën 25-34, 35-44, 45-54, 55-64 en 65+. De top vijf meest voorkomende nationaliteiten waren de Belgische met 42,3%, gevolgd door Amerikanen met 17,3%, Nederlanders met 7,2%, Britten met 4,6% en Duitsers met 3,1% (bijlage 6.1.). Meer dan de helft van de respondenten was op moment van de bevraging single. Ongeveer een derde was in een relatie maar ongehuwd, iets minder dan 10% van de respondenten was wel gehuwd. De overige respondenten waren gescheiden of verweduwd. De meerderheid had ook geen kinderen. Een minderheid had een lager onderwijsdiploma of geen diploma, en iets meer dan een derde van de respondenten had

een diploma secundair onderwijs. Ongeveer 60% van de respondenten had een opleiding hoger dan secundair onderwijs. De steekproef bestond voornamelijk ook uit studenten. Ongeveer derde van de respondenten was een niet-zelfstandige werknemer. Zelfstandigen maakten 6,6% uit van de steekproef. Twee respondenten waren gepensioneerd. De overige respondenten waren werkloos.

Tabel 2: Demografische kenmerken van de respondenten

DEMOGRAFISCHE KENMERKEN	N	%
Biologisch geslacht		
Man	205	52,4
Vrouw	186	47,6
Leeftijdscategorie		
18-24	206	52,7
25-34	127	32,5
35-44	36	9,2
45-54	16	4,1
55-64	5	1,3
65+	1	0,3
Burgerlijke staat		
Single	224	57,3
In een relatie maar ongehuwd	128	32,7
Gehuwd	34	8,7
Gescheiden	2	0,5
Verweduwd	3	0,8
Kinderen		
Ja	45	11,5
Nee	346	88,5
Opleiding		
Geen diploma	8	2,0
Diploma lager onderwijs	5	1,3
Diploma secundair onderwijs	136	34,8
Graduaatsopleiding/ Hoger beroepsonderwijs (HBO5)	29	7,4
Professionele of academische bachelor	126	32,2
Master	71	18,2
Doctoraat	5	1,3
Andere	10	2,6

Geen antwoord	1	0,3
Arbeidssituatie		
Werknemer (niet-zelfstandig)	125	32,0
Zelfstandig	26	6,6
Student	195	49,9
Met pensioen	2	0,5
Werkloos vanwege invaliditeit	19	4,9
Werkloos en werkzoekend	13	3,3
Werkloos en niet werkzoekend	11	2,8

Er werden ook vragen gesteld met betrekking tot hun seksualiteit (tabel 3). De meerderheid van de respondenten identificeerde zichzelf als heteroseksueel, iets meer dan een vijfde was biseksueel. Een minderheid was homoseksueel of asexueel. Er werd ook gevraagd of respondenten ooit een romantische en/of seksuele aantrekking ervaarden tot minderjarigen. Iets meer dan een kwart van de respondenten zei van wel. Verder werd ook gevraagd of zij zich ooit aangetrokken voelden tot fictieve personages. Twee derde gaf aan dat al te hebben ervaren. De 261 respondenten die positief antwoordden op deze vraag werd ook gevraagd of ze dit ook ervaarden ten aanzien van minderjarigen. Voor iets meer dan de helft was dit ook zo.

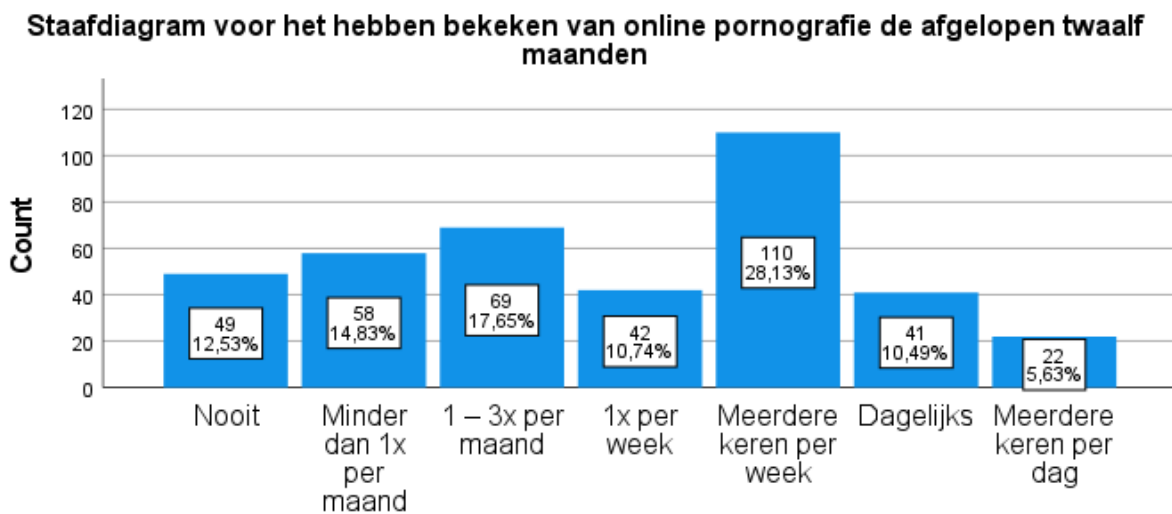
Tabel 3: Seksualiteit van de respondenten

SEKSUALITEIT	N	%
Seksuele oriëntatie		
Biseksueel	87	22,3
Heteroseksueel	270	69,1
Homoseksueel	18	4,6
Asexueel	9	2,3
Andere	6	1,5
Geen antwoord	1	0,3
Aantrekking tot minderjarigen		
Ja	102	26,1
Nee	289	73,9
Aantrekking tot fictieve personages		
Ja	261	66,8
Nee	130	33,2
Aantrekking tot fictieve minderjarige personages*		
Ja	140	53,6

2.1.2. Prevalentie pornografiegebruik

2.1.2.1. Frequentie van online pornografiegebruik het afgelopen jaar

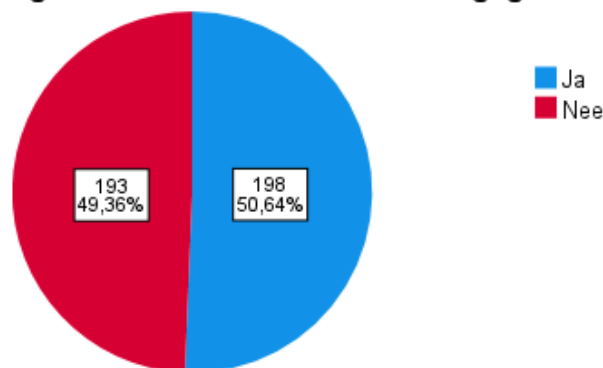
De meerderheid van de respondenten gaf aan online pornografie te hebben bekeken het afgelopen jaar. De meeste respondenten deden dat meerdere keren per week (figuur 1).



Figuur 1: Staafdiagram voor het hebben bekeken van online pornografie de afgelopen twaalf maanden

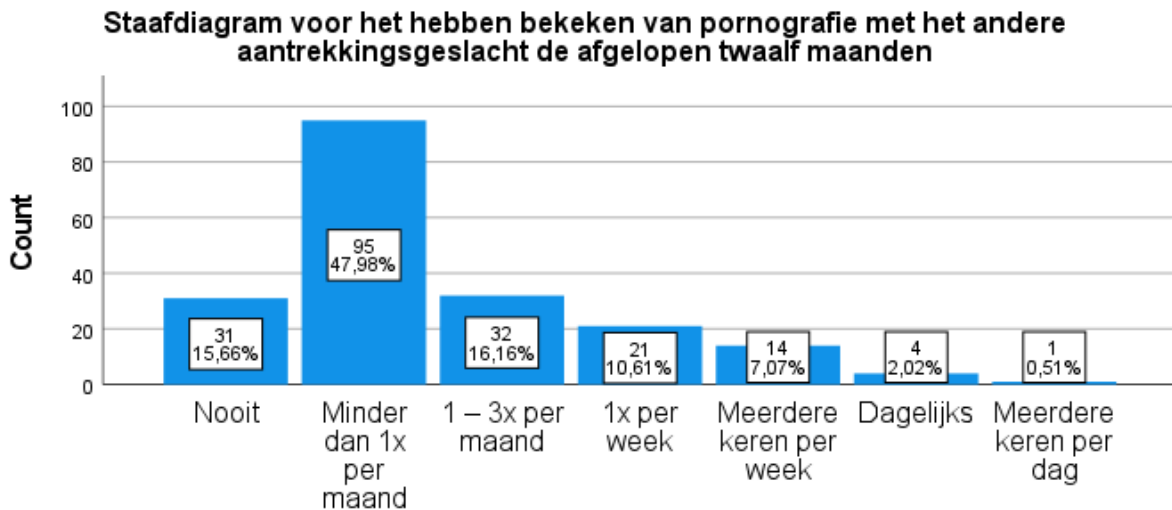
De helft van de respondenten gaf aan pornografie te hebben bekeken van het geslacht afwijkend van het geslacht waartoe men aangetrokken is (figuur 2).

Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van pornografie met het andere aantrekkingsgeslacht



Figuur 2: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van pornografie met het andere aantrekkingsgeslacht

De meeste respondenten deden dat minder dan één keer per maand (figuur 3).



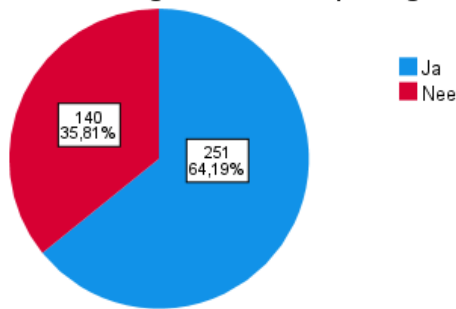
Figuur 3: Staafdiagram voor het hebben bekeken van pornografie met het andere aantrekkingsgeslacht de afgelopen twaalf maanden

2.1.2.2. *Het ooit hebben bekeken van geanimeerde pornografie*

In de survey werd gevraagd of respondenten ooit verschillende vormen van geanimeerde pornografie (volwassenenpornografie versus kinderpornografie; cartoon versus computer-geanimeerd) hadden bekeken.

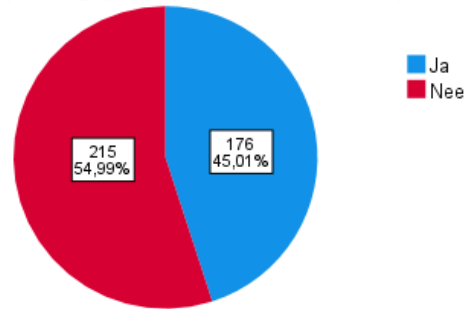
Cartoonachtige volwassenenpornografie werd voor de respondenten gedefinieerd als *seksueel expliciete tweedimensionale tekeningen/cartoons met fictieve meerderjarigen die het doel hebben seksuele opwindning te veroorzaken*. Iets minder dan twee derde van de respondenten gaf aan ooit cartoonachtige volwassenenpornografie te hebben bekeken (figuur 4). Daarnaast werd ook gevraagd of zij ooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie hadden bekeken. Dit werd gedefinieerd als *seksueel expliciete driedimensionale animaties met fictieve meerderjarigen die het doel hebben seksuele opwindning te veroorzaken*. In totaal had 45% van de respondenten dit wel al gedaan (figuur 5).

Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van cartoonachtige volwassenenpornografie



Figuur 4: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van cartoonachtige volwassenenpornografie

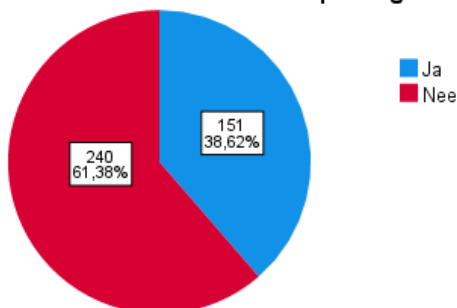
Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van computer-gegenereerde volwassenenpornografie



Figuur 5: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van computer-gegenereerde volwassenenpornografie

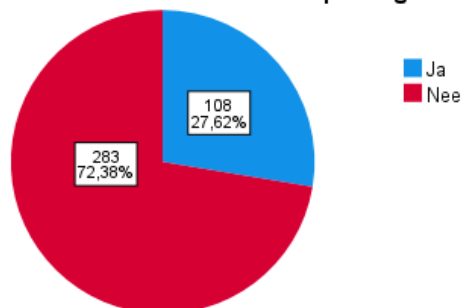
Niet-realistische virtuele (cartoon) kinderpornografie werd in de survey beschreven als *cartoonachtige pornografie met fictieve personages die een zeer jong/kinderlijk/minderjarig uiterlijk hebben*. Meer dan een derde van de respondenten gaf aan dit ooit al te hebben gedaan (figuur 6). Realistische virtuele kinderpornografie werd op dezelfde wijze als niet-realistische virtuele kinderpornografie gedefinieerd, maar ditmaal werd gesproken over computer-gegenereerde pornografie. Minder respondenten hadden ooit al realistische virtuele kinderpornografie bekeken in vergelijking met de niet-realistische variant. In totaal gaven 108 respondenten aan van wel (figuur 7).

Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie



Figuur 6: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie

Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van realistische virtuele kinderpornografie



Figuur 7: Cirkeldiagram voor het ooit hebben bekeken van realistische virtuele kinderpornografie

Via meerdere χ^2 -toetsen werd nagegaan of er een overlapping bestond tussen zij die ooit geanimeerde virtuele pornografie hadden bekeken en zij die ooit virtuele kinderpornografie hadden bekeken (tabel 4). Ook werd de *odds ratio* (OR) berekend om na te gaan hoe de verhouding lag tussen het hebben bekeken van geanimeerde volwassenenpornografie versus virtuele kinderpornografie.

Uit de χ^2 -toets bleek er een significant positief verband te bestaan tussen het ooit hebben bekeken van cartoonachtige geanimeerde volwassenenpornografie en het ooit hebben bekeken

van (1) niet-realistische virtuele kinderpornografie en (2) realistische virtuele kinderpornografie.

Tabel 4: Resultaten van twee chi²-toetsen voor cartoonachtige volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie

OVERLAPPING	Chi² (X²)	df	Phi (ϕ)
Cartoonachtige volwassenenpornografie			
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	99,61***	1	0,51***
Realistische virtuele kinderpornografie	63,10***	1	0,40***
*** $p < 0,001$ N = 391			

Voor zij die aangaven ooit cartoonachtige volwassenenpornografie te hebben bekeken lagen de *odds* voor het ooit hebben bekeken versus niet hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie 21,85 keer hoger dan voor zij die nog nooit cartoonachtige volwassenenpornografie hadden bekeken. Ze keken ook 18,79 keer vaker naar realistische virtuele kinderpornografie versus niet dan zij die nog nooit cartoonachtige volwassenenpornografie gebruikten. Meer dan de helft (57%) van de respondenten die aangaven ooit cartoonachtige volwassenenpornografie te hebben bekeken hadden ook niet-realistische virtuele kinderpornografie bekeken. Bovendien waren er ook 8 respondenten die nooit de volwassenvariant hadden gezien, maar wel niet-realistische virtuele kinderpornografie. 41% van de respondenten die aangaven ooit cartoonachtige volwassenenpornografie te hebben gebruikt, hadden ook realistische virtuele kinderpornografie bekeken. Er waren 5 respondenten die nooit de volwassen variant hadden gezien, maar wel realistische virtuele kinderpornografie (bijlage 6.2.).

De chi²-toets toonde ook in geval van computer-geanimeerde volwassenenpornografie een significant positief verband aan, zowel tussen het ooit hebben bekeken van computer-geanimeerde volwassenenpornografie en (1) niet-realistische virtuele kinderpornografie, als (2) realistische virtuele kinderpornografie.

Tabel 5: Resultaten van twee chi²-toetsen voor computer-gegenereerde volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie

OVERLAPPING	Chi² (X²)	df	Phi (ϕ)
Computer-gegenereerde volwassenenpornografie			
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	118,01***	1	0,55***

Realistische virtuele kinderpornografie	141,84***	1	0,60***
--	-----------	---	---------

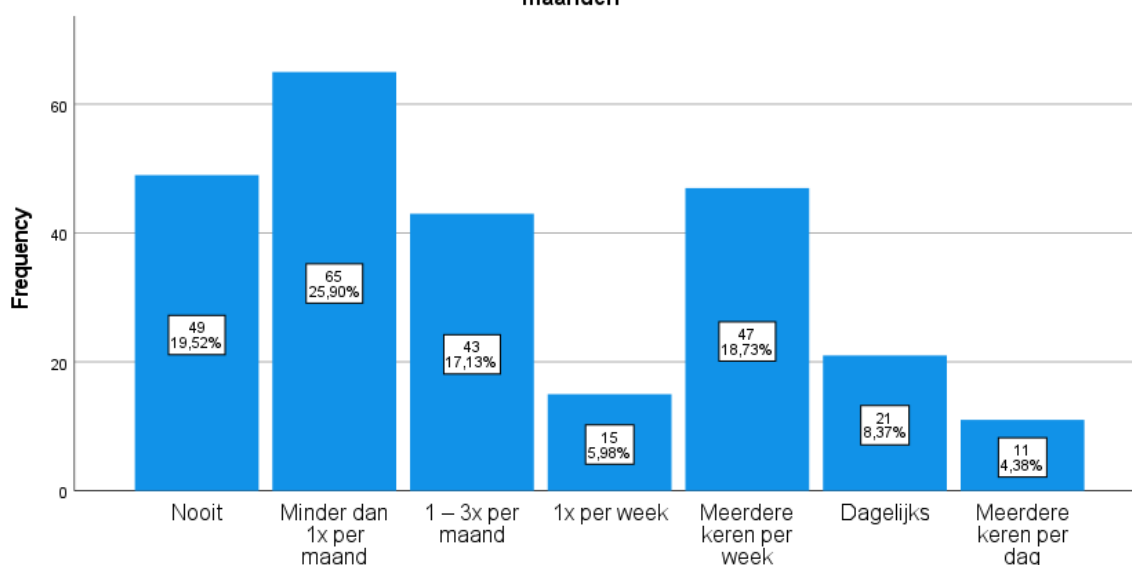
*** $p < 0,001$
 $N = 391$

Voor zij die aangaven ooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie te hebben gezien lagen de *odds* voor het ooit hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie versus niet 12,72 keer hoger dan voor zij die nog nooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie hadden bekeken. Zij die ooit al computer-gegenereerde volwassenenpornografie gebruikten was de *odds ratio* 40,02 voor het ooit wel versus niet hebben bekeken van realistische virtuele kinderpornografie. Ook hier had iets meer dan de helft (57,4%) zowel ooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie als realistische virtuele kinderpornografie gezien, 68,2% had zowel computer-gegenereerde volwassenenpornografie als niet-realistische virtuele kinderpornografie bekeken. Er waren 7 respondenten die nooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie hadden bekeken maar wel realistische virtuele kinderpornografie. Er waren ook 31 respondenten die nooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie hadden gezien, maar wel niet-realistische virtuele kinderpornografie (bijlage 6.2.).

2.1.2.2.1. *Frequentie van het hebben bekeken van geanimeerde pornografie het afgelopen jaar*

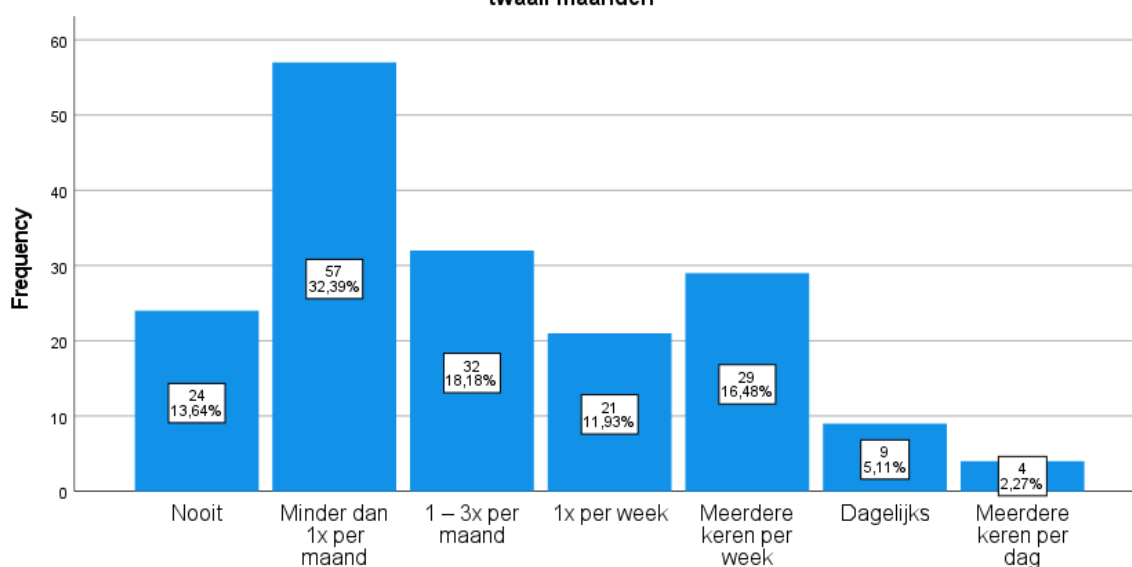
De respondenten die aangaven ooit een bepaalde vorm van geanimeerde pornografie te hebben bekeken werden ook gevraagd hoe vaak dat was het afgelopen jaar. Ongeveer een vierde had geen cartoonachtige volwassenenpornografie of computer-gegenereerde volwassenenpornografie meer bekeken. Zij die dat wel hadden gedaan bekeken het meestal minder dan één keer per maand.

Staafdiagram voor het hebben bekeken van cartoonachtige volwassenenpornografie de afgelopen twaalf maanden



Figuur 8: Staafdiagram voor het hebben bekeken van cartoonachtige volwassenenpornografie de afgelopen twaalf maanden

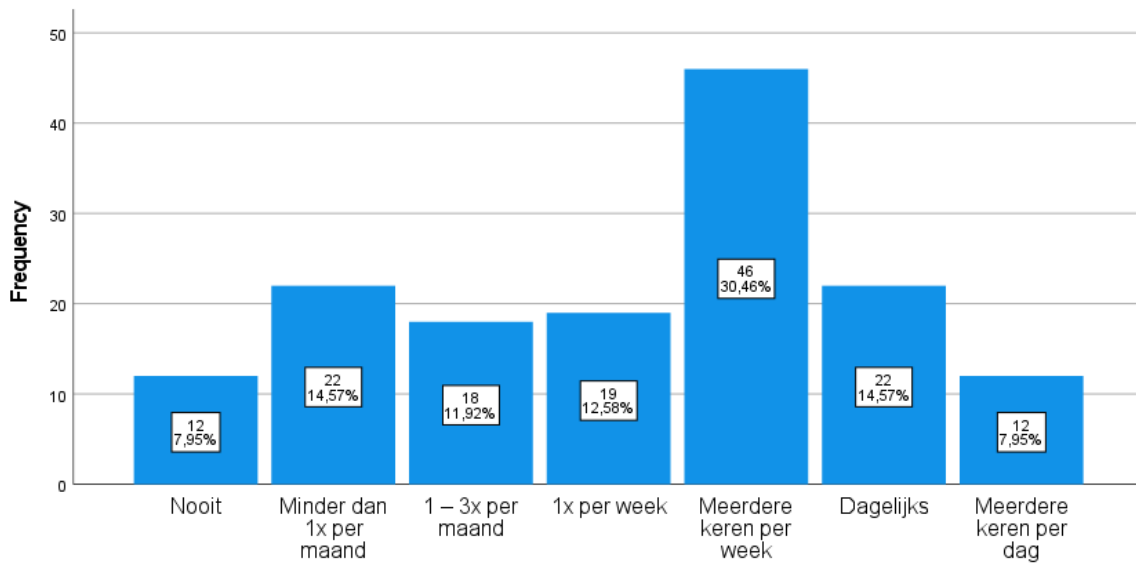
Staafdiagram voor het hebben bekeken van computer-gegenereerde volwassenenpornografie de afgelopen twaalf maanden



Figuur 9: Staafdiagram voor het hebben bekeken van computer-gegenereerde volwassenenpornografie de afgelopen twaalf maanden

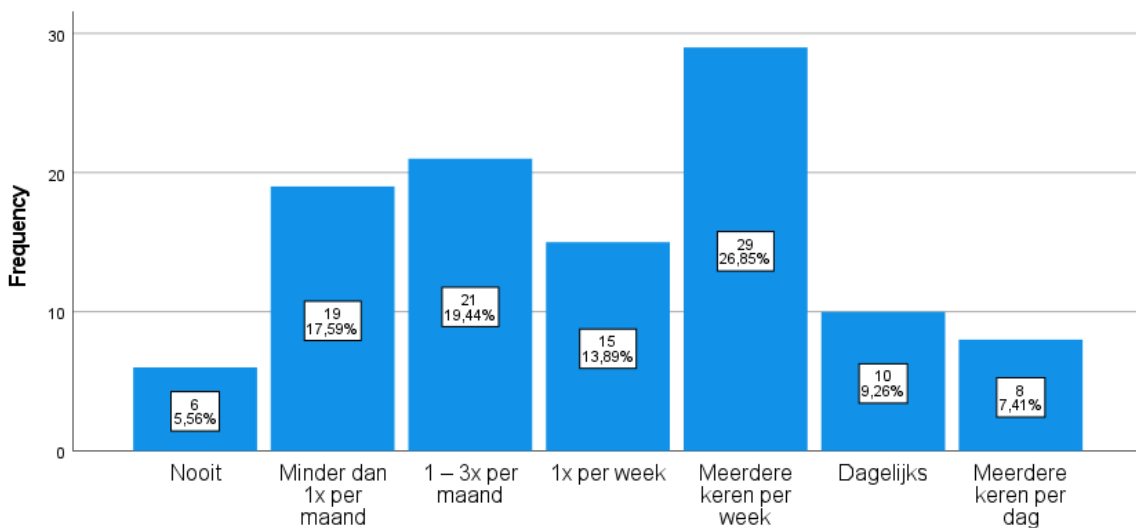
Voor zowel realistische als niet-realistische virtuele kinderpornografie gaf de grote meerderheid aan dit nog te hebben bekeken het afgelopen jaar. In tegenstelling tot geanimeerde volwassenenpornografie bekeken respondenten deze vormen met een hogere frequentie. Het merendeel van de respondenten had niet-realistische virtuele kinderpornografie (65,56%) of realistische virtuele kinderpornografie (57,41%) op minstens wekelijkse basis bekeken de afgelopen twaalf maanden. In totaal waren er 34 respondenten die niet-realistische virtuele kinderpornografie dagelijks gebruikten en 18 respondenten die realistische virtuele kinderpornografie dagelijks bekeken.

Staafdiagram voor het hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie de afgelopen twaalf maanden



Figuur 10: Staafdiagram voor het hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie de afgelopen twaalf maanden

Staafdiagram voor het hebben bekeken van realistische virtuele kinderpornografie de afgelopen twaalf maanden



Figuur 11: Staafdiagram voor het hebben bekeken van realistische virtuele kinderpornografie de afgelopen twaalf maanden

2.1.2.3. Verband met andere kenmerken

Geslacht

Uit verschillende chi²-kwadraattoetsen bleek een significant en relatief sterk verband te bestaan tussen biologisch geslacht en het ooit hebben bekeken van eender welke vorm van geanimeerde pornografie. Mannen hadden in vergelijking met vrouwen vaker ooit zowel cartoonachtige volwassenenpornografie, computer-gegenereerde volwassenenpornografie, niet-realistische virtuele kinderpornografie als realistische virtuele kinderpornografie bekeken.

Tabel 6: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor biologisch geslacht en geanimeerde pornografie

	Chi ² (X ²)	df	Phi (ϕ)
Biologisch geslacht			
Cartoonachtige volwassenenpornografie	69,26***	1	0,42***
Computer-gegenereerde volwassenenpornografie	79,20***	1	0,45***
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	83,11***	1	0,46***
Realistische virtuele kinderpornografie	79,53***	1	0,45***
*** $p < 0,001$ N = 391			

Aan de hand van de *odds ratio* (OR) werd nagegaan hoeveel dat precies verschilde. Mannen hadden 6,66 keer meer kans om ooit cartoonachtige volwassenenpornografie te hebben bekeken dan vrouwen. In geval van computer-gegenereerde volwassenenpornografie was dit 7,19 meer kans, bij niet-realistische virtuele kinderpornografie 8,46 meer kans en bij realistische virtuele kinderpornografie 12,77 meer kans (bijlage 6.3.).

Aantrekking tot minderjarigen

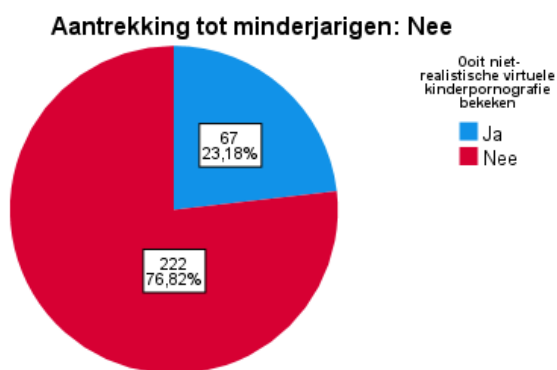
Er bestond ook een (matig) sterk verband tussen een aantrekking tot minderjarigen en het hebben bekeken van geanimeerde pornografie. Zij die aangaven zich ooit aangetrokken te hebben gevoeld tot een minderjarige hadden in vergelijking met zij die dat niet ervaarden vaker ooit zowel cartoonachtige volwassenenpornografie, computer-gegenereerde volwassenenpornografie, niet-realistische virtuele kinderpornografie, als realistische virtuele kinderpornografie gezien.

Tabel 7: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor aantrekking tot minderjarigen en geanimeerde pornografie

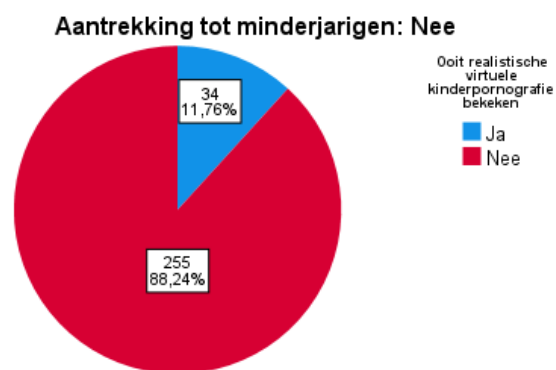
	Chi ² (X ²)	df	Phi (ϕ)
Aantrekking tot minderjarigen			
Cartoonachtige volwassenenpornografie	26,73***	1	0,26***
Computer-gegenereerde volwassenenpornografie	51,79***	1	0,36***
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	111,35***	1	0,53***
Realistische virtuele kinderpornografie	139,33***	1	0,60***
*** $p < 0,001$ N = 391			

Zij die zich aangetrokken voelden tot minderjarigen hadden 4,42 meer kans om cartoonachtige volwassenenpornografie te hebben gezien dan niet in vergelijking met zij zonder pedofiele interesses. Voor computer-gegenereerde volwassenenpornografie was de *OR* 5,91. Zij hadden beduidend ook veel meer kans op het ooit hebben bekeken van virtuele kinderpornografie. Voor niet-realistische virtuele kinderpornografie was de *OR* 15,46, voor realistische virtuele kinderpornografie bedroeg dit 19,82 (bijlage 6.4.).

Van de 289 respondenten die aangaven zich niet aangetrokken te voelen tot minderjarigen, waren er een aantal die ooit virtuele kinderpornografie hadden bekeken. In geval van niet-realistische virtuele kinderpornografie waren dat 67 respondenten, waarvan 58 respondenten dat ook het afgelopen jaar hadden gedaan. Voor realistische virtuele kinderpornografie waren dat 34 respondenten, waarvan er ook hier 30 respondenten waren die dit materiaal de afgelopen twaalf maanden hadden bekeken (bijlage 6.4.).



Figuur 12: Cirkeldiagram voor respondenten die ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie hebben bekeken zonder aangetrokken te zijn tot echte minderjarigen



Figuur 13: Cirkeldiagram voor respondenten die ooit realistische virtuele kinderpornografie hebben bekeken zonder aangetrokken te zijn tot echte minderjarigen

Aantrekking tot fictieve (minderjarige) personages

Tussen het reeds hebben ervaren van een aantrekking tot fictieve personages (minderjarig of niet) en alle vormen van geanimeerde pornografie bestond er een significant en redelijk tot zeer sterk verband. Dit verband was het minst sterk voor geanimeerde volwassenenpornografie. Zij die zich aangetrokken voelden tot fictieve personages hadden 5,66 keer meer kans om ooit cartoonachtige volwassenenpornografie, en 6,16 keer meer kans om ooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie te hebben bekeken dan zij die dat niet ervoerden. Wanneer die aantrekking ook gold ten aanzien van fictieve minderjarige personages, steeg die kans naar 14,32 voor cartoonachtige volwassenenpornografie en 8,80 voor computer-gegenereerde volwassenenpornografie (bijlage 6.5.).

In geval van virtuele kinderpornografie waren de verbanden sterker. Wanneer het ging om een algemene aantrekking tot fictieve personages, hadden zij die dit wel ervaren 11,20 keer meer kans om ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie te hebben bekeken. Voor realistische virtuele kinderpornografie hadden respondenten 28,49 meer kans (bijlage 6.5).

Tabel 8: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor aantrekking tot fictieve personages en geanimeerde pornografie

	Chi ² (X ²)	df	Phi (ϕ)
Aantrekking tot fictieve personages			
Cartoonachtige volwassenenpornografie	59,51***	1	0,39***
Computer-gegenereerde volwassenenpornografie	55,47***	1	0,38***
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	70,96***	1	0,43***
Realistische virtuele kinderpornografie	62,42***	1	0,40***
*** $p < 0,001$ N = 391			

Voor zij die aangaven zich ook aangetrokken te voelen tot fictieve minderjarigen werd een zeer sterk verband gevonden met het ooit hebben bekeken van niet-realistische virtuele kinderpornografie. Zij hadden 88,74 keer meer kans om ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie te hebben bekeken dan zij die zich niet aangetrokken voelden tot fictieve minderjarigen. Ook voor realistische virtuele kinderpornografie werd een sterk verband gevonden met een aantrekking ten aanzien van fictieve minderjarige personages. Zij hadden 46,28 keer meer kans om ooit realistische virtuele kinderpornografie te hebben bekeken (bijlage 6.5.).

Tabel 9: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor aantrekking tot fictieve minderjarige personages en geanimeerde pornografie

	Chi ² (X ²)	df	Phi (ϕ)
Aantrekking tot fictieve minderjarige personages			
Cartoonachtige volwassenenpornografie	53,50***	1	0,45***
Computer-gegenereerde volwassenenpornografie	62,73***	1	0,49***
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	170,20***	1	0,81***
Realistische virtuele kinderpornografie	116,71***	1	0,67***

*** $p < 0,001$
 $N = 261$

CSA

Vervolgens werd nagegaan of zij die ooit virtuele kinderpornografie hadden bekeken en zij die dat niet hadden gedaan significant van elkaar verschillen op een grotere accepterende houding ten opzichte van kinderen en seksuele activiteiten, gemeten aan de hand van de C&SA-schaal. De schaal had een Cronbach's alpha-waarde van 0,97, hoger dan de suggereerde waarde van 0,80.

Zij die ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie of ooit realistische virtuele kinderpornografie hadden bekeken verschilden significant van zij die dat nog niet hadden gedaan. Beide groepen hadden een gemiddeld hogere score op de C&SA-schaal dan zij die nog nooit virtuele kinderpornografie hadden bekeken.

Tabel 10: Resultaten van twee Mann-Whitney U-toetsen en de C&SA-schaal

	MANN-WHITNEY U-TOETS		C&SA-SCHAAL	
	Mann-Whitney U	Z	M	SD
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	6458,50***	-10,72		
Ja			122,93	50,30
Nee			72,45	33,05
Realistische virtuele kinderpornografie	4344,50***	-10,95		
Ja			132,06	46,00
Nee			76,63	38,14

*** $p < 0,001$
 $N = 391$

2.1.3. Opinies (virtuele) kinderpornografie

Het doel was ook om de mening van respondenten omtrent virtuele kinderpornografie te achterhalen. Hiervoor werden een aantal narratieve vignetten gecreëerd (bijlage 5). Daarbij kregen de respondenten twee stellingen voorgelegd:

- (1) *Je vindt het moreel niet oké dat hij kijkt naar dit soort pornografie* (sterk mee oneens tot sterk mee eens);
- (2) *Nadat je hebt gehoord dat hij naar dit soort pornografie kijkt besluit je dit aan te geven bij de politie* (zeer onwaarschijnlijk tot zeer waarschijnlijk).

Aan de hand van de *Split File*-procedure in SPSS werd het databestand opgesplitst in zij die aangaven een aantrekking tot minderjarigen te ervaren versus zij die dat niet ervaren. Alle resultaten hiervan zijn te vinden in tabellen 11 tot en met 14.

Stelling 1

Volwassen-scenario's

Wat betreft de scenario's met volwassen personages had de meerderheid van beide groepen er geen probleem mee (“(sterk) oneens”). Voor respondenten met een aantrekking tot minderjarigen was dit voor de vier scenario's steeds meer dan 90%, voor niet-pedofiele respondenten lag dit rond de 80%.

***Barely legal*-scenario's**

Verder werd ook gevraagd naar hun houding ten aanzien van geanimeerd pornografische materiaal met *barely legal* personages. Zoals af te lezen valt uit tabel 12 was de grote meerderheid (85,3% - 86,3%) van respondenten die aangaven een aantrekking tot minderjarigen te hebben ervaren het (sterk) oneens met stelling 1, in alle vier scenario's. De respondenten zonder pedofiele gevoelens waren meer verdeeld. In geval van cartoonachtige foto's en video's waren er meer respondenten (43,3%) het eens dan oneens (36%) met de stelling, dezelfde verdeling was te zien bij hun opinie ten aanzien van cartoonachtige pornografische games (41,8% versus 38,4%) en computer-gegenereerde games (40,2% versus 39,8%). Wat betreft computer-gegenereerde foto's en video's waren er meer niet-pedofiele respondenten het (sterk) oneens (40,9%) dan (sterk) eens (39,4%), hoewel het slechts ging om een klein verschil.

Kind-scenario's

Er was een verschuiving in opinie te zien wanneer het ging om personages die werden omschreven als zeer jong lijkend met het uiterlijk van een kind. In geval van cartoonachtige pornografische foto's en video's was nog steeds de meerderheid (76,5%) van pedofiele respondenten het (sterk) oneens met de eerste stelling, maar is het wel duidelijk minder in vergelijking met *barely legal*-personages. Een vierde van deze respondenten was nu (sterk) eens met de stelling. Het aantal respondenten zonder pedofiele aantrekking dat (sterk) eens was met stelling 1 was eveneens sterk gestegen (van 43,3% naar 71,6%). De bovenstaande vaststellingen over cartoonachtige foto's en video's gaan ook op voor hun mening ten aanzien van cartoonachtige games. Nogmaals was ongeveer een vierde van pedofiele respondenten het

(sterk) eens met de stelling in deze situatie, in vergelijking met ongeveer drie vierde van niet-pedofiele respondenten.

De percentages voor computer-gegenereerd materiaal wezen in dezelfde richting als bij cartoonachtig materiaal. Zowel bij foto's en video's als games ging de meerderheid van pedofiele respondenten niet akkoord met de stelling, ongeveer een vierde wel. De verhoudingen zijn omgedraaid bij de niet-pedofiele respondenten. Ongeveer driekwart ging akkoord met de stelling, zowel voor foto's en video's als games. Ongeveer een vierde ging niet akkoord met de stelling. Beide groepen van respondenten stonden hier in vergelijking met de *barely legal*-scenario's duidelijk minder positief tegenover.

Tabel 11: Mening van niet-pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (moreel)

STELLING 1		N (%)			
Geen aantrekking tot minderjarigen	Sterk mee oneens	Mee oneens	Neutraal	Mee eens	Sterk mee eens
Cartoonachtig materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	159 (55,0%)	73 (25,3%)	38 (13,1%)	11 (3,8%)	8 (2,8%)
Games	159 (55,0%)	75 (26,0%)	44 (15,2%)	8 (2,8%)	3 (1,0%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	68 (23,5%)	36 (12,5%)	60 (20,8%)	86 (29,8%)	39 (13,5%)
Games	67 (23,2%)	44 (15,2%)	57 (19,7%)	81 (28,0%)	40 (13,8%)
<i>Kinderen</i>					
Foto's en video's	42 (14,5%)	20 (6,9%)	20 (6,9%)	77 (26,6%)	130 (45,0%)
Games	42 (14,5%)	20 (6,9%)	16 (5,5%)	82 (28,4%)	129 (44,6%)
Computer-gegenereerd materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	170 (58,8%)	69 (23,9%)	40 (13,8%)	8 (2,8%)	2 (0,7%)
Games	165 (57,1%)	70 (24,2%)	41 (14,2%)	10 (3,5%)	3 (1,0%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	73 (25,3%)	45 (15,6%)	57 (19,7%)	72 (24,9%)	42 (14,5%)

Games	73 (25,3%)	42 (14,5%)	58 (20,1%)	73 (25,3%)	43 (14,9%)
<i>Kinderen</i>					
Foto's en video's	35 (12,1%)	23 (8,0%)	17 (5,9%)	81 (28,0%)	133 (46,0%)
Games	36 (12,5%)	21 (7,3%)	16 (5,5%)	75 (26,0%)	141 (48,8%)
<hr/> N = 289 <hr/>					

Tabel 12: Mening van pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (moreel)

STELLING 1		N (%)			
<i>Wel aantrekking tot minderjarigen</i>	Sterk mee oneens	Mee oneens	Neutraal	Mee eens	Sterk mee eens
Cartoonachtig materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	86 (84,3%)	10 (9,8%)	2 (2,0%)	1 (1,0%)	3 (2,9%)
Games	89 (87,3%)	9 (8,8%)	3 (2,9%)	0 (0,0%)	1 (1,0%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	76 (74,5%)	12 (11,8%)	7 (6,9%)	4 (3,9%)	3 (2,9%)
Games	78 (76,5%)	10 (9,8%)	7 (6,9%)	4 (3,9%)	3 (2,9%)
<i>Kinderen</i>					
Foto's en video's	68 (66,7%)	10 (9,8%)	3 (2,9%)	10 (9,8%)	11 (10,8%)
Games	67 (65,7%)	12 (11,8%)	2 (2,0%)	8 (7,8%)	13 (12,7%)
Computer-gegenereerd materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	87 (85,3%)	9 (8,8%)	4 (3,9%)	1 (1,0%)	1 (1,0%)
Games	90 (88,2%)	9 (8,8%)	2 (2,0%)	0 (0,0%)	1 (1,0%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	78 (76,5%)	10 (9,8%)	7 (6,9%)	3 (2,9%)	4 (3,9%)
Games	78 (76,5%)	9 (8,8%)	7 (6,9%)	4 (3,9%)	4 (3,9%)
<i>Kinderen</i>					

Foto's en video's	68 (66,7%)	12 (11,8%)	2 (2,0%)	9 (8,8%)	11 (10,8%)
Games	66 (64,7%)	13 (12,7%)	3 (2,9%)	8 (7,8%)	12 (11,8%)
<hr/>					
<i>N</i> = 102					
<hr/>					

Stelling 2

Volwassen-scenario's

Voor geanimeerde volwassenenpornografie overwoog geen enkele pedofiele respondent aangifte te doen. Voor niet-pedofiele respondenten waren er wel enkelingen die het zouden overwegen.

Barely legal-scenario's

Ook voor de scenario's met *barely legal*-personages waren er geen pedofiele respondenten die overwogen aangifte te doen, ongeacht het type van het materiaal (cartoon of computer-gegenereerd) of mate van betrokkenheid (foto's en video's versus games). Iets meer dan 80% van de niet-pedofiele respondenten koos steeds voor "(zeer) onwaarschijnlijk" in alle vier scenario's. In tegenstelling tot de pedofiele respondenten waren er hier wel respondenten die "(zeer) waarschijnlijk" kozen als antwoord. Meer specifiek ging het om 15 respondenten voor zowel cartoonachtige foto's en video's als games, 19 respondenten voor computer-gegenereerde foto's en video's en 14 respondenten voor computer-gegenereerde games.

Kind-scenario's

De bereidheid tot aangifte lag hoger in scenario's waar het ging om kind personages. Pedofiele respondenten gaven in overgrote mate (+85%) aan nog steeds (zeer) waarschijnlijk geen aangifte te doen in alle scenario's. Doch waren er nu wel respondenten die aangaven dit te overwegen. In het scenario met cartoonachtige foto's en video's ging het om 6 respondenten, voor computer-gegenereerde foto's en video's ging het om 5 respondenten. Zeven respondenten overwogen dit in geval van cartoonachtige en computer-gegenereerde games. De bereidheid lag ook bij niet-pedofiele respondenten hoger. Algemeen gesproken overwoog minstens een kwart van deze groep respondenten, onafhankelijk van het type materiaal of mate van betrokkenheid, aangifte te doen. De bereidheid lag het hoogst bij computer-gegenereerde foto's, video's en games.

Tabel 13: Mening van niet-pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (politie)

STELLING 2		N (%)			
Geen aantrekking tot minderjarigen	Zeer onwaarschijnlijk	Onwaarschijnlijk	Neutraal	Waarschijnlijk	Zeer waarschijnlijk
Cartoonachtig materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	254 (87,9%)	26 (9,0%)	4 (1,4%)	3 (1,0%)	2 (0,7%)
Games	254 (87,9%)	26 (9,0%)	8 (2,8%)	0 (0,0%)	1 (0,3%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	165 (57,1%)	76 (26,3%)	33 (11,4%)	12 (4,2%)	3 (1,0%)
Games	169 (58,5%)	77 (26,6%)	28 (9,7%)	11 (3,8%)	4 (1,4%)
<i>Kinderen</i>					
Foto's en video's	95 (32,9%)	68 (23,5%)	51 (17,6%)	55 (19,0%)	20 (6,9%)
Games	91 (31,5%)	72 (24,9%)	44 (15,2%)	55 (19,0%)	27 (9,3%)
Computer-gegenereerd materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	256 (88,6%)	22 (7,6%)	11 (3,8%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
Games	252 (87,2%)	27 (9,3%)	9 (3,1%)	1 (0,3%)	0 (0,0%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	170 (58,8%)	74 (25,6%)	26 (9,0%)	15 (5,2%)	4 (1,4%)
Games	167 (57,8%)	77 (26,6%)	31 (10,7%)	10 (3,5%)	4 (1,4%)
<i>Kinderen</i>					
Foto's en video's	89 (30,8%)	62 (21,5%)	48 (16,6%)	59 (20,4%)	31 (10,7%)
Games	87 (30,1%)	61 (21,1%)	47 (16,3%)	60 (20,8%)	34 (11,8%)
<i>N = 289</i>					

Tabel 14: Mening van pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (politie)

STELLING 2		N (%)			
Wel aantrekking tot minderjarigen	Zeer onwaarschijnlijk	Onwaarschijnlijk	Neutraal	Waarschijnlijk	Zeer waarschijnlijk
Cartoonachtig materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	101 (99,0%)	1 (1,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
Games	100 (98,0%)	2 (2,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	98 (96,1%)	1 (1,0%)	3 (2,9%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
Games	98 (96,1%)	1 (1,0%)	3 (2,9%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
<i>Kinderen</i>					
Foto's en video's	82 (80,4%)	7 (6,9%)	7 (6,9%)	5 (4,9%)	1 (1,0%)
Games	81 (79,4%)	8 (7,8%)	6 (5,9%)	6 (5,9%)	1 (1,0%)
Computer-gegenereerd materiaal					
<i>Volwassenen</i>					
Foto's en video's	98 (96,1%)	3 (2,9%)	1 (1,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
Games	99 (97,1%)	3 (2,9%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
<i>Barely legal</i>					
Foto's en video's	96 (94,1%)	3 (2,9%)	3 (2,9%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
Games	96 (94,1%)	3 (2,9%)	3 (2,9%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
<i>Kinderen</i>					
Foto's en video's	80 (78,4%)	10 (9,8%)	7 (6,9%)	4 (3,9%)	1 (1,0%)
Games	80 (78,4%)	8 (7,8%)	7 (6,9%)	6 (5,9%)	1 (1,0%)

N = 102

Drempelverlagend effect en therapeutisch nut

De respondenten werden ook twee stellingen voorgelegd met betrekking tot het potentieel drempelverlagend effect van virtuele kinderpornografie op pedoseksueel gedrag, en het mogelijke therapeutische nut ervan voor de behandeling van pedofiele- en seksuele gevoelens.

Bijna de helft van de pedofiele respondenten dacht dat het (zeer) onwaarschijnlijk was dat pornografische cartoons of computer-gegenereerde beelden van kinderen een drempelverlagend effect kunnen hebben. Dit in tegenstelling tot de niet-pedofiele respondenten die vaker dit risico zagen voor zowel cartoons als computer-gegenereerde beelden.

Tabel 15: Meningen over het potentieel drempelverlagend effect van virtuele kinderpornografie op pedoseksueel gedrag

DREMPELVERLAGEND EFFECT	N (%)				
	Ze er on wa ar sch ijn lijk	On wa ar sch ijn lijk	Ne utra al	Wa ar sch ijn lijk	Ze er wa ar sch ijn lijk
Wel aantrekking tot minderjarigen*					
Cartoonachtig materiaal	21 (20,6%)	27 (26,5%)	18 (17,6%)	26 (25,5%)	10 (9,8%)
Computer- gegenereerd materiaal	19 (18,6%)	28 (27,5%)	17 (16,7%)	24 (23,5%)	14 (13,7%)
Geen aantrekking tot minderjarigen**					
Cartoonachtig materiaal	37 (12,8%)	62 (21,5%)	60 (20,8%)	78 (27,0%)	52 (18,0%)
Computer- gegenereerd materiaal	30 (10,4%)	72 (24,9%)	67 (23,2%)	63 (21,8%)	57 (19,7%)
*N = 102					
** N = 289					

Ongeveer drie vierde van pedofiele respondenten gaf aan therapeutisch nut te zien in pornografische cartoons en computer-gegenereerde beelden. Niet-pedofiele respondenten waren hier meer verdeeld over. Wat betreft cartoons zagen zij vaker een nut (38%) dan niet (33,9%). Bij computer-gegenereerde beelden was dit juist omgekeerd, deze respondenten zagen vaker geen nut (37,7%) dan wel (35,3%).

Tabel 16: Meningen over het potentieel therapeutisch nut van virtuele kinderpornografie

THERAPEUTISCH NUT	N (%)				
	Ze er on wa ar sch ijn lijk	On wa ar sch ijn lijk	Ne utra al	Wa ar sch ijn lijk	Ze er wa ar sch ijn lijk
Wel aantrekking tot minderjarigen*					
Cartoonachtig materiaal	2 (2,0%)	12 (11,8%)	13 (12,7%)	41 (40,2%)	34 (33,3%)

Computer- gegenereerd materiaal	2 (2,0%)	13 (12,7%)	13 (12,7%)	40 (39,2%)	34 (33,3%)
Geen aantrekking tot minderjarigen**					
Cartoonachtig materiaal	41 (14,2%)	57 (19,7%)	81 (28,0%)	88 (30,4%)	22 (7,6%)
Computer- gegenereerd materiaal	41 (14,2%)	68 (23,5%)	78 (27,0%)	82 (28,4%)	20 (6,9%)
*N = 102					
** N = 289					

Seksualisering van minderjarigen

De grootse groep van respondenten die zich aangetrokken voelden tot minderjarigen geloofden dat de seksualisering van echte minderjarigen niet oké is (49%), wel is dit duidelijk minder dan zij die zich niet aangetrokken voelden tot minderjarigen (96,6%). Zij die niet aangetrokken waren tot minderjarigen geloofden ook minder vaak dat kinderen geseksualiseerd konden worden via tekeningen of animaties, en ze waren het vaker (72,7%) eens met de stelling “de seksualisering van fictieve minderjarigen is niet oké” dan zij dan zij die zich aangetrokken voelden tot minderjarigen (11,8%).

Tabel 17: Meningen over de seksualisering van minderjarigen

SEKSUALISERING VAN MINDERJARIGEN	N (%)				
	Sterk mee oneens	Mee oneens	Neutraal	Mee eens	Sterk mee eens
Wel aantrekking tot minderjarigen*					
De seksualisering van echte minderjarigen is niet oké	17 (16,7%)	17 (16,7%)	18 (17,6%)	30 (29,4%)	20 (19,6%)
Kinderen kunnen geseksualiseerd worden via tekeningen of animaties	8 (7,8%)	3 (2,9%)	19 (18,6%)	33 (32,4%)	39 (38,2%)
De seksualisering van fictieve minderjarigen is niet oké	70 (68,6%)	12 (11,8%)	8 (7,8%)	6 (5,9%)	6 (5,9%)

Geen aantrekking tot minderjarigen**

De seksualisering van echte minderjarigen is niet oké	2 (0,7%)	2 (0,7%)	6 (2,1%)	30 (10,4%)	249 (86,2%)
Kinderen kunnen geseksualiseerd worden via tekeningen of animaties	76 (26,3%)	27 (9,3%)	25 (8,7%)	69 (23,9%)	92 (31,8%)
De seksualisering van fictieve minderjarigen is niet oké	39 (13,5%)	22 (7,6%)	18 (6,2%)	72 (24,9%)	138 (47,8%)

*N = 102

** N = 289

2.2. Online focusgroep

Het tweede luik van dit onderzoek bestaat uit de resultaten van een focusgroep op virped.org. Omdat de survey ook twee open vragen bevatte die peilden naar mogelijke redenen voor virtueel kinderpornografische consumptie, worden de resultaten hiervan in dit deel geïntegreerd.

2.2.1. Opinie over klassieke kinderpornografie

De meeste respondenten waren tegen het bekijken van klassieke kinderpornografie, het vindt namelijk haar basis in kindermisbruik. Deze directe vorm van schade was dan ook *de* reden waarom de respondenten hier tegen zijn. Evenwel werden ook secundaire vormen van schade aangehaald. Het slachtoffer kan namelijk ontdekken dat het misbruik ook door anderen te zien is, wat gepaard gaat met negatieve gevoelens. Het is ook een inbreuk op de privacy en respect van het slachtoffer. Wel werd er door sommigen verdere nuancering gemaakt in het soort materiaal, waarbij *child erotica* of *self-generated content* zoals naaktfoto's van minderjarigen niet zouden mogen vallen onder de term "pornografie" of illegaal zijn. Er is hier namelijk geen sprake van (directe) schade.

2.2.2. Opinie over virtuele kinderpornografie

Uit de antwoorden van respondenten kan geleerd worden dat de houding ten aanzien van virtuele kinderpornografie in meerdere opzichten positiever is in vergelijking met hun mening

over klassieke kinderpornografie. Een thema dat vaak aanbod kwam was dat virtuele kinderpornografie ethischer is dan klassieke kinderpornografie. Er zijn geen echte kinderen betrokken dus is er ook geen sprake van schade. Realistische virtuele kinderpornografie had volgens respondent 9 het bijkomende voordeel dat het de mogelijkheid heeft de vraag naar klassieke kinderpornografie te doen dalen alsook kindermisbruik. Virtuele kinderpornografie werd door forumrespondent 7 en surveyrespondenten ook omschreven als een kunstvorm.

Evenwel waren er ook respondenten die terughoudender waren ten aanzien van virtuele kinderpornografie. Volgens respondent 10 kan het namelijk de pedofiele stoornis verergeren. Ook was de respondent tegen het fantaseren hierover. Respondent 13 beschreef virtuele kinderpornografie als “vies” en “vreemd”, maar gaf tegelijkertijd aan dat het beter is dan klassieke kinderpornografie in termen van de hiermee geassocieerde schuld- en schaamtegevoelens (zie *infra*).

“[A]nimated child pornography also makes me very uncomfortable and I find it gross and weird. ... [I]f I were to watch virtual CP, I think I would feel a lot less shame for that since no kids were harmed in its production and I personally care about kids a lot.”
(R13).

Dezelfde respondent somde een aantal nadelen op. Realistisch computer-gegenereerd materiaal heeft potentieel een verslavendere werking dan klassieke kinderpornografie, omdat hier de mogelijkheid bestaat fysieke eigenschappen toe te voegen die niet in de werkelijkheid voorkomen, en daardoor het vermogen heeft aantrekkelijker te worden gemaakt voor een specifieke gebruiker. Ook zou het gevaar bestaan dat *deep learning models* gebruikt om de beelden te genereren getraind kunnen worden op afbeeldingen van echte kinderen. Een derde nadeel is gerelateerd aan de mogelijke commercialisatie ervan, waarbij artiesten het materieel niet creëren vanwege een persoonlijke aantrekking tot, maar als een job, wat emotionele schade met zich mee kan brengen.

Ook respondent 5 had bedenkingen bij realistische virtuele kinderpornografie. Deze respondent vreesde dat sommigen echte foto's van minderjarigen gebruiken en zodanig aanpassen dat het lijkt op realistische virtueel materiaal. Wel zou de respondent er geen problemen mee hebben indien het mogelijk zou zijn te verifiëren dat het gaat om computer-gegenereerd materiaal.

2.2.2.1. Kinderpornografisch games

Er waren maar twee respondenten die hun mening omtrent kinderpornografische games meedeelden. Respondent 13 zag in games het potentiële vermogen te leren hoe kinderen te misbruiken, hoewel dat potentieel kleiner is bij niet-realistische games. Wel is het afhankelijk van wat “realistisch” is: wat als het personage zich niet gedraagt als een kind maar een volwassene? Ook respondent 5 gaf aan dat sommigen mogelijks overgaan op misbruik na het spelen van games, maar dat dit niet zozeer te maken heeft met de games zelf. Deze personen zijn ofwel reeds op een pad richting misbruik of bezitten over eigenschappen die functioneren als mogelijke risicofactoren voor misbruik.

“... [A]s a pedophile who uses fiction frequently but poses no risk for offending; I believe that the type of pedophiles who would go on to offend after playing fictional child porn games were likely on the path to offending prior to their playing of the game, or possess traits which make them higher risk for offending.” (R5)

2.2.2.2. Criminalisatie van het materiaal

Geen enkele respondent uitte zich als een absolute voorstander voor de criminalisatie van het materiaal, omwille van de reden dat er geen schade wordt toegebracht aan kinderen. Wel maakten sommige respondenten een onderscheid tussen niet-realistische en realistische virtuele kinderpornografie. Voor realistisch computer-gegenereerd materiaal zagen respondenten wel redenen om het te verbieden in specifieke gevallen, of alleszins te reguleren. Bijvoorbeeld in situaties waar het materiaal zodanig realistisch lijkt dat het moeilijk te onderscheiden wordt van echt beeldmateriaal. Zoals wanneer het gaat om valse naaktfoto's of pornografie van echte en identificeerbare personen, die dus een misrepresentatie van de werkelijkheid zijn, of indien het de taken van opsporingsinstanties inzake de bestrijding van echte kindermisbruikbeelden belemmert.

2.2.3. Diverse redenen voor het gebruik van virtuele kinderpornografie

In zowel de focusgroep als de survey kwamen verschillende potentiële redenen voor gebruik voor. Voor pedofielen kan het een uitlaatklep zijn voor hun seksualiteit en pedofiele interesses, en is het een ethischere manier om hun behoeftes te kanaliseren. Hierdoor brengen ze geen schade toe aan anderen of moeten ze niet grijpen naar straffer materiaal. Realistisch computer-gegenereerd materiaal zou ook bevredigender zijn.

“... [R]ealistic computer generated pornography [and non-realistic cartoon pornography] can be an outlet for minor attracted persons to find some sexual satisfaction and in turn, be less inclined to commit an offense against a real child. CGI pornography is typically more satisfying than cartoon pornography.” (R7)

“I don't subscribe to the idea that a pedophile using something fictional like hentai or cgi would be a gateway to harder stuff or somehow make them more likely to abuse a child. I think that having some kind of outlet and expression would make them less likely to seek out those things actually, because it wouldn't be as pent up inside of them without any kind of outlet.” (R11)

“Fictional expression is the only way for pedophiles to fulfill their sexual needs while ensuring no-one is harmed.” (ID280¹³)

Omdat het fictief is en er geen sprake is van kindermisbruik, is het gemakkelijker voor respondenten er zich van te distantiëren, en gaat het gepaard met minder schuld- en schaamtegevoelens dan bij klassieke kinderpornografie, wat het mogelijks ook gemakkelijker zou maken een verslaving voor klassieke kinderpornografie te behandelen. Respondent 10 had hier wel een andere visie op. Voor deze persoon kan het pedofiel of verstoord denken aanmoedigen, wat juist meer schuld- en schaamtegevoelens kan oproepen.

“I don't think it works for everyone, and I've heard from members on here that they just can't get excited by drawings, but there are many who prefer it, or at least enjoy it as a guilt-free alternative.” (R5)

“Door het fictieve aspect van cartoons is het makkelijker jezelf ervan te distantiëren, jezelf niet schuldig te voelen.” (ID340¹⁴).

“[I]f I were addicted to real CSAM and watched virtual CP, I would find it easier to treat the addiction because there would be less shame and I have heard that shame makes fighting addiction a hard problem.” (R13)

¹³ Voelde zich aangetrokken tot echte minderjarigen en fictieve (minderjarige) personages. Bekeek beide vormen van virtuele kinderpornografie.

¹⁴ Voelde zich aangetrokken tot fictieve personages maar niet echte of fictieve minderjarige. Bekeek enkel niet-realistische virtuele kinderpornografie.

Respondent 10 gaf aan dat sommigen realistische virtuele kinderpornografie bekijken omdat zij identificeren met de personages. Meer specifiek gaat het dan om coping met eerdere persoonlijke ervaringen met kindermisbruik, door het misbruik te herbeleven of te zien uit een ander oogpunt. Coping met eerder misbruik werd ook aangehaald door twee andere forumrespondenten en een surveyrespondent:

“People watch cartoon porn with fictional characters who are childlike for a number of reasons. For me personally, it is because I faced sexual abuse as a child and this sort of content is cathartic.” (ID367¹⁵)

Bovenstaande redenen kunnen gelinkt worden aan een mogelijks therapeutische functie van virtuele kinderpornografie. Meerdere respondenten gaven ook expliciet aan een therapeutisch nut te zien in virtuele kinderpornografie. Onderstaande respondent had het over de stressverlichtende werking wat de respondent toe staat zichzelf beter te reguleren:

“Using any sort of pornography, including virtual cp (depending on my mood), can relieve this stress and allow me to focus on moving on and living the rest of my (non-sexual) life. In that sense, I suppose it plays a useful role in my personal self regulation and can be thought of as a form of self therapy.” (R6)

Doch komen ook andere redenen voor dan zelfhulpgerichte motieven. Waarom dat sommigen kijken naar virtuele kinderpornografie in plaats van (of samen met) echte kinderpornografie kan ook te maken hebben met een esthetische voorkeur, wat vooral van toepassing is op niet-realistische virtuele kinderpornografie. Sommigen zijn aangetrokken tot de *cuteness* en geïdealiseerde stijl van niet-realistische virtuele kinderpornografie zonder dat zij zich aangetrokken voelen tot echte kinderen.

“... [W]hen it comes to Japanese lolicon, it's simply the appeal of intense cuteness in most cases.” (ID347¹⁵).

Echter, niet iedereen verkiest gestileerd materiaal. Sommigen prefereren realistische virtuele kinderpornografie omdat het dichterbij ligt bij het echte zonder die grens te overschrijden. Maar dat kan ook een reden zijn waarom sommigen dit juist vermijden.

¹⁵ Voelde zich aangetrokken tot fictieve (minderjarige) personages, maar niet tot echte minderjarigen. Bekeek beide vormen van virtuele kinderpornografie.

“... [C]omputer-generated pornography looks a lot like real pornography. That's why I don't watch (and I don't like) this kind of computer-generated pornography.” (ID546¹⁶).

Ook nostalgie ten aanzien van personages tijdens de kindertijd werd opgegeven als een mogelijke reden.

“... [O]r because they watched the characters as kids growing up and find it kinky and weird. My wife and I have discussed using a VR headset and having sex with childlike fictional characters that we grew up with.” (R13)

Waarom sommigen virtuele kinderpornografie samen of in plaats van de klassieke variant bekijken kan ook te maken hebben met de grote variatie aan materiaal dat er is. De fictieve aard maakt het mogelijk eender wat te animeren in eender welke stijl, en fantasieën tot uiting te brengen die onmogelijk zijn in het echte leven.

“*ANYTHING* can happen, like legit *ANYTHING*, while in the real world, you're very limited.” (ID480¹⁵¹³)

“Ability to portray impossible scenarios, [a]llows viewer to enjoy rare or impossible body proportions, [a]bility of the artist to exaggerate appealing features or traits using such as cuteness, [s]adness, pain, joy, [l]arge eyes and breasts, [s]lim or fat body.” (ID289¹⁷).

Ook werd het belang van *community* aangehaald. (Online) gemeenschappen kunnen enerzijds pedofielen toegang tot steun bieden om ze te helpen omgaan met hun aantrekking waartoe ze in het echte leven geen toegang tot hebben door stigma. Anderzijds kunnen het ook platformen ter discussie zijn.

“The production of fictional works facilitates the creation of enjoyable creative or discussion communities to both have fun, express openly instead of suffering in hiding, and avoid public stigma. [...] Communities for fictional works may also allow pedophiles access to interpersonal support to help manage their attractions that they

¹⁶ Voelde zich aangetrokken tot fictieve (minderjarige) personages, maar niet tot echte minderjarigen. Bekeek enkel niet-realistische virtuele kinderpornografie.

¹⁷ Voelde zich niet aangetrokken tot echte of fictieve minderjarigen, maar wel tot niet-minderjarige fictieve personages. Bekeek beide vormen van virtuele kinderpornografie.

cannot access in real life due to risks of exposure, legal investigation, mandatory reporting, or ineffective shame/aversion therapy based treatment.” (ID280¹³)

Anderen redenen waarom sommigen aangetrokken kunnen zijn tot het materiaal heeft te maken met de taboe-factor wat het opwindend maakt, om illegale¹⁸ kinderpornografie te vermijden, of omdat het gemakkelijker te vinden is dan klassieke kinderpornografie. Een surveyrespondent bekende ook *lolicon hentai* te hebben gebruikt om minderjarige meisjes bepaalde seksuele daden aan te leren.

2.2.4. Ook een niet-pedofiel doelpubliek?

De forumrespondenten gaven ook aan dat het niet uitsluitend pedofielen zijn die virtuele kinderpornografie bekijken. Respondent 8 verwees naar gebruikers op de subreddit *r/antilolitary*¹⁹. Een aantal van deze *redditors* bekijken virtuele kinderpornografie maar geven aan niet aangetrokken te zijn tot minderjarigen. Volgens de respondent zullen een aantal van hun nog in ontkenning zijn van hun pedofiele interesses, maar niet iedereen. Ook respondent 11 en meerdere surveyrespondenten haalde *lolicons/shotacons* aan als doelpubliek.

In geval van onrealistische virtuele kinderpornografie is het mogelijk dat sommigen, waaronder autopedoseksuelen²⁰ en fictofielen, het materiaal bekijken omwille van identificatie met de personages, niet noodzakelijk omwille van een seksuele aantrekking tot echte minderjarigen. Dat ook personen die aangetrokken zijn tot fictieve (minderjarige) personages virtuele kinderpornografie bekijken zonder aangetrokken te zijn tot echte minderjarigen werd ook bevestigd in de survey. Evenwel zouden volgens respondent 8 fictofielen wellicht meer tot tweedimensionaal materiaal aangetrokken zijn. Ook in geval van realistische virtuele kinderpornografie kan identificatie een reden zijn, hoewel eerder in geval van autopedofielen. (Auto)pedofielen zouden namelijk eerder aangetrokken zijn tot (semi)realistische computer-gegenereerd virtueel kinderpornografisch materiaal. Volgens respondent 8 en 10 zijn ook slachtoffers van kindermisbruik een potentieel, maar beperkt, doelpubliek (zie ook ID367, *supra*). Het bekijken van (realistische) virtuele kinderpornografie is dan een

¹⁸ Hoewel virtuele kinderpornografie ook meestal illegaal is.

¹⁹ *r/antilolitary* is een soort subforum van Reddit. Het is ontstaan als reactie op de subreddit *r/lolitary*, een subreddit dat zich bezig houdt met het zoeken van andere subreddits en gebruikers die *lolicon*-content publiceren, en dit dan rapporteren vanuit het standpunt dat het gaat om kinderpornografisch materiaal geproduceerd en bekeken door pedofielen.

²⁰ Seksuele opwinding door het idee een kind te zijn.

copingmechanisme, zonder dat er noodzakelijk sprake moet zijn van een aantrekking tot echte minderjarigen.

“Another consideration is that some CSA survivors may use this material in an unhealthy way to try to process their abuse. I have interacted with a couple of people on Reddit that did not seem to be sexually attracted to children and seemed to be using this material this way. I doubt if this is common.” (R8)

2.2.5. Opinie over geanimeerde volwassenenpornografie

Slechts twee respondenten gingen in op de vraag over geanimeerde volwassenenpornografie. Respondent 5 gaf aan het wel te bekijken, maar eerder vanwege een appreciatie voor het tekenen/animeren, niet omdat het seksueel opwindend is. Respondent 13 beschreef geanimeerde volwassenenpornografie net als virtuele kinderpornografie als “vies en raar”.

HOOFDSTUK 4. DISCUSSIE EN CONCLUSIE

1. **Discussie**

Een overlappend en divers doelpubliek

De resultaten van dit onderzoek hebben aangetoond dat, wat betreft deze steekproef, het bekijken van geanimeerde pornografie met enige frequentie voorkwam. In eerste instantie ging het om cartoonachtige volwassenenpornografie, maar ook virtuele kinderpornografie kwam voor. Een groot deel van de respondenten die het materiaal ooit al eerder had bekeken, had dit ook het afgelopen jaar gedaan. Zeker in geval van virtuele kinderpornografie. Bovendien kon ook gesproken worden over een overlapping van de verschillende doelpublieken in deze steekproef. Een aanzienlijk aandeel van de respondenten die ooit cartoonachtige of computer-gegenereerde volwassenenpornografie hadden bekeken, hadden ook ooit zowel realistische- als niet-realistische virtuele kinderpornografie gezien.

Daarnaast is het duidelijk dat het bekijken van virtuele kinderpornografie geen activiteit is dat exclusief is voor personen die aangetrokken zijn tot minderjarigen. Onderzoek heeft reeds aangetoond dat overtredingen met betrekking tot kinderpornografie een sterkere indicator is voor pedofilie dan seksueel kindermisbruik (Seto et al., 2006). De onderzoekers geven hierbij mee dat mensen voornamelijk pornografie opzoeken die aansluit bij hun seksuele interesses, en dat bijgevolg zeer weinig niet-pedofiele personen kinderpornografie zouden opzoeken. Echter,

de auteurs expliciteren niet of virtuele weergaven van kinderen ook onder hun definitie van kinderpornografie vallen.

Desalniettemin gaf Paasonen (2019) aan dat sommigen soms de voorkeur geven voor pornografisch materiaal dat niet aansluit bij hun seksuele interesses, dat er dus geen één-op-één-relatie bestaat tussen seksuele- en pornografische interesses. Zoals ook deels te zien is aan het feit dat mensen pornografie bekijken met het geslacht verschillend van het geslacht waartoe ze zijn aangetrokken. De resultaten van dit onderzoek wezen op een sterk positief verband tussen het hebben van pedofiele interesses en het ooit hebben bekeken van virtuele kinderpornografie. Doch waren er respondenten die geen romantische en/of seksuele aantrekking ervaarden tot minderjarigen, maar wel ooit virtuele kinderpornografie hadden bekeken, en waarvan sommigen het ook meerdere keren hadden bekeken het afgelopen jaar. Tegelijkertijd werden ook positieve verbanden gevonden tussen het zich aangetrokken voelen tot fictieve (minderjarige) personages en het bekijken van geanimeerde pornografie, inclusief virtuele kinderpornografie.

Meningen over virtuele kinderpornografie

Naarmate de leeftijd van de personages in de vignetten daalde, steeg het aantal surveyrespondenten dat akkoord ging met de eerste stelling (het niet moreel oké vinden). De meerderheid van pedofiele respondenten zag geen probleem met pornografische scenario's met personages die beschreven werden als *barely legal*. Zij die aangaven zich niet aangetrokken te voelen tot minderjarigen waren meer verdeeld, hoewel zij meer leunden richting het niet oké vinden van het materiaal. Ook in geval van de scenario's met kind personages zagen de meerderheid van respondenten die zich aangetrokken voelden tot minderjarigen geen probleem, hoewel de steun hiervoor minder was dan bij de *barely legal*-scenario's. Ook de pedofiele forumrespondenten stonden vrij positief ten aanzien van virtuele kinderpornografie, en benadrukten vaak het ethischere karakter ervan in vergelijking met klassieke kinderpornografie.

De resultaten van dit onderzoek lagen in lijn met de studie van Prichard et al. (2016), toch wat betreft niet-pedofiele respondenten. Wel moet worden meegegeven dat hier gepeild werd naar de moraliteit ervan (zoals in de studie van McCabe, 2000), niet naar hun mening omtrent illegaliteit. Bij Prichard et al. (2016) ging 79% van de respondenten akkoord met de stelling dat virtuele kinderpornografie illegaal moest zijn. In deze studie vond 72% van de respondenten niet-realistische virtuele kinderpornografie niet oké, en 74% van de respondenten vond realistische virtuele kinderpornografie niet oké. De focusgroep peilde wel naar de mening van

pedofielen omtrent de criminalisatie van virtueel kinderpornografisch materiaal. Hier positioneerde niemand zich als voorstander voor de criminalisatie ervan, wat ook in lijn lag met de surveyresultaten. Daarnaast was er voor beide groepen van respondenten een lage bereidheid tot aangifte.

Zowel de forumrespondenten als pedofiele surveyrespondenten stonden positief ten aanzien van het potentieel therapeutisch nut van virtuele kinderpornografie. Bij niet-pedofiele respondenten was er weinig steun voor te vinden. Zij zagen ook vaker een drempelverlagend effect van virtuele kinderpornografie op pedoseksueel gedrag.

Kortom kan dus gezegd worden dat pedofielen in vergelijking met niet-pedofiele respondenten veel positiever staan ten aanzien van virtueel kinderpornografisch materiaal, los van het feit of dit nu realistisch is of niet.

Een scala aan redenen voor gebruik

Doorheen de survey en de focusgroep kwamen verscheidene redenen aan bod voor het gebruik van virtuele kinderpornografie. Deze redenen kunnen opgedeeld worden in enerzijds intrinsieke redenen en anderzijds extrinsieke redenen.

Met “intrinsiek” wordt bedoeld op de interne oorsprong van de redenen. Zo gaven de forumrespondenten aan virtuele kinderpornografie te gebruiken als uitlaatklep voor hun seksuele pedofiele behoeften, waarbij realistische virtuele kinderpornografie deze behoefte waarschijnlijk beter vervuld dan de niet-realistische variant. Het is ook een manier om hun schuld- en schaamtegevoelens te minimaliseren, aangezien er geen misbruik aan te pas komt. Christensen et al. (2021) sprak over de aanwezigheid van bepaalde cognitieve vertekeningen bij personen die virtuele kinderpornografie bekijken. Als voorbeeld werd aangehaald dat het bekijken van virtuele kinderpornografie niet slecht is omdat er geen echte kinderen bij betrokken zijn, en dezelfde redenering werd ook geobserveerd bij de forumrespondenten. Verder vallen ook coping met zelf ervaren kindermisbruik en gebruik omwille van nostalgie onder deze noemer.

“Extrinsiek” verwijst naar de eigenschappen van virtuele kinderpornografie die het gebruik ervan aantrekkelijk maken. Zoals aangegeven door de respondenten maakt de fictieve aard het mogelijk eender welk scenario te realiseren en aan te passen op maat van de eigen voorkeuren. Op die manier kan het beschouwd worden als een leeg canvas om eigen verlangens op te projecteren (cf. Ortega-Brena, 2009). Bovendien is het ethischer dan klassieke

kinderpornografie omdat het haar basis niet vindt in seksueel kindermisbruik. Een gelijkaardig punt werd al eerder aangehaald in Paasonen (2019, p. 150) over geanimeerde volwassenenpornografie: “I find hentai porn weird to say the least but I like watching it since I don’t have to wonder if the people are on drugs, drunk, coerced, or all of the above”. Anderzijds kan virtuele kinderpornografie *zelf* wel de basis vormen voor kindermisbruik, zoals te illustreren aan de hand van een surveyrespondent die bekende virtuele kinderpornografie te hebben gebruikt om minderjarigen te *groomen*. Anderen zien het dan weer als een middel om relaties op te bouwen met andere gebruikers van virtuele kinderpornografie via de productie van virtueel materiaal (cf. *fictophilic behavior*, zie Karhulahti & Välisalo, 2021).

Sommigen verkiezen virtuele kinderpornografie boven klassieke kinderpornografie omdat ze geloven dat het niet illegaal is. En omdat het tegelijkertijd nog steeds gaat om (virtuele) minderjarigen in seksuele scenario’s, zijn sommigen hiertoe aangetrokken vanwege de taboe-factor wat het opwindender kan maken. Er werd niet nagegaan hoe dat personen terechtkwamen bij virtuele kinderpornografie, maar de kans zou kunnen bestaan dat zij dit bekijken omdat “milder materiaal” niet meer opwindend genoeg is, zoals de obsessieve spiraal beschreven door Carnes (2003). Personen die anders geen toegang zouden hebben tot kinderpornografie, vinden het ook mogelijks gemakkelijker te vinden door de opkomst van het internet en kunnen zo hun nieuwsgierigheid stillen. Deze toegenomen toegankelijkheid is iets wat volgens Christensen et al. (2021) vooral geldt voor virtuele kinderpornografie, en wat ook in dit onderzoek werd aangehaald als reden. Deze extra toegankelijkheid samen met de grotere mate aan afstandelijkheid dat gecreëerd wordt door het idee dat het gaat om fictieve minderjarigen kan leiden tot een grotere neiging tot overtreding volgens Christensen et al.

Verder kan ook de rationele keuzetheorie (Cornish & Clarke, 2014) van toepassing zijn op gebruikers van virtuele kinderpornografie. Bovenstaande redenen kunnen beschreven worden als voordelen die opwegen tegen de nadelen, toch wanneer het vergeleken wordt met klassieke kinderpornografie. De geanticiperde schuldgevoelens die gepaard gaan met klassieke kinderpornografie kunnen ontmoedigend werken op ouders (Christensen et al., 2021), maar volgens de respondenten zijn deze gevoelens minder sterk aanwezig bij de virtuele variant. Daarnaast is het minder risicovol, meer toegankelijk, is het een seksuele outlet enzovoort.

1.1. Sterktes en zwaktes

Het voordeel van een gespecialiseerd forum zoals virped.org is dat het toegang geeft tot een moeilijk bereikbaar doelpubliek. Bovendien werd dit doelpubliek niet bereikt via een

gatekeeper zoals een hulpverlener, waardoor de discussie ook open stond voor pedofielen die nog niet in contact stonden met hulpverleningsinstanties. Daarnaast is het forum enkel toegankelijk na contact op te nemen met de beheerders en uitleg te geven waarom je toegang wil hebben tot het forum. Dit beperkte de kans dat ‘valse’ participanten²¹ (Smithson, 2008) gingen deelnemen aan de discussie, en de validiteit van het onderzoek in gevaar konden brengen.

Het forum maakte ook gebruik van gebruikersnamen om de anonimiteit van gebruikers zoveel mogelijk te beschermen. (Virtuele) kinderpornografie is een taboe en gevoelig onderwerp, de anonieme bevraging kan een positieve invloed hebben gehad op de vrijheid die de respondenten ervaren bij het antwoorden van de vragen (Stewart & Shamdasani, 2017), wat sociaalwenselijke antwoorden kan hebben beperkt.

Omdat het een forum was dat zich richtte op *non-offending* pedofielen, was dit deel van het onderzoek wel beperkt tot een subonderdeel van de pedofielenpopulatie. Dit betekende dat de redenen die zij opgaven voor het bekijken van virtuele kinderpornografie vaak (maar niet altijd) vertrokken vanuit het standpunt van een *non-offending* pedofiel. In die zin zijn de resultaten dus ook niet te veralgemenen naar de hele populatie van pedofielen. Het integreren van een survey in het onderzoek betekende evenwel dat ook pedoseksuelen en niet-pedofielen die naar virtuele kinderpornografie keken konden worden bereikt om te peilen naar hun redenen hiervoor.

Een ander nadeel gerelateerd aan het gebruik van het forum is dat er wel sprake was van uitval. Een aantal respondenten kwamen langs om één keer een antwoord te geven zonder terug te keren voor andere vragen. Dit kan de resultaten gekleurd hebben doordat zij mogelijk andere redenen hebben voor en meningen over het gebruik van virtuele kinderpornografie dan zij die wel op alle of de meeste vragen antwoordden. Bovendien werd gekozen voor een focusgroep met het oog op het bereiken van meerdere pedofielen die konden discussiëren met elkaar. Helaas bleven de bijdragen van de respondenten gericht op het individueel beantwoorden van de vragen, zonder dat zij inspeelden op de antwoorden van anderen. Gebrekkige groepsdynamiek in online focus groepen werd al eerder aangekaart (Greenbaum, 1997).

²¹ Specifiek in deze context zou het dan gaan om personen die niet-pedofiel zijn maar wel deelnemen, of personen die geen oprechte antwoorden geven.

Desgelijks geldt het probleem van representativiteit ook voor de survey. Voor de survey werd gewerkt met een *convenience sample*. Dit impliceert dat de respondenten geen weerspiegeling zijn van de algemene bevolking, en dat de conclusies in dit onderzoek niet geëxtrapoleerd kunnen worden naar de bredere populatie. De resultaten zeggen dan ook enkel iets over de respondenten van dit onderzoek. De *convenience sample* was daarentegen wel nuttig om bepaalde groepen van respondenten (pedofielen en zij die virtuele kinderpornografie bekijken) meer aan bod te doen komen dan in geval van een representatieve survey, gegeven de lage prevalentie²² hiervan.

De survey werd in twee talen opgesteld. Vertalingen verliezen vaak een deel van hun oorspronkelijke betekenis. Hierdoor is het mogelijk dat bepaalde vragen of stellingen door Nederlandstalige respondenten anders werden geïnterpreteerd dan door Engelstalige respondenten. De formulering van bepaalde surveyvragen had ook beter gekund. Er werd gevraagd of respondenten zich *ooit* aangetrokken voelden tot minderjaren. In principe kon dit door sommigen ook geïnterpreteerd worden als een aantrekking tot minderjarigen op momenten waar zij zelf minderjarig waren (wat meestal niet zou vallen onder de noemer van pedofilie). Er was een aanzienlijke groep die aangaf van wel (hoger dan de prevalentie binnen de algemene bevolking), maar dat is ook niet verrassend aangezien de survey ook verspreid werd op een forum²³ waar veel pedofielen te zijn waren. Ook moet worden meegegeven dat bij respondenten niet noodzakelijk sprake was van volledige fictofilie zoals beschreven door Karhulahti and Välisalo (2021). Hier werd enkel gevraagd of men zich ooit aangetrokken voelde tot fictieve personages. Er werd niet nagegaan hoe intens dit was.

De survey bevatte ook een aantal narratieve vignettes om te peilen naar hun mening en geneigdheid bepaalde stappen te onderzetten. Hierbij moet in het achterhoofd gehouden worden dat wat mensen *zeggen* en mensen *doen* niet noodzakelijk overeenstemmen. De resultaten van de vignettes (m.b.t. de politie-stellingen) zijn dan ook slechts een indicatie van hun mogelijke gedrag.

²² De prevalentie voor een pedofiele seksuele stoornis ligt tussen 1 - 5% binnen de algemene bevolking (Tenbergen et al., 2015). Voor zij die virtuele kinderpornografie bekijken is het niet gekend.

²³ Prostasia.

1.2. Aanbevelingen

Het doel van deze masterproef was niet om specifieke kenmerken van het doelpubliek van virtuele kinderpornografie te ontdekken, hoewel dat ook deels werd aangestipt. Maar het zou wel interessant zijn om onderzoek uit te voeren dat demografische kenmerken van gebruikers van virtuele kinderpornografie achterhaalt, zoals dat reeds bestaat voor klassieke kinderpornografie. Dergelijke kennis is ook nodig om interventies op maat te ontwikkelen. Daarnaast zou het interessant kunnen zijn om een grootschaliger belevingsonderzoek uit te voeren bij niet-pedofiele personen die virtuele kinderpornografie bekijken, omdat zij hier slechts gedeeltelijk aan bod kwamen. Dit zou het mogelijk maken hun redenen voor het gebruik verder uit te diepen.

Virtueel kinderpornografische consumptie werd vaak verklaard in het licht van het potentieel therapeutische nut dat het kan hebben, zoals *coping* met pedoseksuele gevoelens of kindermisbruik. Onderzoek is tot op vandaag nog niet zeker over de relatie tussen het bekijken van virtuele kinderpornografie en het overgaan op klassieke kinderpornografie of kindermisbruik. Meer onderzoek is dus nodig dat nagaat of er een escalatiegevaar bestaat, en indien ja, voor welke groepen? In dezelfde lijn moet ook worden nagegaan of het inderdaad een therapeutisch nut kan hebben voor de behandeling van pedoseksuele gevoelens, en zo een schadebeperkende werking kan hebben. Echter is het ethisch moeilijk dergelijk onderzoek uit te voeren. Beleidsmatig moet dus ook worden stilgestaan bij de mogelijkheid virtuele kinderpornografie voor bepaalde wetenschappelijke doeleinden toe te laten, met het oog op de behandeling van pedoseksueel gedrag.

2. Conclusie

Het onderzoek naar virtuele kinderpornografie is nog van vrije jonge aard, met gevolg dat er nog enig andere lacunes bestaan in onze kennis over deze vorm van pornografie. Het doel van dit onderzoek was daarom om meer licht te werpen op deze vorm van pornografie. In het bijzonder werd de focus gelegd op het doelpubliek van virtuele kinderpornografie, de meningen hieromtrent en de redenen voor het gebruik ervan. Hiervoor werd vertrokken vanuit een *mixed methods* design, waarbij de focus werd gelegd op enerzijds een kwantitatieve survey en anderzijds een kwalitatieve online focusgroep.

Deze studie impliceert dat het fenomeen van virtuele kinderpornografie en het doelpubliek ervan breder is dan men zou denken. De resultaten van dit onderzoek wezen op een overlapping

tussen het doelpubliek van geanimeerde volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie. Meer nog, virtuele kinderpornografie is niet iets dat exclusief door pedofielen wordt geconsumeerd. Hoewel heel wat redenen terug te koppelen zijn aan wat het betekent voor pedofielen en hun aantrekking tot minderjarigen, gaat het veel verder dan dat. Redenen die grotendeels van toepassing waren op beide varianten, maar op bepaalde punten ook divergeerden. Daarnaast verschilden de meningen van respondenten over niet-realistische versus realistische virtuele kinderpornografie weinig van elkaar, hoewel er wel een duidelijk verschil was te zien tussen pedofiele- en niet-pedofiele respondenten, en waarbij de eerste er duidelijk veel positiever tegenover stond.

BIBLIOGRAFIE

- Atzmüller, C. (2021). Vignettes. In J. C. Barnes & D. R. Forde (Eds.), *The encyclopedia of research methods in criminology and criminal justice* (pp. 354-357). John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119111931.ch71>
- Capino, J. B. (2004). Filthy funnies: Notes on the body in animated pornography. *Animation Journal*, 1, 53-72. <http://www.pifpaf.cz/en/filthy-funnies-notes-on-the-body-in-animated-pornography>
- Carnes, P. (2003). The anatomy of arousal: Three internet portals. *Sexual and Relationship Therapy*, 18(3), 309-328. <https://doi.org/10.1080/14681990310153937>
- Child Focus. (2021). *Jaarverslag 2020*. https://childfocus.be/Portals/0/Files/ra_2020_nl_def_web_0.pdf
- Child Focus. (2022). *Jaarverslag 2021*. https://childfocus.be/Portals/0/RA_2021_NL_WEB_DEF.pdf?ver=yCcae4-pI7TRLnGLfJxj8g%3d%3d
- Christensen, L. S., Moritz, D., & Pearson, A. (2021). Psychological perspectives of virtual child sexual abuse material. *Sexuality & Culture*, 25(4), 1353-1365. <https://doi.org/10.1007/s12119-021-09820-1>
- Cornish, D. B., & Clarke, R. V. (2014). Introduction. In D. B. Cornish & R. V. Clarke (Eds.), *The reasoning criminal: Rational choice perspectives on offending* (pp. 1-16). Transaction Publishers.
- Decorte, T. (2016). Kwalitatieve data-analyse. In T. Decorte & D. Zaitch (Eds.), *Kwalitatieve methoden en technieken in de criminologie* (3e ed., pp. 463-512). Acco.
- Eneman, M., Gillespie, A. A., & Stahl, B. C. (2009). Criminalising fantasies: The regulation of virtual child pornography. *Proceedings of the 17th European Conference on Information Systems*, 1-12. <https://gup.ub.gu.se/file/207727>
- Erfanian, F., Latifnejad Roudsari, R., Heydari, A., & Noghani Dokht Bahmani, M. (2020). A narrative on using vignettes: Its advantages and drawbacks. *Journal of Midwifery and Reproductive Health*, 8(2), 2134-2145. <https://doi.org/10.22038/jmrh.2020.41650.1472>

- Esposito, L. (2019). Sexual ageplay in virtual reality: Practicing free speech or producing child pornography? *Cardozo Law Review*, 40(4), 1913-1952. https://heinonline.org/HOL/Page?collection=journals&handle=hein.journals/cdozo40&id=1959&men_tab=srchresults
- Evans, J. R., & Mathur, A. (2005). The value of online surveys. *Internet Research*, 15(2), 195-219. <https://doi.org/10.1108/10662240510590360>
- Filipović, A. M. (2020). Video games as a mean of fostering of the interactive relationship between pedophiles and children. In Ž. Đ. Bjelajac & A. M. Filipović (Eds.), *Pedophilia: Causes and consequences* (pp. 41-52). Culture - Polis Novi Sad.
- Finch, J. (1987). The vignette technique in survey research. *Sociology*, 21(1), 105-114. <https://doi.org/10.1177/0038038587021001008>
- Fujimoto, Y. (2004). Transgender: Female hermaphrodites and male androgynes. *U.S.-Japan Women's Journal*(27), 76-117. <https://www.jstor.org/stable/42771920>
- Galbraith, P. W. (2011). Lolicon: The reality of 'virtual child pornography' in Japan. *Image & Narrative*, 12(1), 83-119. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31356871/Galbraith_Lolicon-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1652564305&Signature=QL~ioJjzZ0R3yDmbnGD2nb5z8Q4yMfrl86BpdValigrumGUMQgE9AuL9bvPawIf5QtEW0QL4XRAC45GhY3QAwJStLOyqpaIWJnzXjjZWyluiXJ3eMecztcG80KRH41FV3UNNOPSyc9PRn9J8vTkGe9U6y3bQdILntCyuMrGPEB5o7pUJzJPdJHG5ej95Ti~pFkRwgtUuA8RHruC~-h2qE0Xe9c2Banyos2XMyokd960Mtdb6~eYwwPYs2F4dcb6MvDM7vL1yDYskXGtbcos9ixd6VC2NZcqiq7FnG3DOft0pkh6FDn1yApSbhCelJJ6j1IeUtE6WPB~Fzu0~v6Cg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Galbraith, P. W. (2017). RapeLay and the return of the sex wars in Japan. *Porn Studies*, 4(1), 105-126. <https://doi.org/10.1080/23268743.2016.1252159>
- Galbraith, P. W. (2019). Seeking an alternative: "Male" shōjo fans since the 1970s. In J. Berndt, K. Nagaike, & F. Ogi (Eds.), *Shōjo across media: Exploring "girl" practices in contemporary Japan* (pp. 355-390). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-01485-8_15

- Galloway, A. (2005). Non-probability sampling. In Kempf-Leonard (Ed.), *Encyclopedia of social measurement* (pp. 859-864). Elsevier Science. <https://doi.org/10.1016/B0-12-369398-5/00382-0>
- Gillespie, A. A. (2012). *Child pornography: Law and policy*. Routledge.
- Gillespie, A. A. (2018). Child pornography. *Information & Communications Technology Law*, 27(1), 30-54. <https://doi.org/10.1080/13600834.2017.1393932>
- Greenbaum, T. (1997). Internet focus groups: An oxymoron. *Marketing News*, 31(3), 35-36. <https://groupsplus.com/pages/oxymoron.htm>
- Grubbs, J. B., Wright, P. J., Braden, A. L., Wilt, J. A., & Kraus, S. W. (2019). Internet pornography use and sexual motivation: A systematic review and integration. *Annals of the International Communication Association*, 43(2), 117-155. <https://doi.org/10.1080/23808985.2019.1584045>
- Gutiérrez, E. J. D. (2014). Video games and gender-based violence. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 132, 58-64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.278>
- Hallam, K. F. (2021). Moving on from trials and errors: A discussion on the use of a forum as an online focus group in qualitative research. *International Journal of Social Research Methodology*, 1-11. <https://doi.org/10.1080/13645579.2021.1888402>
- Hitikasch, M., Merdian, H. L., & Hogue, T. (2017). Perceptions of narrative child sexual exploitation material in a German community sample. *Sexual Offender Treatment*, 11(2), 1-13. <http://eprints.lincoln.ac.uk/id/eprint/28264/3/index.pdf>
- Holmes, O., Banks, M. S., & Farid, H. (2016). Assessing and improving the identification of computer-generated portraits. *ACM Transactions on Applied Perception*, 13(2), 1-12. <https://doi.org/10.1145/2871714>
- Howitt, D., & Sheldon, K. (2007). The role of cognitive distortions in paedophilic offending: Internet and contact offenders compared. *Psychology, Crime & Law*, 13(5), 469-486. <https://doi.org/10.1080/10683160601060564>
- Internet Watch Foundation. (2021). *Non-photographic imagery list*. Geraadpleegd op 23 maart 2022, van <https://annualreport2020.iwf.org.uk/Tech/KeyServices/NonPhotographic>
- Internet Watch Foundation. (2022a). *The annual report 2021*. <https://annualreport2021.iwf.org.uk/pdf/IWF-Annual-Report-2021.pdf>

- Internet Watch Foundation. (2022b). *Non-photographic imagery list*. Geraadpleegd op 4 mei 2022, van <https://annualreport2021.iwf.org.uk/tech/nonphotographic>
- Internet Watch Foundation. (z.d.). *Non-photographic visual depictions*. Geraadpleegd op 23 maart 2022, van <https://www.iwf.org.uk/policy-work/uk-policy/non-photographic-visual-depictions/>
- Karhulahti, V.-M., & Välisalo, T. (2021). Fictosexuality, fictoromance, and fictophilia: A qualitative study of love and desire for fictional characters. *Frontiers in Psychology, 11*, 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575427>
- Lankoski, P., & Dymek, M. (2020). Patreon and porn games: Crowdfunding games, reward categories and backstage passes. *Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference*. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1473569/FULLTEXT02.pdf>
- Lanning, K. V. (1992). *Child molesters: A behavioral analysis for law enforcement officers investigating cases of child sexual exploitation*. National Center for Missing & Exploited Children.
- Madill, A. (2017). Erotic manga: Boys' love, shonen-ai, yaoi and (mxm) shotacon. In C. Smith, F. Attwood, & B. McNair (Eds.), *The Routledge companion to media, sex and sexuality* (pp. 130-140). Routledge.
- Maras, M.-H., & Shapiro, L. R. (2017). Child sex dolls and robots: More than just an uncanny valley. *Journal of Internet Law, 21*(5), 3-21. <https://www.proquest.com/trade-journals/child-sex-dolls-robots-more-than-just-uncanny/docview/1973344803/se-2?accountid=11077>
- Martinez, M., & Manolovitz, T. (2010). Pornography of gaming. In D. Riha (Ed.), *Videogame cultures and the future of interactive entertainment* (pp. 65-74). Inter-Disciplinary Press.
- Maruna, S. (2010). Mixed method research in criminology: Why not go both ways? In A. R. Piquero & D. Weisburd (Eds.), *Handbook of quantitative criminology* (pp. 123-140). Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-77650-7_7
- McCabe, K. A. (2000). Child pornography and the internet. *Social Science Computer Review, 18*(1), 73-76. <https://doi.org/10.1177/089443930001800105>

- McLelland, M. (2005). The world of yaoi: The internet, censorship and the global 'boys' love' fandom. *Australian Feminist Law Journal*, 23(1), 61-77. <https://doi.org/10.1080/13200968.2005.10854344>
- McLelland, M. (2011). A short history of 'hentai'. 1-13. https://openresearch-repository.anu.edu.au/bitstream/1885/8673/1/McLelland_ShortHistoryHentai2005.pdf
- McLelland, M., & Yoo, S. (2007). The international yaoi boys' love fandom and the regulation of virtual child pornography: The implications of current legislation. *Sexuality Research & Social Policy*, 4(1), 93-104. <https://doi.org/10.1525/srsp.2007.4.1.93>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3e ed.). SAGE.
- Mizoguchi, A. (2003). Male-male romance by and for women in Japan: A history and the subgenres of "yaoi" fictions. *U.S.-Japan Women's Journal*(25), 49-75. <https://www.jstor.org/stable/42771903>
- Mori, M., MacDorman, K. F., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98-100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>
- Mortelmans, D. (2016). Het kwalitatief onderzoeksdesign. In T. Decorte & D. Zaitch (Reds.), *Kwalitatieve methoden en technieken in de criminologie* (3e ed.). Acco.
- Nair, A. (2010). Real porn and pseudo porn: The regulatory road. *International Review of Law, Computers & Technology*, 24(3), 223-232. <https://doi.org/10.1080/13600869.2010.523611>
- Oerlemans, J.-J. (2011). Aanpak van kinderpornografie op internet. *Informatiebeveiliging*(2), 4-8. <https://hdl.handle.net/1887/17771>
- Ortega-Brena, M. (2009). Peek-a-boo, I see you: Watching Japanese hard-core animation. *Sexuality & Culture*, 13(1), 17-31. <https://doi.org/10.1007/s12119-008-9039-5>
- Paasonen, S. (2018). The affective and affectless bodies of monster toon porn. In P. Nixon & I. Düsterhöft (Reds.), *Sex in the digital age* (pp. 10-24). Routledge.
- Paasonen, S. (2019). Monstrous resonance: Affect and animated pornography. In E. van Alphen & T. Jirsa (Reds.), *How to do things with affects* (pp. 143-162). Brill. https://doi.org/10.1163/9789004397712_009

- Park, J. I., Blomkvist, A., & Mahmut, M. K. (2021). The differentiation between consumers of hentai pornography and human pornography [In press]. *Sexologies*. <https://doi.org/10.1016/j.sexol.2021.11.002>
- Pauwels, L. (2017). *Kwantitatieve criminologie: Basishandboek kwantitatieve methoden van criminologisch onderzoek*. Academia Press.
- Pornhub. (2019, 11 december). *The 2019 year in review*. Geraadpleegd op 30 oktober 2021, van <https://www.pornhub.com/insights/2019-year-in-review>
- Pornhub. (2021, 14 december). *2021 year in review*. Geraadpleegd op 9 maart 2022, van <https://www.pornhub.com/insights/yir-2021>
- Prichard, J., Spiranovic, C., Gelb, K., Watters, P. A., & Krone, T. (2016). Tertiary education students' attitudes to the harmfulness of viewing and distributing child pornography. *Psychiatry, Psychology and Law*, 23(2), 224-239. <https://doi.org/10.1080/13218719.2015.1042419>
- Quayle, E., & Taylor, M. (2002). Child pornography and the internet: Perpetuating a cycle of abuse. *Deviant Behavior*, 23(4), 331-361. <https://doi.org/10.1080/01639620290086413>
- Reeves, C. (2013). Fantasy depictions of child sexual abuse: The problem of ageplay in Second Life. *Journal of Sexual Agression*, 19(2), 236-246. <https://doi.org/10.1080/13552600.2011.640947>
- Reeves, C. (2018). The virtual simulation of child sexual abuse: Online gameworld users' views, understanding and responses to sexual ageplay. *Ethics and Information Technology*, 20(2), 101-113. <https://doi.org/10.1007/s10676-018-9449-5>
- Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, S. E., & Gerbasi, K. C. (2020). Sex differences in parasocial connection to favorite anime characters: A multifactor approach. *The Phoenix Papers*, 4(2), 72-92. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/E4C5P>
- Saunders, R. (2019). Computer-generated pornography and convergence: Animation and algorithms as new digital desire. *Convergence*, 25(2), 241-259. <https://doi.org/10.1177/1354856519833591>
- Savage, S. L. (2015). Just looking: Tantalization, lolicon, and virtual girls. *Visual Culture & Gender*, 10, 37-46. <http://vcg.emitto.net/index.php/vcg/article/view/92/94>

- Seto, M. C., Cantor, J. M., & Blanchard, R. (2006). Child pornography offenses are a valid diagnostic indicator of pedophilia. *Journal of Abnormal Psychology, 115*(3), 610-615. <https://doi.org/10.1037/0021-843X.115.3.610>
- Seto, M. C., & Eke, A. W. (2015). Predicting recidivism among adult male child pornography offenders: Development of the Child Pornographic Offender Risk Tool (CPORT). *Law and Human Behavior, 39*(4), 416-429. <https://doi.org/10.1037/lhb0000128>
- Shigematsu, S. (1999). Dimensions of desire: Sex, fantasy, and fetish in Japanese comics. In J. A. Lent (Ed.), *Themes and issues in Asian cartooning: Cute, cheap and sexy* (pp. 127-163). Popular Press.
- Smithson, J. (2008). Focus groups. In P. Alasuutari, L. Bickman, & J. Brannen (Eds.), *The SAGE handbook of social research methods* (pp. 356-371). SAGE.
- Steel, C. M. S., Newman, E., O'Rourke, S., & Quayle, E. (2022). Public perceptions of child pornography and child pornography consumers. *Archives of Sexual Behavior, 51*(2), 1173-1185. <https://doi.org/10.1007/s10508-021-02196-1>
- Stewart, D. W., & Shamdasani, P. (2017). Online focus groups. *Journal of Advertising, 46*(1), 48-60. <https://doi.org/10.1080/00913367.2016.1252288>
- Stewart, K., & Williams, M. (2005). Researching online populations: The use of online focus groups for social research. *Qualitative Research, 5*(4), 395-416. <https://doi.org/10.1177/1468794105056916>
- Taylor, M., & Quayle, E. (2003). *Child pornography: An internet crime*. Brunner-Routledge.
- Tenbergen, G., Wittfoth, M., Frieling, H., Ponseti, J., Walter, M., Walter, H., Beier, K. M., Schiffer, B., & Kruger, T. H. C. (2015). The neurobiology and psychology of pedophilia: Recent advances and challenges. *Frontiers in human neuroscience, 9*(1-20). <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00344>
- Turney, L., & Pocknee, C. (2005). Virtual focus groups: New frontiers in research. *International Journal of Qualitative Methods, 4*(2), 32-43. <https://doi.org/10.1177/160940690500400203>
- van Es, L. (2015). Virtual child pornography as potential remedy against child sexual abuse. *MaRBLe, 6*. <https://doi.org/10.26481/marble.2015.v6.374>

- Vander Laenen, F., & O'Gorman, A. (2016). Ethische aspecten van het kwalitatief onderzoek. In T. Decorte & D. Zaitch (Reds.), *Kwalitatieve methoden en technieken in de criminologie* (3e ed., pp. 555-586). Acco.
- Walker, A., Makin, D. A., & Morczek, A. L. (2016). Finding lolita: A comparative analysis of interest in youth-oriented pornography. *Sexuality & Culture*, 20(3), 657-683. <https://doi.org/10.1007/s12119-016-9355-0>
- Ward, T. (2000). Sexual offenders' cognitive distortions as implicit theories. *Aggression and Violent Behavior*, 5(5), 491-507. [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(98\)00036-6](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(98)00036-6)
- Wheelock, K. (2020, 27 mei). *Some Second Life players make a real-life living off virtual sex work*. Screen Rant. Geraadpleegd op 13 november 2021, van <https://screenrant.com/second-life-monarchy-brothel-sex-work-interview/>

PERSTEKST

De realiteit van virtuele kinderpornografie: Het komt vaker voor dan je zou denken

Bestaat er een overlapping tussen zij die geanimeerde volwassenenpornografie bekijken en zij die virtuele kinderpornografie bekijken? Waarom zijn sommigen aangetrokken tot deze vorm van kinderpornografie? En hoe denken we hierover? Een antwoord op deze vragen werd gezocht door een masterstudent Criminologische Wetenschappen aan de Universiteit Gent. Uit de resultaten bleek sprake te zijn van een divers doelpubliek met uiteenlopende redenen voor het gebruik van virtuele kinderpornografie. Pedofielen en niet-pedofielen hadden hier ook verschillende meningen over.

Wat is virtuele kinderpornografie?

Virtuele kinderpornografie is een vorm van kinderpornografisch materiaal waarbij geen echte kinderen aan te pas komen. In plaats daarvan bestaat deze vorm van pornografie uit cartoons of computer-gegenereerde beelden van fictieve minderjarigen. Afhankelijk van het type van materiaal kunnen fictieve beelden erg realistisch lijken. Tot nu toe is weinig gekend over het fenomeen van virtuele kinderpornografie, in het bijzonder haar doelpubliek. Deze studie wil dan ook tegemoetkomen aan dit gebrek in onze kennis.

Een overlappend en divers doelpubliek

Aan de hand van een online enquête toont deze studie een overlapping aan tussen zij die geanimeerde volwassenenpornografie bekijken en zij die virtuele kinderpornografie bekijken. Meer nog, de respondenten die aangeven ooit virtuele kinderpornografie te hebben bekeken doen dat ook op regelmatige basis. Terwijl het vaak gaat om pedofiele personen, is het doelpubliek niet beperkt tot deze groep. Verschillende enquête respondenten geven toe virtuele kinderpornografie te bekijken maar zich niet aangetrokken te voelen tot echte of fictieve minderjarigen. De volgende vraag kan dan gesteld worden: *waarom* zijn sommigen hiertoe aangetrokken?

Een scala aan redenen

In de eerste plaats gaat het om pedofielen die virtuele kinderpornografie bekijken. Zij vinden het een ethisch alternatief op echte kinderpornografie omdat hier geen echte kinderen bij betrokken zijn en er dus ook geen kindermisbruik is. Door virtuele kinderpornografie te bekijken hopen zij een uitlaatklep te vinden voor hun aantrekking tot minderjarigen zonder schade te veroorzaken aan anderen. Hierdoor voelen zij zich ook minder schuldig en ervaren ze minder schaamte voor hun aantrekking. Op die manier krijgt virtuele kinderpornografie een therapeutische invulling voor pedofielen. Realistische, computer-gegenereerde beelden zouden hier mogelijks beter voor zijn.

Maar, het plaatje is breder dan dat. Sommigen lijken gewoon een voorkeur te hebben voor de stijl van virtuele kinderpornografie. Zeker in geval van cartoons zijn sommige personen aangetrokken tot de *cuteness* ervan, niet omdat het om afbeeldingen van minderjarig lijkende personages gaat. Anderen appreciëren dat het mogelijk is eender welke fantasie tot leven te brengen. En ook voor niet-pedofielen zou het een therapeutische invulling hebben, in het bijzonder om te kunnen omgaan met persoonlijk kindermisbruik.

Een botsing tussen meningen

Pedofielen en niet-pedofielen hebben uiteenlopende meningen over virtuele kinderpornografie. Pedofielen staan positiever tegenover virtuele kinderpornografie dan niet-pedofiele respondenten. De meningen over niet-realistische (cartoons) versus realistisch virtueel materiaal verschillen dan weer weinig, al zijn respondenten iets kritischer over computer-gegenereerde kinderpornografie. Pedofiele respondenten zien in tegenstelling tot niet-pedofiele respondenten vaker een therapeutisch nut in virtuele kinderpornografie voor de behandeling van pedofilie- en seksuele gevoelens. Niet-pedofiele respondenten zien dan weer vaker een risico in virtuele kinderpornografie op pedoseksueel gedrag of kindermisbruik.

Wat betekent dit nu?

Het besluit van dit onderzoek is dat het fenomeen van virtuele kinderpornografie en het doelpubliek ervan breder is dan je zou denken, wat ook bepaalde bedenkingen met zich meebrengt. Tot op vandaag is het niet geweten of het bekijken van virtuele kinderpornografie ertoe kan leiden dat mensen ook echte kinderpornografie beginnen kijken, en op die manier kan leiden tot kindermisbruik. Tegelijkertijd weten we ook niet of het juist pedofielen kan helpen

om met hun pedofiele gevoelens om te gaan. Meer onderzoek is dus nodig het verband hiertussen uit te klaren. Hiervoor is het ook nodig een duidelijk beeld te hebben over zij die het gebruiken.

BIJLAGEN

1. Data Management Plan

De overlapping tussen (realistische) virtuele kinderpornografie en geanimeerde volwassenenpornografie

Law & Criminology DMP +

Administrative Data

Date of first version

27-01-2022

Date of last update

16-05-2022

1. Data Collection

1.1 What data will you collect or create?

De (primaire) data die zal worden verzameld is tekstueel en numeriek van aard. De kwantitatieve data zijn afkomstig van een online survey, afgenomen via Limesurvey. De kwalitatieve data zijn afkomstig van berichten op een forum (online focusgroep). De uitgetypte antwoorden/transcripties worden gekopieerd en opgeslagen in een Microsoft Word document (.docx), de data van de survey in een SPSS-bestand (.sps). Het .sps-bestand wordt later omgezet naar een .sav-bestand. Er wordt ook een NVivo-bestand aangemaakt (.nvp) voor de codering en analyse van de kwalitatieve data.

Een apart Excel-bestand (.xlsx) wordt aangemaakt met de gebruikersnamen van de verschillende respondenten tijdens de focusgroep. Deze gebruikersnamen worden gelinkt met nieuwe pseudoniemen (bv. R1) die zullen gebruikt worden in de masterproef.

De survey verzamelde zowel gewone persoonsgegevens (zoals leeftijd en geslacht), als bijzondere categorieën van persoonsgegevens (zoals seksuele geaardheid en seksuele activiteiten). Dit dient om de resultaten beter te kaderen en deze gegevens worden steeds vertrouwelijk verwerkt.

1.2 How will the data be collected or created?

De numerieke data worden gecreëerd via een survey, afgenomen via Limesurvey. Na het afsluiten van de survey is het mogelijk de datagegevens met de antwoorden te exporteren. Dit gaat om een data-bestand (.dat) en een sps-bestand (.sps). Tijdens de periode dat de survey actief was werd meerdere keren de data geëxporteerd om een back-up te hebben. Deze data werden steeds opgeslagen op de laptop van de onderzoeker van de masterproef in een map genaamd "Masterproef" met meerdere submappen, in dit geval onder "survey". De back-ups werden steeds in een nieuwe map opgeslagen met de datum van opslaan als naam om vlug het meest recente te vinden.

De tekstuele data worden gecreëerd via een online focusgroep en opgeslagen onder de submap "Focusgroep".

2. Data Documentation and Metadata

2.1 How will you document the data?

De data van de chat worden gekopieerd en opgeslagen in een Microsoft Word-bestand, en geanalyseerd via NVivo. De data van de survey worden overgezet naar een .sav-bestand (SPSS) voor data-analyse. De data worden samengebracht in de masterproefscriptie.

3. Ethics, Legal Issues and Confidentiality

3.1 How will you manage ethics? Choose one of the options from the dropdown menu and briefly motivate your choice in the 'Comment' box below.

- Approval by the Ethical Committee of the Faculty is neither required nor desirable

Het forum virped.org wordt om toestemming gevraagd om via het forum een online focusgroep uit te voeren. Hierbij wordt ook een informatiebrief meegeleverd met informatie over het aard en doel van het onderzoek om *informed consent* te garanderen. Ook bij het aanmaken van de *thread* voor de focusgroep worden de gebruikers van het forum ingelicht over de aard en het doel van het onderzoek en andere ethische aspecten (e.g. vrijwillige deelname, vertrouwelijkheid, ...), om te garanderen dat ook de individuele forumgebruikers voldoende zijn geïnformeerd. Wel wordt meegeven dat deelname (door een antwoord te plaatsen in de *thread*) beschouwd zal worden als impliciete toestemming om deze data op te slaan en te verwerken.

De survey bevat een introductie die respondenten informeert over de aard en het doel van het onderzoek, en andere ethische aspecten (e.g. vrijwillige deelname, vertrouwelijkheid, ...).

3.2 How will you manage any confidentiality issues?

Voor het doel van het onderzoek is het noodzakelijk confidentiële informatie te verzamelen (zoals ooit het hebben bekeken van virtuele kinderpornografie). De antwoorden zijn evenwel enkel terug te koppelen naar ID-nummers. Het IP-adres van respondenten wordt ook niet bijgehouden.

Informed consent wordt gegarandeerd door de respondenten voor de start van de survey in te lichten over de relevante ethische aspecten. Respondenten kunnen enkel de survey verder invullen na "ja" te hebben geantwoord of zij akkoord gaan met de aangegeven ethische aspecten. Zij die "nee" invullen worden doorgestuurd naar het einde van de survey. Deze data worden dan ook niet gebruikt voor de data-analyse.

Wat betreft de online focusgroep worden de forumgebruikers ingelicht over dezelfde aspecten, maar wordt ook meegegeven dat deelname beschouwd zal worden als impliciete toestemming om de data op te slaan en te verwerken. In de masterproef zullen de gebruikersnamen van de forumgebruikers nooit vermeld worden. Elke respondent krijgt een nieuw pseudoniem (e.g. R1) die gehanteerd wordt doorheen de masterproef. Ook wordt er in de transcripties enkel gesproken over R1, 2, ...

Zowel gewone persoonsgegevens als bijzondere categorieën van persoonsgegevens worden bevraagd. Dit is nodig om de resultaten beter te kaderen en duidelijkheid te hebben op welke groep de uitspraken van toepassing zijn.

3.3 How will you manage intellectual property rights issues?

Er zal steeds correct gerefereerd worden op het bronnenmateriaal gebruikt in deze scriptie.

4. Data Storage and Backup during Research

4.1 How will you store and backup data during research?

Tijdens de periode dat de survey actief is worden regelmatig back-ups gemaakt van de (voorlopige) data. Deze worden steeds in aparte mappen met datum van opslaan bewaard. De antwoorden op het forum worden gekopieerd naar een Word-document op de laptop van de onderzoeker. De data worden opgeslagen op de persoonlijke C-schijf van onderzoeker en de H-

schijf van het UGent-account van de onderzoeker, conform het UGentbeleid inzake data management. Deze schijfruimte is enkel toegankelijk na aanmelding met gebruikersnaam en wachtwoord. Een back-up is ook te vinden op het OneDrive-account ter beschikking gesteld via de Universiteit Gent.

4.2 How will you ensure that stored data are secure?

De data op Limesurvey is enkel toegankelijk met de gebruikersnaam en wachtwoord van de onderzoeker. De gedownloade data en back-ups worden opgeslagen op de laptop (en andere reeds vermelde locaties) die beveiligd zijn met een wachtwoord. De laptop wordt enkel door de onderzoeker gebruikt. Het Excel-bestand met de gebruikersnamen en respectievelijke pseudoniemen is versleuteld.

5. Data Selection and Preservation after Research

5.1 Which data should be retained for preservation and/or sharing?

De data worden voor een periode van vijf jaar bewaard op de laptop van de onderzoeker zoals bepaald door de Universiteit Gent. De citaten worden gepseudonimiseerd, gebruikersnamen worden niet gedeeld.

5.2 What is the long-term preservation plan for the selected datasets?

De data worden voor een periode van vijf jaar bewaard op de laptop van de onderzoeker zoals bepaald door de Universiteit Gent.

6. Data Sharing

6.1 Are any restrictions on data sharing required?

De ruwe data worden niet gedeeld, met uitzondering van de promotor indien hierom gevraagd wordt.

6.2 How will you share data selected for sharing?

Voorlopig worden de ruwe onderzoeksdata nog niet gedeeld omdat er nog geen veilige storage-mogelijkheden bestaan hiervoor. Indien om inzage wordt gevraagd door de promotor zal de data in gepseudonimiseerde vorm gedeeld worden.

7. Responsibilities and Resources

7.1 Who will be responsible for data management?

De onderzoeker (Renée Pattyn) is verantwoordelijk voor het data management plan.

7.2 Will you need additional resources to implement your DMP?

Neen.

GDPR Record

Collection and processing of personal data

1. Are you collecting or processing personal data?

- Yes

De survey vraagt naar bepaalde demografische informatie zoals biologisch geslacht, leeftijd, beroepsstatus, seksuele oriëntatie, ...

2. In what format are you collecting or processing the personal data?

- Digital

3. Are you collecting or processing primary personal data and/or secondary personal data?

- Primary personal data

4. If you are processing secondary personal data, will you inform the persons whose personal data are being processed or have they already been informed?

- No

Niet van toepassing.

5. If no, explain why it is impossible or why it would take a disproportionate effort to inform the persons whose personal data are being processed.

Niet van toepassing.

6. How will the personal data be processed?

- Pseudonymised (explain below)

De antwoorden tijdens de online focusgroepen zijn steeds gelinkt aan gebruikersnamen. Deze gebruikersnamen worden opgeslagen in een Excel-bestand, en gelinkt aan een nieuw pseudoniem (bv. respondent 1). Enkel de nieuwe pseudoniemen worden vermeld in de masterproef.

7. If you are going to process personal data in a pseudonymised form, describe the method of pseudonymisation, where you will keep the key, and who has access to it.

De namen van de forumrespondenten worden gepseudonimiseerd door de gebruikersnamen een nieuw pseudoniem te geven (bv. R1). Respondenten werden op chronologische wijze een pseudoniem toegewezen (de eerste respondent die antwoordde werd R1). Het Excel-bestand met de gebruikersnamen op de laptop van de student is beveiligd door een wachtwoord dat enkel de student kent.

Categories of personal data & data subjects

8. Are you collecting/processing any of the following special categories of data?

- Data concerning health (physical and mental health), an individual's sex life, or an individual's sexual orientation
- Data relating to criminal convictions and offences

Er wordt respondenten (zowel in de survey als de interviews) gevraagd naar hun eigen gebruik van en opinie omtrent virtuele kinderpornografie, alsook eigen seksuele oriëntatie. Er wordt ook gevraagd naar redenen voor het gebruik van virtuele kinderpornografie, de antwoorden hierop kunnen te maken met de (mentale) gezondheid van respondenten.

9. Which other categories of personal data are you collecting/processing?

- Personal characteristics (age, gender, date of birth, marital status, nationality...)
- Occupation and profession
- Psychological details (personality, character...)
- Education and training
- Lifestyle habits

De survey vraagt naar een aantal demografische kenmerken van de respondenten (personal characteristics, education and training, occupation and profession). De respondenten worden ook een reeks stellingen voorgelegd die de aanwezigheid van cognitieve vertekeningen meten (psychological details). Er wordt ook gevraagd hoe vaak zij bepaalde vormen van geanimeerde pornografie bekijken (lifestyle habits).

10. Whose personal data are you collecting/processing?

- Others (please specify below)

Alle respondenten zijn meerderjarig. Voor de survey moeten respondenten 18 jaar zijn of ouder. Het Virped forum laat enkel personen toe die 18 jaar zijn of ouder. Deze respondenten zijn in staat om *informed consent* te geven.

11. Will your research be seriously hampered if the persons whose personal data are being collected/processed exercise their right to access, to rectification, to restriction of processing, to be forgotten, to data portability and/or to object?

- Yes

De forumrespondenten kunnen zonder problemen hun eigen data opvragen, laten corrigeren of het gebruik ervan beperken. Een respondent die vraagt hun data te verwijderen vormt geen probleem, maar het kan wel een probleem worden indien meerdere respondenten dat doen.

Surveyrespondenten hebben de mogelijkheid op eender welk moment te stoppen met het afleggen van de survey. Onvolledige surveys worden ook verwijderd. Na indiening is het echter niet mogelijk hun data aan te passen of te verwijderen omdat het niet mogelijk is te achterhalen wie de survey heeft ingevuld. De wens om data van surveyrespondenten te verwijderen zou het onderzoek sterk belemmeren omdat het grotendeels afhangt van hun meningen en eigen gebruik.

12. If yes, please justify the need to deviate from one or more of the rights mentioned in question 11. A justification is required for each deviation.

Na indiening van de survey is het niet mogelijk data aan te passen of te verwijderen omdat het niet mogelijk is te achterhalen wie de survey heeft ingevuld. De forumrespondenten kunnen wel steeds hun rechten uitoefenen.

Purpose(s) of the processing

13. What is/are the purpose(s) of the personal data processing?

De data worden verzameld, geanalyseerd en verwerkt om tot een antwoord te komen op de onderzoeksvragen van de masterproef om de opleiding te voltooien.

14. What is the legal ground for the processing? If the data are being processed for multiple purposes, you must describe the legal ground for each purpose.

- The individuals participating in the research have freely given their explicit consent for the processing of their personal data for one or more specific purposes.

Informed consent werd via de introductie tot de survey, de begeleidende brief naar de beheerders van Virped, en het inleidende bericht op het forum gegarandeerd.

15. If you are processing special categories of personal data (see question 8), on which exception is this based?

- The processing is necessary for scientific or historical research purposes.

GDPR responsibility

16. Which institution(s) is/are involved in the research?

- Ghent University

17. Is there another university, hospital, research institute or partner involved in the research (besides Ghent University and/or Ghent University Hospital)?

- No

18. Please specify who determines the purposes ('why') and the means ('how') of the research.

- This is determined within Ghent University: UGent is the data controller.

Data transfers & categories of recipients

19. Are you disclosing/sharing/transferring personal data beyond your project team, either with recipients in UGent or UZ Gent, or with external recipients during or after your research?

- No

Niet van toepassing.

20. If yes, to or with which categories of recipients are the personal data being disclosed/shared/transferred?

Niet van toepassing.

21. If yes, where are the personal data being disclosed/shared/transferred to?

Niet van toepassing.

22. What is/are the purpose(s) of the data transfer?

Niet van toepassing.

23. What is the legal ground for the data transfer? If there will be multiple data transfers, you need to indicate the legal ground for each data transfer.

Niet van toepassing.

Retention period

24. What is the envisaged retention period for the different categories of personal data? Please motivate.

De data worden voor een periode van vijf jaar bewaard zoals bepaald door de Universiteit Gent.

Risk analysis

25. To analyse the possible risks associated with the processing of personal data, please tick the boxes that apply to this research.

- Special categories of personal data are processed in this research (see question 8).
- Aspects concerning the data subject's performance at work, economic situation, health, personal preferences or interests, reliability or behavior, location or movements are evaluated or scored, profiled or predicted.
- The processing aims at taking decisions producing legal effects concerning the data subject or similarly significant effects for the data subject. For example, the processing may lead to exclusion of or discrimination against individuals.

26. Does the research constitute a probable high-risk processing? If you ticked two or more boxes in question 25, the answer is 'yes'.

- Yes

Security measures

27. What technical and organisational security measures are in place to protect personal data?

- I hereby confirm that I carry out my research in accordance with the guidelines on information security of UGent and/or UZ Gent.

28. If you have motivated the need to deviate from one or more of the rights of the persons whose personal data you are collecting/processing in question 11 and 12, please describe which safeguards are put in place to protect their rights and freedoms.

De surveydata wordt vertrouwelijk verwerkt. Er worden geen IP-adressen verzameld om de identiteit van respondenten te beschermen.

Data Protection Impact Assessment

1. Does your research fall under the scope of a template DPIA?

- Yes (specify below)

2. Provide more details for any of the risks that you have ticked in question 25 under the ‘GDPR record’ tab, so the overall risks related to your processing are clearly and accurately described.

De data zijn gevoelig van aard (seksuele oriëntatie, illegaal pornografiegebruik). De analyse en resultaten van het onderzoek kunnen een beeld werpen op (gebruikers van) virtuele kinderpornografie / pedofielen wat hen in een slecht daglicht kan stellen.

3. Explain why the processing of personal data is necessary to achieve the purposes of the research. Include the benefits for individuals and the wider public.

Het doel van het onderzoek is onder andere om na te gaan of er een overlapping bestaat tussen zij die geanimeerde volwassenenpornografie gebruiken en zij die virtuele kinderpornografie bekijken, en hun redenen voor het gebruik van virtuele kinderpornografie. Om dit te bereiken is het noodzakelijk na te gaan of zij ooit beide vormen hebben gebruikt, alsook waarom ze virtuele kinderpornografie bekijken.

Het doelpubliek van virtuele kinderpornografie is nog grotendeels onbekend. Dit onderzoek heeft dus een wetenschappelijk belang.

4. Can the processing or part of the processing reasonably be achieved in a different/alternative way, less detrimental to the privacy of data subjects? Evaluate the possible alternatives.

- No

Er wordt reeds gebruikgemaakt van methodologieën die toelaten zo anoniem mogelijk deel te nemen aan het onderzoek. Er wordt zo sterk mogelijk ingezet op de vertrouwelijke verwerking van deze data.

5. Describe the steps, measures or controls you are taking to minimise the risk to privacy and safeguard the rights of the persons whose personal data you are collecting.

De forumrespondenten krijgen meteen pseudoniemen. De transcripties vermelden dus ook enkel de nieuwe pseudoniemen. De echte gebruikersnamen zijn te vinden in een versleuteld Excel-bestand. De data worden op locaties opgeslagen die enkel toegankelijk zijn met een gebruikersnaam en wachtwoord.

6. Describe the steps you have taken to make sure the research is as accurate as possible and there are minimal unintended consequences.

Het data management plan wordt up to date gehouden.

7. Is the (possible) negative effect or risk for the privacy of the data subjects in reasonable proportion to the processing purposes?

- Yes

8. How would you describe the likelihood of the risk(s) after having completed the previous questions in this DPIA?

- Limited

9. How would you describe the impact of the risk(s) after having completed the previous questions in this DPIA?

- Limited

10. How would you describe the risk(s) after having completed the previous questions in this DPIA?

- Acceptable risk(s) left

2. Informatiebrief Virped

Dear admins of virped.org,

I am Renée Pattyn, a master student studying Criminological Sciences at Ghent University, Belgium. This year, as part of my master's thesis, I am conducting research on virtual child

pornography under the supervision of prof. dr. Gert Vermeulen. More specifically, I examine two different forms of virtual child pornography, namely the non-realistic and the realistic variant of virtual child pornography. With the first I refer to the more known cartoon and two-dimensional kind, often in the style of anime and manga. By the second, I mean three-dimensional computer-generated material.

For this, I would like to talk to people with paedophilic feelings to find out what their opinion is of both forms, what they think are the reasons why some choose this material over others, and so on. Your forum would provide an opportunity to get into contact with a group that is often hard to reach, but a group that nonetheless would be of great value for my master's thesis.

The ultimate goal of my master thesis is to gain more insight into the possible target audience of virtual child pornography and opinions about both forms. With this, I want to form a more nuanced picture of this phenomenon, and formulate a number of recommendations that may be useful for policy and/or research.

That is why I would like to use this letter to find out whether it is possible to obtain permission to discuss this subject via the website's forum by submitting a number of questions online and hopefully start a discussion.

It goes without saying that the data will be collected and processed confidentially, and that the anonymity of each person who participates will be respected. For example, I will not ask for personal data such as real names or addresses. The participation of every respondent is also always voluntary and can be stopped at any time.

I hope this study will appeal to you enough to want to cooperate with me and give permission for me to contact people with paedophilic feelings through your website.

Should you have any further questions or need additional clarification and information, you can always contact me at the following e-mail address: XXX

Kind regards,

Renée Pattyn

Ghent University

Master's student Criminological Sciences

Master thesis under the supervision of prof. dr. Gert Vermeulen

Universiteitstraat 4, 9000 Ghent, Belgium

3. Informatiebrief forumrespondenten

Hello everyone!

I am Renée, a master student criminological sciences at Ghent University in Belgium. For my master's thesis, I am conducting a study on the perceptions and opinions on fictional child pornographic images. I am examining two different forms of virtual child pornography, namely the non-realistic (cartoon)* and the realistic (computer-generated)** variant of virtual child pornography. For this, I would like to hear the opinions of people with pedophilic feelings to find out what their opinion is on both forms, what they think are the reasons why some choose this material, and so on. I hope to do this through a forum discussion. The ultimate goal of my master thesis is to gain more insight into the possible target audience of virtual child pornography and opinions about both forms. With this, I want to form a more nuanced picture of this phenomenon, and formulate a number of recommendations that may be useful for policy and/or research.

The purpose of this thread is to organise an asynchronous group discussion. I will present a first few questions that any of you can answer. As time goes by, I will put a new set of questions online. You are welcome to elaborate and share your own thoughts. I also encourage any discussions with other forum members regarding the questions. In case anyone pops by later after several questions have already passed, feel free to still provide your opinion on it. If something is not clear, feel free to ask for clarification. I also understand you are not allowed to talk about personal experiences with child pornography, that is why I will only ask for your personal opinion on the matter. I would also like to encourage anyone who has answered questions to regularly check up on this thread to see if any new questions or comments by others have been posted, so that the discussion stays alive.

If you take part in the discussion, you implicitly agree that the answers/data will be collected confidentially and the processing anonymously. The anonymity of each person who participates will be respected. I will not mention your usernames in my thesis in order to protect your identity. As far as I understand, I am also not allowed to use any of your quotes in anything that I publicise without your consent. For this reason, I will reach out to you in case you have written something that I would like to directly quote. Only in case of your permissions will I directly quote something. In other cases, posts will be paraphrased. And of course, participation is

always voluntarily. If you do not want to answer a particular question, it is obviously not necessary.

Should any of you have any further questions or need additional clarification and information before, during or after the discussion, you can always contact me at the following e-mail address: XXX. If you don't feel comfortable with reaching out to me through e-mail, feel free to send me a message through this forum.

***Non-realistic virtual child pornography or cartoon virtual child pornography** refers to sexually explicit two-dimensional drawings/cartoons depicting fictional characters with a very young/childlike/underage appearance, with the aim of causing sexual arousal. For example: 2D lolicon.

****Realistic virtual child-pornography or computer-generated virtual child pornography** refers to sexually explicit three-dimensional animations depicting fictional characters with a very young/childlike/underage appearance, with the aim of causing sexual arousal.

4. Vragenlijst focusgroep

1. What is your opinion on watching child pornography with real children?
2. What is your opinion on watching non-realistic (cartoon) virtual child pornography?
 - 2.1. Do you think this could be an alternative to real child pornography?
 - 2.2. Do you think this should be criminalised? Why (not)?
 - 2.3. Do you see any (therapeutic) benefit in this? Why (not)?
3. What is your opinion on watching realistic (computer-generated) virtual child pornography?
 - 3.1. Do you think this could be an alternative to real child pornography?
 - 3.2. Do you think this should be criminalised? Why (not)?
 - 3.3. Do you see any (therapeutic) benefit in this? Why (not)?
4. For what reasons do you think that some people watch non-realistic virtual child pornography instead of (or together with) real child pornography?
 - 4.1. Do you think that those who watch this are always people with pedophilic feelings?
Or also people without pedophilic feeling?

- 4.2. Do you think that some people watch this, not because of a sexual attraction, but because they identify with the characters?
5. For what reasons do you think that some people watch realistic virtual child pornography instead of (or together with) real child pornography?
 - 5.1. Do you think that those who watch this are always people with pedophilic feelings? Or also people without pedophilic feelings?
 - 5.2. Do you think that some people watch this, not because of a sexual attraction, but because they identify with the characters?
 - 5.3. For what reasons do you think some people watch this instead of (or together with) non-realistic virtual child pornography?
6. What is your opinion on playing non-realistic virtual child pornographic games?
 - 6.1. Do you think there is a difference between watching non-realistic virtual child pornographic images (which do not require direct interaction), and playing games (which do require direct interaction). If so, why?
7. What is your opinion on playing realistic virtual child pornographic games?
 - 7.1. Do you think there is a difference between watching non-realistic virtual child pornographic images (which do not require direct interaction), and playing games (which do require direct interaction). If so, why?
8. Have any of you ever watched animated adult pornography? If so, what did you think of it?
 - 8.1. Do you think that some people who watch animated adult pornography also watch virtual child pornography? Why (not)?
9. What advantages do you see in (non-)realistic virtual child pornography (for persons with pedophilic feelings and/or for society)?
10. What disadvantages do you see in (non-)realistic virtual child pornography (for persons with pedophilic feelings and/or for society)?

5. Vragenlijst survey

Demografische vragen

1. Tot welke leeftijdscategorie behoort u? Which age group do you belong to?

18-24

25-34

35-44

45-54

55-64

65+

2. Wat is uw biologisch geslacht? / What is your biological sex?

Man / Male

Vrouw / Female

Intersekse / Intersex

3. Welke nationaliteit hebt u? / What is your nationality?

Dropdownmenu met een lijst van nationaliteiten

4. Wat is uw huidige burgerlijke staat? / What is your current marital status?

Single

In een relatie maar ongehuwd / In a relationship but not married

Gehuwd / Married

Gescheiden / Divorced

Verweduwd / Widowed

5. Hebt u kinderen? / Do you have children?

Ja / Yes

Nee / No

6. Wat is momenteel uw hoogst behaalde diploma? / What is currently your highest level of education?

Geen diploma / No degree

Diploma lager onderwijs / Primary education degree

- Diploma secundair onderwijs / Highschool degree
- Graduaatsopleiding / Hoger beroepsonderwijs (HBO5) / Associate's degree
- Professionele of academische bachelor / Bachelor's degree
- Master / Master's degree
- Doctoraat / Doctorate
- Andere / Other

7. Welke van de volgende categorieën omschrijft het best uw arbeidssituatie? / Which of the following categories best describes your employment situation?

- Werknemer (niet-zelfstandig) / Employee (not self-employed)
- Zelfstandig / Self-employed
- Student
- Met pensioen / Retired
- Werkloos vanwege invaliditeit / Unemployed due to disability
- Werkloos en werkzoekend / Unemployed and seeking work
- Werkloos en niet werkzoekend / Unemployed and not looking for work

8. Met welke seksuele oriëntatie identificeert u zich het meest? / With which sexual orientation do you most identify?

- Biseksueel / Bisexual
- Heteroseksueel / Heterosexual
- Homoseksueel / Homosexual
- Aseksueel / Asexual
- Andere / Other

9. Hebt u zich ooit romantisch en/of seksueel aangetrokken gevoeld tot echte minderjarigen? / Have you ever been romantically and/or sexually attracted to real minors?

- Ja / Yes
- Nee / No

10. Hebt u zich ooit romantisch en/of seksueel aangetrokken gevoeld tot fictieve personages? / Have you ever been romantically and/or sexually attracted to fictional characters?

Ja / Yes *

Nee / No

* Enkel deze respondenten kregen ook vraag 11 te zien.

11. Hebt u zich ooit romantisch en/of seksueel aangetrokken gevoeld tot fictieve minderjarige personages (of minderjarig lijkende/kinderlijk lijkende personages)? / Have you ever been romantically and/or sexually attracted to fictional underage characters (or underage-looking/childlike characters)?

Ja / Yes

Nee / No

Narratieve vignetten

Een man (Michiel) vertelt over zijn pornografische gewoonten tegen zijn buurman (Jan) tijdens een gezamenlijke avond. Geef aan hoe jij, mocht jij Jan zijn, zou denken en zou handelen. / A man (Michael) tells his neighbour (John) about his pornographic habits during an evening together. Please indicate how you, if you were John, would think and act.

A. Je vindt het moreel niet oké dat hij kijkt naar dit soort pornografie. / You think that it is morally wrong for him to look at this kind of pornography.

Sterk mee oneens / Strongly disagree

Mee oneens / Disagree

Neutraal / Neutral

Mee eens / Agree

Sterk mee eens / Strongly agree

B. Nadat je hebt gehoord dat hij naar dit soort pornografie kijkt besluit je dit aan te geven bij de politie. / After hearing that he watches this kind of pornography, you decide to report it to the police.

- Zeer onwaarschijnlijk / Very unlikely
- Onwaarschijnlijk / Unlikely
- Neutraal / Neutral
- Waarschijnlijk / Likely
- Zeer waarschijnlijk / Very likely

	NL	EN
INTRODUCTIE	Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie.	John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography.

SCENARIO'S		
NL	EN	
1. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij kijkt naar cartoonachtige pornografische foto's en video's met fictieve volwassen personages.	John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he watches cartoon pornographic pictures and videos featuring fictional adult characters.	VOLWASSEN PERSONAGES
2. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij cartoonachtige pornografische games speelt waarin fictieve volwassen personages seks hebben met elkaar.	John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he plays cartoon pornographic games in which fictional adult characters have sex with each other.	

3. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij kijkt naar **computer-gegenereerde** pornografische **foto's en video's** met fictieve **volwassen** personages. John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he watches **computer-generated** pornographic **pictures and videos** featuring fictional **adult** characters.
4. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij **computer-gegenereerde** pornografische **games** speelt waarin fictieve **volwassen** personages seks hebben met elkaar. John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he plays **computer-generated** **pornographic** games in which fictional **adult** characters have sex with each other.
-
5. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij kijkt naar **cartoonachtige** pornografische **foto's en video's** met fictieve **barely legal** personages. Of in zijn woorden: "alle voordelen zonder de nadelen" (ze zien er erg jong en mogelijk minderjarig uit, maar de personages zijn officieel meerderjarig). John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he watches **cartoon** pornographic photos and videos featuring fictional **barely legal** characters. Or in his words: "all the advantages without the disadvantages" (they look very young and possibly underage, but the characters are officially of age).
6. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij **cartoonachtige** pornografische **games** speelt waarin fictieve volwassen personages seks hebben met **barely legal** personages. Of in zijn woorden: "alle voordelen zonder de nadelen" (ze zien er erg jong en mogelijk minderjarig uit, maar de personages zijn officieel meerderjarig). John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he plays **cartoon** pornographic **games** in which fictional adult characters have sex with **barely legal** characters. Or in his words: "all the advantages without the disadvantages" (they look very young and possibly underage, but the characters are officially of age).

**BARELY
LEGAL
PERSONAGES**

7. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij kijkt naar **computer-gegenereerde** pornografische **foto's en video's** met fictieve **barely legal** personages. Of in zijn woorden: "alle voordelen zonder de nadelen" (ze zien er erg jong en mogelijk minderjarig uit, maar de personages zijn officieel meerderjarig).
- John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he watches **computer-generated** pornographic **photos and videos** featuring fictional **barely legal** characters. Or in his words: "all the advantages without the disadvantages" (they look very young and possibly underage, but the characters are officially of age).
8. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij **computer-gegenereerde** pornografische **games** speelt waarin fictieve volwassen personages seks hebben met **barely legal** personages. Of in zijn woorden: "alle voordelen zonder de nadelen" (ze zien er erg jong en mogelijk minderjarig uit, maar de personages zijn officieel meerderjarig).
- John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he plays **computer-generated** pornographic **games** in which fictional adult characters have sex with **barely legal** characters. Or in his words: "all the advantages without the disadvantages" (they look very young and possibly underage, but the characters are officially of age).
-
9. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij kijkt naar **cartoonachtige** pornografische **foto's en video's** met **zeer jonge** fictieve personages die, in zijn woorden, "lijken op de kinderen op de plaatselijke basisschool, maar het zijn natuurlijk geen echte kinderen want het gaat om tekeningen".
- John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he watches **cartoon** pornographic **pictures and videos** featuring **very young** fictional characters who, in his words, "look like the children at the local primary school, but of course they aren't actually children because they are drawings".

**KIND
PERSONAGES**

10. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij **cartoonachtige** pornografische **games** speelt waarin fictieve volwassen personages seks hebben met **zeer jonge** fictieve personages die, in zijn woorden, "lijken op de kinderen op de plaatselijke basisschool, maar het zijn natuurlijk geen echte kinderen want het gaat om tekeningen".
- John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he plays **cartoon** pornographic **games** in which fictional adult characters have sex with **very young** fictional characters who, in his words, "look like the children at the local primary school, but of course they aren't actually children because they are drawings".
11. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij kijkt naar **computer-gegenereerde** pornografische **foto's en video's** met **zeer jonge** fictieve personages die, in zijn woorden, "lijken op de kinderen op de plaatselijke basisschool, maar het zijn natuurlijk geen echte kinderen want het gaat om animaties".
- John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he watches **computer-generated** pornographic **pictures and videos** featuring **very young** fictional characters who, in his words, "look like the children at the local primary school, but of course they aren't actually children because they are animations".
12. Jan woont ondertussen vijf jaar naast buurman Michiel. Ze hebben ontdekt dat ze over de meest uiteenlopende onderwerpen kunnen praten, en doen dat ook geregeld wanneer ze bij elkaar op bezoek komen. Op een donderdagavond biecht Michiel op dat hij niet kijkt naar gewone pornografie. Michiel zegt dat hij **computer-gegenereerde** pornografische **games** speelt waarin fictieve volwassen personages seks hebben met **zeer jonge** fictieve personages die, in zijn woorden, "lijken op de kinderen op de plaatselijke basisschool, maar het zijn natuurlijk geen echte kinderen want het gaat om animaties".
- John has been living next door to neighbour Michael for the past five years. They have discovered that they can talk about a wide range of subjects, and they do so regularly when they visit each other. On a Thursday night, Michael confesses that he doesn't watch regular pornography. Michael says he plays **computer-generated** pornographic **games** in which fictional adult characters have sex with **very young** fictional characters who, in his words, "look like the children at the local primary school, but of course they aren't actually children because they are animations".

Vragen over pornografie

15. **Hoe vaak hebt u online pornografie bekeken tijdens de afgelopen twaalf maanden?**
/ How often have you watched online pornography in the past twelve months?

- Nooit / Never
- Minder dan 1x per maand / Less than once a month
- 1 – 3x per maand / 1 – 3x per month

- 1x per week / 1x a week
- Meerdere keren per week / Multiple times a week
- Dagelijks / Daily
- Meerdere keren per dag / Multiple times a day

16. Hebt u ooit pornografie bekeken met het geslacht dat verschilt van het geslacht waartoe u bent aangetrokken? / Have you ever watched pornography with a sex that is different from the one to which you are attracted?

- Ja / Yes *
- Nee / No

* Enkel deze respondenten kregen ook vraag 17 te zien.

17. Hoe vaak hebt u de afgelopen twaalf maanden online pornografie bekeken met het geslacht dat verschilt van het geslacht waartoe u bent aangetrokken? / In the past twelve months, how often have you watched online pornography with the sex that is different from the one to which you are attracted?

- Nooit / Never
- Minder dan 1x per maand / Less than once a month
- 1 – 3x per maand / 1 – 3x per month
- 1x per week / 1x a week
- Meerdere keren per week / Multiple times a week
- Dagelijks / Daily
- Meerdere keren per dag / Multiple times a day

18. Hebt u ooit cartoonachtige volwassenpornografie bekeken (zoals hentai of andere vormen)? / Have you ever watched cartoon adult pornography (such as hentai or other forms)?

- Ja / Yes *
- Nee / No

* Enkel deze respondenten kregen ook vraag 19 te zien.

19. Hoe vaak hebt u cartoonachtige volwassenenpornografie bekeken tijdens de afgelopen twaalf maanden? / How often did you watch cartoon adult pornography in the past twelve months?

- Nooit / Never
- Minder dan 1x per maand / Less than once a month
- 1 – 3x per maand / 1 – 3x per month
- 1x per week / 1x a week
- Meerdere keren per week / Multiple times a week
- Dagelijks / Daily
- Meerdere keren per dag / Multiple times a day

20. Hebt u ooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie bekeken? / Have you ever watched computer-generated adult pornography?

- Ja / Yes *
- Nee / No

* Enkel deze respondenten kregen ook vraag 21 te zien.

21. Hoe vaak hebt u computer-gegenereerde volwassenenpornografie bekeken tijdens de afgelopen twaalf maanden? / How often did you watch computer-generated adult pornography in the past twelve months?

- Nooit / Never
- Minder dan 1x per maand / Less than once a month
- 1 – 3x per maand / 1 – 3x per month
- 1x per week / 1x a week
- Meerdere keren per week / Multiple times a week
- Dagelijks / Daily
- Meerdere keren per dag / Multiple times a day

22. Hebt u ooit cartoonachtige pornografie met fictieve personages bekeken die een zeer jong/kinderlijk/minderjarig uiterlijk hadden (zoals Lolicon)? / Have you ever

watched cartoon pornography with fictional characters that had a very young/childlike/underage appearance (such as Lolicon)?

Ja / Yes *

Nee / No

* Enkel deze respondenten kregen ook vraag 23 te zien.

23. Hoe vaak hebt u cartoonachtige pornografie met fictieve personages bekeken die een zeer jong/kinderlijk/minderjarig uiterlijk hadden tijdens de afgelopen twaalf maanden? / How often did you watch cartoon pornography with fictional characters that had a very young/childlike/underage appearance during the past twelve months?

Nooit / Never

Minder dan 1x per maand / Less than once a month

1 – 3x per maand / 1 – 3x per month

1x per week / 1x a week

Meerdere keren per week / Multiple times a week

Dagelijks / Daily

Meerdere keren per dag / Multiple times a day

24. Hebt u ooit computer-gegenereerde pornografie met fictieve personages bekeken die een zeer jong/kinderlijk/minderjarig uiterlijk hadden? / Have you ever watched computer-generated pornography with fictional characters that had a very young/childlike/underage appearance?

Ja / Yes *

Nee / No

* Enkel deze respondenten kregen ook vraag 25 te zien.

25. Hoe vaak hebt u computer-gegenereerde pornografie met fictieve personages bekeken die een zeer jong/kinderlijk/minderjarig uiterlijk hadden tijdens de afgelopen twaalf maanden? / How often did you watch computer-generated pornography with fictional characters that had a very young/childlike/underage appearance during the past twelve months?

- Nooit / Never
- Minder dan 1x per maand / Less than once a month
- 1 – 3x per maand / 1 – 3x per month
- 1x per week / 1x a week
- Meerdere keren per week / Multiple times a week
- Dagelijks / Daily
- Meerdere keren per dag / Multiple times a day

26. Om welke redenen denkt u dat sommige personen cartoonachtige pornografie met fictieve personages bekijken die een zeer jong/kinderlijk/minderjarig uiterlijk hebben in plaats van (of samen met) echte kinderpornografie? / For what reasons do you think that some people watch cartoon pornography with fictional characters that have a very young/childlike/underage appearance rather than (or together with) real child pornography?

.....

27. Om welke redenen denkt u dat sommige personen computer-gegenereerde pornografie met fictieve personages bekijken die een zeer jong/kinderlijk/minderjarig uiterlijk hebben in plaats van (of samen met) echte kinderpornografie? / For what reasons do you think that some people watch computer-generated pornography with fictional characters that have a very young/childlike/underage appearance rather than (or together with) real child pornography?

.....

28. In welke mate gaat u al dan niet akkoord met onderstaande stellingen? / To what extent do you agree or disagree with the following statements?

- A. De seksualisering van echte minderjarigen is niet oké / The sexualisation of real minors is not okay
- B. Kinderen kunnen geseksualiseerd worden via tekeningen of animaties / Children can be sexualised through drawings or animations.
- C. De seksualisering van fictieve minderjarigen is niet oké / The sexualisation of fictional minors is not okay.

Schaal:

- Sterk mee oneens / Strongly disagree
- Mee oneens / Disagree
- Neutraal / Neutral
- Mee eens / Agree
- Sterk mee eens / Strongly agree

29. In welke mate gaat u al dan niet akkoord met onderstaande stellingen? / To what extent do you agree or disagree with the following statements?

- A. Pornografische cartoons/tekeningen van kinderen kunnen de drempel voor pedoseksueel gedrag verlagen / Pornographic cartoons/drawings of children can lower the threshold for paedosexual behaviour
- B. Pornografische cartoons/tekeningen van kinderen kunnen een therapeutisch nut hebben voor de behandeling van pedofiele- en seksuele gevoelens voor kinderen / Pornographic cartoons/drawings of children may have therapeutic value in the treatment of paedophilic and sexual feelings towards children
- C. Pornografische computer-gegenereerde beelden van kinderen kunnen de drempel voor pedoseksueel gedrag verlagen / Pornographic computer-generated images of children can lower the threshold for paedosexual behaviour
- D. Pornografische computer-gegenereerde beelden van kinderen kunnen een therapeutisch nut hebben voor de behandeling van pedofiele- en seksuele gevoelens voor kinderen / Pornographic computer-generated images of children may have therapeutic value in the treatment of paedophilic and sexual feelings towards children

Schaal:

- Zeer onwaarschijnlijk / Very unlikely
- Onwaarschijnlijk / Unlikely
- Neutraal / Neutral
- Waarschijnlijk / Likely
- Zeer waarschijnlijk / Very likely

Cognitieve vertekeningen

30. Op een schaal van 1 tot 7, in welke mate bent u het eens of oneens met de volgende stellingen? 1 = Sterk mee oneens ; 7 = Sterk mee eens / On a scale of 1 to 7, to what extent do you agree or disagree with the following statements? 1 = Strongly disagree ; 7 = Strongly agree

1. Soms zeggen kinderen geen nee tegen seksuele activiteit met volwassenen omdat ze nieuwsgierig zijn naar seks of er plezier aan beleven / Sometimes children don't say no to sexual activity with adults because they are curious about sex or enjoy it
2. Een kind kan zelf beslissen of het al dan niet seksuele handelingen met een volwassene wil verrichten / A child can make their own decision as to whether to have sexual activities with an adult or not
3. Omdat volwassenen hoge seksuele behoeften hebben, is het niet altijd mogelijk seksuele driften te beheersen / Because adults have high sexual needs it is not always possible to control sexual urges
4. Sommige mensen die zedendelicten plegen waarbij kinderen zijn betrokken, zijn geen echte "zedendelinquenten" - ze zijn gewoon onhandelbaar en maken een fout / Some people who have sex offenses involving children are not true "sex offenders"- they are just out of control and make a mistake
5. Sommige kinderen zijn bereid en willen graag betrokken zijn bij seksuele activiteiten met en voor volwassenen / Some children are willing and eager to be involved in sexual activities that are with, and for, adults
6. Kinderen vertellen anderen niet over seksuele activiteiten met volwassenen, waarschijnlijk omdat ze het leuk vonden of er geen last van hadden / Children don't tell others about sexual activities involving adults probably because they liked it or weren't bothered by it
7. Seksuele gedachten en fantasieën hebben over een kind is zo slecht nog niet, want het kind wordt er tenminste niet echt door gekwetst / Having sexual thoughts and fantasies about a child isn't all that bad because at least it is not really hurting the child
8. Sommige seksuele relaties met kinderen lijken veel op seksuele relaties met volwassenen / Some sexual relations with children are a lot like adult sexual relationships

9. Alleen maar kijken naar een naakt kind is niet zo erg als aanraken en zal het kind waarschijnlijk niet zo erg beïnvloeden / Just looking at a naked child is not as bad as touching and will probably not affect the child as much
10. Soms zet het kind aan tot seksuele activiteit met de volwassene / Sometimes the child instigates the sexual activity with the adult
11. Sommige mensen grijpen naar seksuele activiteiten met kinderen omdat ze geen seks hebben gehad met volwassen partners / Some people turn to sexual activities involving children because they were deprived of sex from adult partners
12. Kinderen die door meer dan één volwassene worden gemolesteerd, doen waarschijnlijk iets om volwassenen naar zich toe te trekken / Children who get molested by more than one adult probably are doing something to attract adults to them
13. Voor veel volwassenen waren hun seksuele overtredingen met kinderen het gevolg van stress en het overtredende gedrag hielp om die stress te verlichten / For many adults their sexual offenses involving children were the result of stress and the offending behavior helped to relieve that stress
14. Sommige volwassenen betrekken kinderen bij seksuele activiteiten omdat ze denken dat het kind het leuk zou vinden hoe het voelt / Some adults involve children with sexual activities because they think the child would enjoy how it feels
15. Soms lijdt de dader het meest, verliest hij of wordt hij het meest gekwetst / Sometimes the offender suffers, loses or is hurt the most
16. Kinderen zijn betrouwbaarder en meer te vertrouwen dan volwassenen / Children are more reliable and more trusting than adults
17. Sommige kinderen zijn volwassen genoeg om te genieten van seksuele activiteiten met, en voor, volwassenen / Some children are mature enough to enjoy sexual activities with, and for, adults
18. Kinderen worden verondersteld te doen wat volwassenen willen en dat kan inhouden dat ze in hun seksuele behoeften voorzien / Children are supposed to do what adults want and this might include serving their sexual needs
19. Een persoon zou seks moeten hebben wanneer het nodig is / A person should have sex whenever it is needed
20. Kinderen die betrokken zijn geweest bij seksuele activiteiten met, en voor, volwassenen zullen daar uiteindelijk overheen komen en verder gaan met hun leven / Children, who

have been involved in sexual activities with, and for, adults will eventually get over it and get on with their lives

21. De enige manier om een kind schade te berokkenen wanneer het bij seksuele activiteiten wordt betrokken, is door fysiek geweld te gebruiken om hen zover te krijgen / The only way to do harm to a child when involving them in sexual activities would be to use physical force to get them to do it
22. De maatschappij maakt veel grotere ophef over seksuele activiteiten van volwassenen met kinderen dan dat ze in werkelijkheid zijn / Society makes much bigger deals out of sexual activities involving adults with children than they really are
23. Sommige kinderen gedragen zich verleidelijk tegenover volwassenen / Some children act seductively towards adults
24. Vaak plannen volwassenen hun zedendelicten met kinderen niet, maar gebeuren ze gewoon / A lot of the time adults do not plan their sex offenses involving children, they just happen.
25. Sommige professionals jagen sommige mensen die betrokken zijn bij misbruik na om zichzelf beter te doen lijken / Some professionals pursue some people involved in abuse in order to make themselves look good
26. Veel kinderen die betrokken zijn bij seksuele activiteiten met of voor volwassenen ondervinden daar geen grote problemen van / Many children who are involved in sexual activities with, or for, adults do not suffer major problems because of it
27. Kinderen betrekken bij seksuele activiteiten met of voor volwassenen kan een aanvaardbare manier zijn om het kind te controleren en te straffen / Involving children in sexual activities with, or for adults, can be an acceptable way of controlling and punishing the child
28. Seksuele activiteiten met kinderen kan een kind dichterbij volwassenen doen voelen / Sexual activities with children can make a child feel closer to adults
29. Het is de reactie van de maatschappij, en niet zozeer het seksueel misbruik zelf, die het leed veroorzaakt dat een kind voelt / It is society's reaction, rather than the sexual abuse itself, which causes the distress a child feels
30. Als een kind naar de geslachtsdelen van een volwassene kijkt, is het kind waarschijnlijk geïnteresseerd in seks / If a child looks at an adult's genitals, the child is probably interested in sex

31. Kinderen geven volwassenen meer acceptatie en meer liefde dan andere volwassenen / Children give adults more acceptance and more love than other adults
32. Kinderen zijn onschuldig en willen volwassenen behagen / Children are innocent and want to please adults
33. Volwassenen moeten seks kunnen hebben met wie ze maar willen / Adults should be able to have sex with whomever they want
34. Seksuele activiteiten waarbij volwassenen en kinderen betrokken zijn, kunnen het kind helpen over seks te leren / Sexual activities involving adults and children can help the child learn about sex
35. Ergens in de toekomst zal onze maatschappij beseffen dat seks tussen een kind en een volwassene oké is / Sometime in the future our society will realize that sex between a child and adult is alright
36. Veel volwassenen plegen zedendelicten met kinderen omdat ze als kind seksueel zijn misbruikt / Many adults commit sex offenses involving children because they were sexually abused as a child
37. Soms kan het seksueel aanraken van een kind een manier zijn om hen liefde en genegenheid te tonen / Sometimes touching a child sexually can be a way to show them love and affection
38. Volwassenen hebben seksuele activiteiten met kinderen als een manier om wraak te nemen op iemand, b.v. het kind, de ouder, de echtgenote, enz. / Adults engage in sexual activities with children as one way of getting back at someone, e.g. the child, parent, wife, etc.
39. Iemand kan soms gerechtvaardigd zijn om seksuele activiteiten te hebben met, of waarbij kinderen betrokken zijn, als zijn partner niet in seks geïnteresseerd is / A person can sometimes be justified in engaging in sexual activities that are with, or that involve children, if their partner isn't interested in sex.

6. SPSS output

6.1. Nationaliteit van respondenten

NATIONALITEIT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Amerikaanse	67	17,1	17,3	17,3
	Australische	7	1,8	1,8	19,1

Belgische	164	41,9	42,3	61,3
Bengalese	1	,3	,3	61,6
Braziliaanse	8	2,0	2,1	63,7
Britse	18	4,6	4,6	68,3
Bulgaarse	1	,3	,3	68,6
Canadese	7	1,8	1,8	70,4
Chileense	1	,3	,3	70,6
Chinese	1	,3	,3	70,9
Colombiaanse	1	,3	,3	71,1
Costa Ricaanse	1	,3	,3	71,4
Deense	1	,3	,3	71,6
Duitse	12	3,1	3,1	74,7
Egyptische	1	,3	,3	75,0
Finse	7	1,8	1,8	76,8
Franse	3	,8	,8	77,6
Guatemalteekse	1	,3	,3	77,8
Hondurese	1	,3	,3	78,1
Hongaarse	3	,8	,8	78,9
Ierse	1	,3	,3	79,1
IJslandse	1	,3	,3	79,4
Indische	3	,8	,8	80,2
Indonesische	1	,3	,3	80,4
Israëlische	1	,3	,3	80,7
Italiaanse	2	,5	,5	81,2
Jamaicaanse	1	,3	,3	81,4
Japanse	1	,3	,3	81,7
Kameroense	1	,3	,3	82,0
Kazachse	2	,5	,5	82,5
Kosovaarse	1	,3	,3	82,7
Litouwse	1	,3	,3	83,0
Maleisische	1	,3	,3	83,2
Marokkaanse	1	,3	,3	83,5
Mexicaanse	3	,8	,8	84,3
Nederlandse	28	7,2	7,2	91,5
Nieuw- Zeelandse	1	,3	,3	91,8
Noorse	1	,3	,3	92,0
Oekraïense	2	,5	,5	92,5
Oostenrijkse	3	,8	,8	93,3

Peruviaanse	1	,3	,3	93,6
Poolse	3	,8	,8	94,3
Portugese	1	,3	,3	94,6
Roemeense	2	,5	,5	95,1
Singaporese	2	,5	,5	95,6
Slowaakse	1	,3	,3	95,9
Spaanse	3	,8	,8	96,6
Tsjechische	2	,5	,5	97,2
Turkse	2	,5	,5	97,7
Venezolaanse	1	,3	,3	97,9
Vietnamese	2	,5	,5	98,5
Wit-Russische	1	,3	,3	98,7
Zuid-Afrikaanse	1	,3	,3	99,0
Zweedse	4	1,0	1,0	100,0
Total	388	99,2	100,0	
Missin g	3	,8		
Total	391	100,0		

6.2. Kruistabellen voor het ooit hebben bekeken van geanimeerde pornografie

OOIT CARTOON MINDERJARIGEN * OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE
Crosstabulation

			OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE		Total
			Ja	Nee	
OOIT CARTOON MINDERJARIGEN	Ja	Count	143	8	151
		Expected Count	96,9	54,1	151,0
		% within OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE	57,0%	5,7%	38,6%
	Nee	Count	108	132	240
		Expected Count	154,1	85,9	240,0
		% within OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE	43,0%	94,3%	61,4%
Total	Count	251	140	391	
	Expected Count	251,0	140,0	391,0	
	% within OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI MINDERJARIGEN * OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE

Crosstabulation

			OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE		Total
			Ja	Nee	
OOIT CGI MINDERJARIGEN	Ja	Count	103	5	108
		Expected Count	69,3	38,7	108,0
		% within OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOG RAFIE	41,0%	3,6%	27,6%
	Nee	Count	148	135	283
		Expected Count	181,7	101,3	283,0
		% within OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOG RAFIE	59,0%	96,4%	72,4%
Total	Count	251	140	391	
	Expected Count	251,0	140,0	391,0	
	% within OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOG RAFIE	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CARTOON MINDERJARIGEN * OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE

Crosstabulation

			OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE		Total
			Ja	Nee	
OOIT CARTOON MINDERJARIGEN	Ja	Count	120	31	151
		Expected Count	68,0	83,0	151,0
		% within OOIT CGI VOLWASSENENPORNOG RAFIE	68,2%	14,4%	38,6%
	Nee	Count	56	184	240
		Expected Count	108,0	132,0	240,0
		% within OOIT CGI VOLWASSENENPORNOG RAFIE	31,8%	85,6%	61,4%
Total	Count	176	215	391	
	Expected Count	176,0	215,0	391,0	
	% within OOIT CGI VOLWASSENENPORNOG RAFIE	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI MINDERJARIGEN * OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE Crosstabulation

			OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE		Total
			Ja	Nee	
OOIT CGI MINDERJARIGEN	Ja	Count	101	7	108
		Expected Count	48,6	59,4	108,0
		% within OOIT CGI VOLWASSENENPORNOG RAFIE	57,4%	3,3%	27,6%
	Nee	Count	75	208	283
		Expected Count	127,4	155,6	283,0
		% within OOIT CGI VOLWASSENENPORNOG RAFIE	42,6%	96,7%	72,4%
Total	Count	176	215	391	
	Expected Count	176,0	215,0	391,0	
	% within OOIT CGI VOLWASSENENPORNOG RAFIE	100,0%	100,0%	100,0%	

6.3. Kruistabellen voor biologisch geslacht en het hebben bekeken van geanimeerde pornografie

OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE * BIOLOGISCH GESLACHT

Crosstab

			BIOLOGISCH GESLACHT		Total
			Man	Vrouw	
OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE	Ja	Count	171	80	251
		Expected Count	131,6	119,4	251,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	83,4%	43,0%	64,2%
	Nee	Count	34	106	140
		Expected Count	73,4	66,6	140,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	16,6%	57,0%	35,8%
Total	Count	205	186	391	
	Expected Count	205,0	186,0	391,0	
	% within BIOLOGISCH GESLACHT	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE * BIOLOGISCH GESLACHT

Crosstab

			BIOLOGISCH GESLACHT		Total
			Man	Vrouw	
OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE	Ja	Count	136	40	176
		Expected Count	92,3	83,7	176,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	66,3%	21,5%	45,0%
	Nee	Count	69	146	215
		Expected Count	112,7	102,3	215,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	33,7%	78,5%	55,0%
Total	Count	205	186	391	
	Expected Count	205,0	186,0	391,0	
	% within BIOLOGISCH GESLACHT	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CARTOON MINDERJARIGEN * BIOLOGISCH GESLACHT

Crosstab

			BIOLOGISCH GESLACHT		Total
			Man	Vrouw	
OOIT CARTOON MINDERJARIGEN	Ja	Count	123	28	151
		Expected Count	79,2	71,8	151,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	60,0%	15,1%	38,6%
	Nee	Count	82	158	240
		Expected Count	125,8	114,2	240,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	40,0%	84,9%	61,4%
Total	Count	205	186	391	
	Expected Count	205,0	186,0	391,0	
	% within BIOLOGISCH GESLACHT	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI MINDERJARIGEN * BIOLOGISCH GESLACHT

Crosstab

			BIOLOGISCH GESLACHT		Total
			Man	Vrouw	
OOIT CGI MINDERJARIGEN	Ja	Count	96	12	108
		Expected Count	56,6	51,4	108,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	46,8%	6,5%	27,6%
	Nee	Count	109	174	283
		Expected Count	148,4	134,6	283,0
		% within BIOLOGISCH GESLACHT	53,2%	93,5%	72,4%
Total	Count	205	186	391	
	Expected Count	205,0	186,0	391,0	
	% within BIOLOGISCH GESLACHT	100,0%	100,0%	100,0%	

6.4. Kruistabellen voor aantrekking tot minderjarigen en het hebben bekeken van geanimeerde pornografie

OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE * Aantrekking tot minderjarigen

Crosstab

			Aantrekking tot minderjarigen		Total
			Ja	Nee	
OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOG RAFIE	Ja	Count	87	164	251
		Expected Count	65,5	185,5	251,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	85,3%	56,7%	64,2%
	Nee	Count	15	125	140
		Expected Count	36,5	103,5	140,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	14,7%	43,3%	35,8%
Total	Count	102	289	391	
	Expected Count	102,0	289,0	391,0	
	% within Aantrekking tot minderjarigen	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE * Aantrekking tot minderjarigen

Crosstab

			Aantrekking tot minderjarigen		Total
			Ja	Nee	
OOIT CGI VOLWASSENENPORNOG RAFIE	Ja	Count	77	99	176
		Expected Count	45,9	130,1	176,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	75,5%	34,3%	45,0%
	Nee	Count	25	190	215
		Expected Count	56,1	158,9	215,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	24,5%	65,7%	55,0%
Total	Count	102	289	391	
	Expected Count	102,0	289,0	391,0	
	% within Aantrekking tot minderjarigen	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CARTOON MINDERJARIGEN * Aantrekking tot minderjarigen

Crosstab

			Aantrekking tot minderjarigen		Total
			Ja	Nee	
OOIT CARTOON MINDERJARIGEN	Ja	Count	84	67	151
		Expected Count	39,4	111,6	151,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	82,4%	23,2%	38,6%
	Nee	Count	18	222	240
		Expected Count	62,6	177,4	240,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	17,6%	76,8%	61,4%
Total	Count	102	289	391	
	Expected Count	102,0	289,0	391,0	
	% within Aantrekking tot minderjarigen	100,0%	100,0%	100,0%	

12M CARTOON MINDERJARIGEN * Aantrekking tot minderjarigen

Crosstab

			Aantrekking tot minderjarigen		Total
			Ja	Nee	
12M CARTOON MINDERJARIGEN	Nooit	Count	3	9	12
		Expected Count	6,7	5,3	12,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	3,6%	13,4%	7,9%
	Minder dan 1x per maand	Count	8	14	22
		Expected Count	12,2	9,8	22,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	9,5%	20,9%	14,6%
	1 – 3x per maand	Count	7	11	18
		Expected Count	10,0	8,0	18,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	8,3%	16,4%	11,9%
	1x per week	Count	7	12	19
		Expected Count	10,6	8,4	19,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	8,3%	17,9%	12,6%
	Meerdere keren per week	Count	38	8	46
		Expected Count	25,6	20,4	46,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	45,2%	11,9%	30,5%
	Dagelijks	Count	13	9	22
		Expected Count	12,2	9,8	22,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	15,5%	13,4%	14,6%
	Meerdere keren per dag	Count	8	4	12
		Expected Count	6,7	5,3	12,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	9,5%	6,0%	7,9%
	Total	Count	84	67	151
		Expected Count	84,0	67,0	151,0
		% within Aantrekking tot minderjarigen	100,0%	100,0%	100,0%

6.5. Kruistabellen voor aantrekking tot fictieve (minderjarige) personages en het hebben bekeken van geanimeerde pornografie

OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE * AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES

Crosstab

			AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES		Total
			Ja	Nee	
OOIT CARTOON VOLWASSENENPORNOGRAFIE	Ja	Count	202	49	251
		Expected Count	167,5	83,5	251,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	77,4%	37,7%	64,2%
	Nee	Count	59	81	140
		Expected Count	93,5	46,5	140,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	22,6%	62,3%	35,8%
Total	Count	261	130	391	
	Expected Count	261,0	130,0	391,0	
	% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE * AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES

Crosstab

			AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES		Total
			Ja	Nee	
OOIT CGI VOLWASSENENPORNOGRAFIE	Ja	Count	152	24	176
		Expected Count	117,5	58,5	176,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	58,2%	18,5%	45,0%
	Nee	Count	109	106	215
		Expected Count	143,5	71,5	215,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	41,8%	81,5%	55,0%
Total	Count	261	130	391	
	Expected Count	261,0	130,0	391,0	
	% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CARTOON MINDERJARIGEN * AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES

Crosstab

			AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES		Total
			Ja	Nee	
OOIT CARTOON MINDERJARIGEN	Ja	Count	139	12	151
		Expected Count	100,8	50,2	151,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	53,3%	9,2%	38,6%
	Nee	Count	122	118	240
		Expected Count	160,2	79,8	240,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	46,7%	90,8%	61,4%
Total	Count	261	130	391	
	Expected Count	261,0	130,0	391,0	
	% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI MINDERJARIGEN * AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES

Crosstab

			AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES		Total
			Ja	Nee	
OOIT CGI MINDERJARIGEN	Ja	Count	105	3	108
		Expected Count	72,1	35,9	108,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	40,2%	2,3%	27,6%
	Nee	Count	156	127	283
		Expected Count	188,9	94,1	283,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	59,8%	97,7%	72,4%
Total	Count	261	130	391	
	Expected Count	261,0	130,0	391,0	
	% within AANTREKKING FICTIEVE PERSONAGES	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CARTOON MINDERJARIGEN * AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN

Crosstab

			AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN		Total
			Ja	Nee	
OOIT CARTOON MINDERJARIGEN	Ja	Count	127	12	139
		Expected Count	74,6	64,4	139,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN	90,7%	9,9%	53,3%
	Nee	Count	13	109	122
		Expected Count	65,4	56,6	122,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN	9,3%	90,1%	46,7%
Total	Count	140	121	261	
	Expected Count	140,0	121,0	261,0	
	% within AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN	100,0%	100,0%	100,0%	

OOIT CGI MINDERJARIGEN * AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN

Crosstab

			AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN		Total
			Ja	Nee	
OOIT CGI MINDERJARIGEN	Ja	Count	99	6	105
		Expected Count	56,3	48,7	105,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN	70,7%	5,0%	40,2%
	Nee	Count	41	115	156
		Expected Count	83,7	72,3	156,0
		% within AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN	29,3%	95,0%	59,8%
Total	Count	140	121	261	
	Expected Count	140,0	121,0	261,0	
	% within AANTREKKING FICTIEVE MINDERJARIGEN	100,0%	100,0%	100,0%	