

Gert Vermeulen, Laura Byn
& Stéphanie De Coensel (eds.)

Seksuele autonomie, normativiteit, exploitatie en deviantie

Criminologische en
juridische verkenningen

Gert Vermeulen, Laura Byn & Stéphanie De Coensel (eds.)
Seksuele autonomie, normativiteit, exploitatie en deviantie
Criminologische en juridische verkenningen
Antwerpen / 's-Hertogenbosch
Gompel&Svacina
2022

625 blz. – 17 x 24 cm
ISBN 978-94-6371-411-2
D/2022/14.401/65
NUR 820/821

© 2022 Gert Vermeulen, Laura Byn, Stéphanie De Coensel (editors) en de auteurs, respectievelijk voor het geheel van het boek en de eigen auteursbijdrage.

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze ook, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande en schriftelijke toestemming van de auteur(s) van de betreffende bijdrage(n) of, wanneer het om het geheel van het boek gaat, van de editors.

Al het mogelijke werd gedaan om de informatie in dit boek zo juist en actueel te maken als kan. Editors, auteurs of uitgever kunnen niet verantwoordelijk worden gesteld voor mogelijke nadelen die lezers door eventuele onvolkomenheden in het boek zouden ondervinden.

Gompel&Svacina bv
Uitgevers

Nationalestraat 111, B-2000 Antwerpen | info@gompel-svacina.be
Rietveldenweg 60, NL-5222 AS 's-Hertogenbosch | info@gompel-svacina.nl
www.gompel-svacina.eu

Inhoudsopgave

[beknopt]

DEEL 1 SEKSUELE TOESTEMMING EN ZELFBESCHIKKING, SCRIPTS EN NORMEN.....	23
Seksuele toestemming in het nieuwe seksueel strafrecht: onvolkomen, inconsistente en aarzelende progressie.....	25
<i>Gert Vermeulen</i>	
Seksuele toestemming over de grenzen heen.....	47
<i>Laura Byn</i>	
De perceptie van jongeren ten aanzien van seksuele toestemming	63
<i>Céline De Moor</i>	
Nieuwe generatie, oude normaal. De invloed van seksuele scripts op de normalisering van grensoverschrijding.....	93
<i>Laura Byn</i>	
Slachtoffer van je eigen geslacht: seksueel dubbele standaarden bij sexting.....	123
<i>Emma Geerts</i>	
Attitudes binnen de holebigemeenschap omtrent ongewenste verspreiding van naaktbeelden	151
<i>Larissa Van Puyvelde</i>	
Seksuele rechtspositie van personen met een geestelijke kwetsbaarheid	185
<i>Kyana Carpels</i>	
DEEL 2 SEKSWERK, SEKSUELE EXPLOITATIE EN MENSENHANDEL.....	217
Het Nederlandse wetsvoorstel Regulering Sekswerk	219
<i>Athina Droesbeke</i>	
Sekswerkers onder de Duitse Sekswerkersbeschermingswet.....	239
<i>Paulien De Pauw</i>	
Mensenhandelkwalificatie in de praktijk: te ruim? Een analyse van recente rechtspraak in de gerechtelijke arrondissementen West- en Oost-Vlaanderen.....	281
<i>Anse Ghesquiere</i>	
Dualisering van slachtoffers van mensenhandel en mensensmokkel?.....	309
<i>Stefanie Bracke</i>	

Daderevolutie bij slachtoffers van tienerpooiers en Nigeriaanse madams	337
<i>Halima Guelai</i>	
DEEL 3 PORNO	369
Legitimiteit van een verbod op extreme porno	371
<i>Kayleigh Versijpt</i>	
Extreme opinie of extreme porno? Exploratieve studie naar de publieke opinie omtrent (strafbaarstelling van) extreme porno	415
<i>Céline Bertin</i>	
Virtuele kinderpornografie door de lens van pedofielen	445
<i>Charlotte Mertens</i>	
Virtuele kinderpornografie vs geanimeerde volwassenenpornografie: Studie naar meningen en doelpubliek	475
<i>Renée Pattyn</i>	
DEEL 4 DADERBEHANDELING EN -BEJEGENING	507
Therapeutisch gebruik van virtuele kinderpornografie en kinderseksrobots	509
<i>Alda De Corte</i>	
Impact van zelfhulp via steungroepen op niet-pedoseksuele pedofielen	539
<i>Nena Decoster</i>	
Welzijnsbeleving van pedoseksuelen in detentie	565
<i>Birgit Voet</i>	
Dubbel deviant? Publieke percepties over vrouwelijke zedendelinquenten in Vlaanderen	601
<i>Elise Ysebaert</i>	

Virtuele kinderpornografie vs geanimeerde volwassenenpornografie

Studie naar meningen en doelpubliek

Renée Pattyn

Abstract

Virtual child pornography has been on the rise for several years, while it remains unclear to whom such material is attractive. This research investigates any overlap between watchers of animated adult pornography and of virtual child pornography. It also examines (opinions on) the reasons for consuming virtual child pornography, including how this varies for (non-)realistic virtual pornography and (non-)paedophiles. The mixed methods study consists of an online survey and a focus group with non-offending paedophiles. Results show similarities between the two types of animated pornography. There appears to be an overlap between those who have watched animated adult pornography and those who have watched virtual child pornography. Watching either types of animated pornography is associated with a higher chance of being attracted to real or fictional minors, though these associations are stronger in the case of virtual child pornography. Reasons for watching virtual child pornography encompassed a whole range of reasons, ranging from an aesthetic preference for animated (child) pornography, to it filling a therapeutic function. The latter reason partly explains the more positive opinion of paedophiles on the phenomenon compared to non-paedophiles.

1. Inleiding

Ondanks vele inspanningen blijft kinderpornografie wereldwijd een sterk aanwezig fenomeen. Op internationaal niveau registreerde het Internet Watch Foundation (IWF) meer dan 252.000 URL's waarop kindermisbruikbeelden konden worden aangetroffen, een stijging van 64% ten opzichte van 2020 (Internet Watch Foundation, 2022). Terwijl kinderpornografie in eerste instantie geassocieerd wordt met seksuele misbruikbeelden van echte kinderen, is het ondertussen breder dan dat. De laatste jaren duikt virtuele kinderpornografie steeds vaker op, i.e. een volledig fictieve vorm van kinderpornografie dat geen misbruik van echte kinderen vereist. Hetzelfde IWF houdt hiervoor ook een lijst bij van dergelijke non-fotografische beelden³⁸⁷ met de bedoeling om het internet te vrijwaren van dit soort beelden. In 2021 werd deze lijst geüpdatet met 234 unieke URL's (Internet Watch Foundation, 2022). Dergelijke beelden blijven overigens niet beperkt tot cartoonachtig materiaal dat gemakkelijk te onderscheiden is van echte beelden. De beschikbaarheid van (gratis) animatiesoftware hebben de weg vrijgemaakt

³⁸⁷ Het IWF definieert dit als *cartoons, drawings, computer-generated imagery (CGI) and other non-photographic representations of child sexual abuse* (Internet Watch Foundation, 2022). Het verwijst dus niet enkel naar virtuele kinderpornografie.

voor computer-gegenereerde beelden die dichter aansluiten bij de realiteit. Hetzelfde geldt ook voor virtueel kinderpornografisch materiaal (Child Focus, 2021).

Tegelijkertijd is de bestaande literatuur die ingaat op virtuele kinderpornografie eerder beperkt of van recente aard. Vandaar dat een aantal vragen onbeantwoord blijven, met name wie virtuele kinderpornografie zoal consumeert. Zoals Paasonen (2019) aangeeft, zou er een kloof bestaan tussen de pornografische voorkeuren van personen enerzijds, en hun seksuele interesses 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 mogelijk niet iets dat exclusief is voor pedofielen, en mogelijk bestaan er verscheidene redenen waarom ook personen die niet aangetrokken zijn tot minderjarigen hiertoe aangetrokken zijn. Verder is het empirisch onderzoek naar de publieke opinie over kinderpornografie van beperkte aard (Steel et al., 2022). Voorgaand onderzoek dat dit wel onderzocht maakte niet steeds een onderscheid tussen echte en fictieve kinderpornografie (Prichard et al., 2016).

Dit hoofdstuk heeft dan ook tot doel hier meer licht op te werpen. Daartoe werden volgende onderzoeksvragen geformuleerd: (1) In welke mate overlapt het doelpubliek van geanimeerde volwassenenpornografie met het doelpubliek van (realistische) virtuele kinderpornografie, en (2) hoe verhouden niet-realistische virtuele kinderpornografie en realistische virtuele kinderpornografie zich tot elkaar? De tweede onderzoeksvraag werd 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, en (2.2) wat zijn de redenen voor het bekijken van niet-realistische virtuele kinderpornografie versus realistische virtuele kinderpornografie?

Eerst volgt een bespreking van geanimeerde pornografie in algemene zin, waarna wordt gefocust op wat valt onder de noemer van virtuele kinderpornografie en wat haar verschijningsvormen zijn. Daarna wordt ingegaan op wat reeds bekend lijkt te zijn over het (potentiële) doelpubliek van virtuele kinderpornografie. Vervolgens wordt kort ingegaan op de methodologische basis van dit onderzoek, waarna de resultaten worden besproken. Het hoofdstuk wordt afgesloten met een discussie en conclusie.

2. Porn in all shapes and sizes

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 maar ook games. Pornografische games zijn ondertussen geen recent fenomeen meer en zijn wijdverspreid te vinden op het internet (Lankoski & Dymek, 2020; Saunders, 2019).

De kwaliteit en stijl van geanimeerde pornografie varieert van zeer ruw met schokkende bewegingen, tot intentioneel cartoonachtig en (foto)realistisch met aandacht voor anatomische correctheid (Paasonen, 2017, 2019; Saunders, 2019). Wanneer gestreefd wordt naar fotorealistische kwaliteit hebben producenten de voorkeur voor statische

afbeeldingen, aangezien video's sneller het *uncanny valley*³⁸⁸-effect oproepen (Saunders, 2019). Een voorbeeld van intentioneel cartoonachtig pornografie is *hentai*, een term die verwijst naar Japanse *manga* en *anime* van erotische of seksuele aard. De stijl van *hentai* wordt net zoals andere Japanse kunstvormen vaak gekenmerkt door een soort leegte, 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'. Verder wordt het ook gekenmerkt door een gebrek aan realisme, wat het onderscheidt van de meer 'vleesgeworden' en realistische stijl van westerse (computer-)geanimeerde pornografie (Ortega-Brena, 2009). Hoewel beide verschillen op vlak van realisme, portretteren beiden vaak ook fantasierijke en onmogelijke scenario's (Ortega-Brena, 2009; Paasonen, 2019). Een westers voorbeeld hiervan is *monster toon porn* dat zich focust op seksuele scenario's tussen grote variabiliteit aan monsters (e.g. elven, demonen en zombies) en vrouwelijke personages zoals bekende actrices of videogamepersonages (Paasonen, 2017).

Geanimeerde pornografie wordt door zowel commerciële studies als personen buiten het commerciële circuit geproduceerd (Paasonen, 2017, 2019). Computer-gegenereerde pornografie buiten het commerciële wezen staat ook bekend als *user-generated, computer-generated pornography* (UCGP), en is voornamelijk te vinden in *DIY-communities* zoals *imageboards* (e.g. danbooru, gelbooru en Rule34) en *subscription based websites* (e.g. Patreon) maar ook op de bekende pornosites zoals Pornhub (Lankoski & Dymek, 2020; Saunders, 2019). Bovenstaande platformen bevatten vanzelfsprekend ook de cartoonachtige variant van geanimeerde pornografie. Zo blijkt uit het jaarreview van Pornhub (2019) dat *hentai* in 2019 de tweede meest populaire zoekterm en vierde meest bekeken categorie was, terwijl *cartoon* op nummer 13 stond. Voor België specifiek steeg het aantal zoekopdrachten voor *hentai* met 112% ten opzichte van het vorige jaar en werd het de vierde meest opgezochte zoekterm in 2019. In 2021 werd *hentai* de meest populaire zoekterm op de website (Pornhub, 2021). Platformen waarop geanimeerde pornografie te vinden zijn dienen echter niet enkel als afzetmarkt voor eigen creaties. Websites zoals Renderosity bieden de mogelijkheid om andere geïnteresseerden te voorzien in de nodige kennis, vaardigheden en software om zelf geanimeerde pornografie te maken (Saunders, 2019).

Omdat de productie van geanimeerd pornografisch materiaal volledig losgekoppeld wordt van de grenzen van het menselijk lichaam, biedt animatiepornografie de mogelijkheid om gewelddadige scenario's uit te beelden zonder dat de kijker bezorgd moet zijn dat personen gekwetst, gedwongen of onder invloed meedoen aan scènes (Paasonen, 2017, 2019). Geanimeerde pornografie schuwt dan ook niet om onrealistische of taboeonderwerpen aan te kaarten (Capino, 2004; Saunders, 2019) (Capino, 2004; Saunders, 2019). Dit laatste uit zich ook in de vorm van virtuele kinderpornografie.

³⁸⁸ *Uncanny valley* verwijst naar het gevoel van ongemak dat kan ontstaan wanneer personen geconfronteerd worden met realistische representaties van virtuele personen (Mori et al., 2021).

2.1. Virtuele kinderpornografie

Ondanks dat kinderpornografie in eerste instantie geassocieerd wordt met beeldmateriaal van echte minderjarigen waarin geslachtsdelen en/of seksuele handelingen geportretteerd zijn (Oerlemans, 2011), komt dergelijk materiaal in verschillende vormen voor. Een van deze verschijningsvormen en fictieve tegenhanger van echte of 'klassieke kinderpornografie' is virtuele kinderpornografie.

Virtuele kinderpornografie omvat kinderpornografische beelden van volledig fictieve aard die voorkomen in de vorm van tekeningen of cartoons en computer-gegenereerd materiaal (Gillespie, 2018; McLelland & Yoo, 2007; Nair, 2010). Het kan naargelang de stijl van het materiaal verder worden opgedeeld in de niet-realistische en realistische variant. Daarnaast blijft het niet beperkt tot niet-interactieve beelden (i.e. foto's en video's). Op het internet zijn pornografische games te vinden waarin onderwerpen zoals incest, maar ook pedofilie en andere vormen van seksueel geweld in voorkomen (Martinez & Manolovitz, 2010).

2.1.1. Niet-realistische virtuele kinderpornografie

Met 'niet-realistische virtuele kinderpornografie' wordt bedoeld op cartoonachtig tweedimensionaal kinderpornografisch materiaal van fictieve minderjarigen. Deze variant hecht doorgaans minder belang aan anatomische correctheid. De meest gekende vorm hiervan is *lolicon* (of *rorikon*) en verwijst naar pornografische *manga* en *anime* waarin fictieve minderjarige meisjes in seksuele (gewelddadige) situaties worden geplaatst (Galbraith, 2011; Savage, 2015). De mannelijke variant van *lolicon* is *shotacon*, wat zich focust op jonge (prepuberale) jongens (Madill, 2017; McLelland, 2005). Net als *lolicon* komen ook hier thema's van verkrachting en incest aan bod (Madill, 2017; McLelland, 2005). *Shotacon* kan verder worden opgesplitst in homoseksuele en heteroseksuele *shotacon* (Madill, 2017).

Dergelijk kinderpornografisch materiaal komt ook voor in de vorm van games, en vallen vaak ook onder de noemer van *eroge* of *hentai* games (Gutiérrez, 2014; Martinez & Manolovitz, 2010). De meerderheid van dergelijke games wordt 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. De meerderheid van Japanse *adult* games zijn tweedimensionaal van aard gekenmerkt door de stijl van Japanse *anime* (Galbraith, 2017). Ze volgen meestal heteroseksuele scenario's maar in mindere mate komen ook homoseksuele 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). Een voorbeeld hiervan is *Hizashi no Naka no Riaru*. Hierin moet de speler tijdens het babysitten een minderjarig meisje verkrachten (Martinez & Manolovitz, 2010).

2.1.2. Realistische virtuele kinderpornografie

Onder de realistische variant van virtuele kinderpornografie wordt 3D-computer-gegenereerd pornografisch materiaal van fictieve minderjarigen verstaan. De kwaliteit van animaties kan 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).

Eroge komt ook in driedimensionale vorm voor. Een van de meer beruchte 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 verkracht (Galbraith, 2017; Gutiérrez, 2014). Ook het westen kent games die voor gelijkaardige doeleinden gebruikt kunnen worden. In *Second Life*³⁸⁹ is het mogelijk avatars naar eigen wens te creëren (Filipović, 2020; Reeves, 2018) en te interageren met de avatars van andere spelers verspreid over de wereld (Reeves, 2013). Ondanks dat *Second Life* in theorie geen pornografische game is wordt het door sommigen wel voor die intentie gebruikt. 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 virtual reality* games met computer-gegenereerde personages beschikbaar. Hoewel hetgeen op de markt nog te onderscheiden is van het reële, bestaat de technologie wel voor fotorealistische kwaliteit. *Virtual reality* games gaan vaak gepaard met *character customisation* waarbij het mogelijk is om partners af te stemmen op de eigen voorkeuren. In theorie kan het 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*³⁹⁰. Hierdoor voelen spelers zich niet enkel meer betrokken, maar hebben ze ook meer controle over de scenario's. Op die manier kan het in de toekomst mogelijk zijn om misbruik hyperrealistisch te simuleren (Esposito, 2019).

3. Doelpubliek van virtuele kinderpornografie

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). 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. Bestaande literatuur lijkt evenwel een aantal voorlopige antwoorden te suggereren op de vraag wie virtuele kinderpornografie bekijkt en waarom. Christensen et al. (2021) hadden reeds getracht de psychologie achter virtuele kinder-

³⁸⁹ *Second Life* is een Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), ontwikkeld in de Verenigde Staten.

³⁹⁰ *Teledildonics* zijn van op afstand bedienbare seksspeeltjes.

pornografie-daders te achterhalen op basis van bestaande literatuur over klassieke kinderpornografie, vanuit de vaststelling dat virtueel kinderpornografisch vaak samen met klassiek kinderpornografisch materiaal wordt aangetroffen (Northern Ireland Office, 2007, aangehaald in Christensen et al., 2021). 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).

Cognitieve schema's en vertekeningen vormden een eerste aanknooppunt. 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. Toegepast op virtueel materiaal kan bij daders het idee ontstaan en bekrachtigd worden dat kindermisbruik onschadelijk is door de mogelijkheid virtuele kinderen te animeren zodanig dat het lijkt alsof zij genieten (Christensen et al., 2021). Uit deze schema's volgen cognitieve vertekeningen die op hun beurt attitudes en overtuigingen zijn die door daders gehanteerd worden om hun gedrag te ontkennen, te minimaliseren of te rationaliseren (Taylor & Quayle, 2003; Ward & Keenan, 1999). Het bekijken van virtuele kinderpornografie kan dan geminimaliseerd worden vanuit het idee dat het "toch niet gaat om echte kinderen" (Christensen et al., 2021).

Verder biedt ook wisselwerking tussen de persoon en de omgeving een verklaring. Hierbij zouden bepaalde eigenschappen van het internet overtredingen in het kader van online kinderpornografie kunnen faciliteren. Voor personen die voordien slechts een oppervlakkige aantrekking of nieuwsgierigheid ten aanzien van (klassieke) kinderpornografie ervaarden is de drempel om dit op te zoeken en te vinden lager geworden (Wortley, 2012). In het bijzonder zou volgens Christensen et al. (2021) virtuele kinderpornografie als toegangspoort kunnen fungeren vanwege bepaalde kenmerken die het bezit. Er zou een grotere neiging tot regelovertreding zijn omdat de virtuele variant in vergelijking met klassiek kinderpornografisch materiaal mogelijks meer toegankelijk en anoniem is (want websites waarop het materiaal te vinden kan zijn, e.g. *fanfiction*-, animatie- en comic sites, worden mogelijks minder onderworpen aan wettelijk toezicht), alsook omdat er mogelijks een groter gevoel van afstandelijkheid ten opzichte van het materiaal mee gepaard gaat. Deze eigenschappen kunnen het minder risicovol en gemakkelijker maken virtueel materiaal op te zoeken. En indien de gepercipieerde voordelen van virtuele kinderpornografie groter zijn dan de gepercipieerde risico's, kan het zijn dat bepaalde daders kiezen voor deze variant eerder dan de klassieke vorm (Christensen et al., 2021).

Dat virtuele kinderpornografie voornamelijk geassocieerd wordt met pedofilie is geen verrassing. Het is reeds aangetoond dat beschuldigd zijn van een kinderpornografisch misdrijf een sterke indicatie is voor pedofilie (Seto et al., 2006). Evenwel is er dus geen sprake van een één-op-één-relatie, en is niet iedere kijker van kinderpornografie een pedofiel. De vraag is dan wel hoe zij in contact komen met kinderpornografie. Carnes (2003) beschreef reeds een 'obsessieve spiraal' waarin sommigen terecht komen op

zoek naar materiaal dat een grotere mate aan opwinding veroorzaakt dan het voorgaande, mildere materiaal, met als eindstation kinderpornografie. Zo zijn video's met volwassen pornoactrices die op tieners lijken, ook gekend als *barely legal* pornografie, reeds jaren een populaire categorie op pornowebsites. *Teen* was van 2013 tot en met 2019 een van de meest gezochte zoektermen of categorieën op Pornhub (2013, 2015, 2016, 2017, 2018a, 2018b, 2019). Volgens Carnes (2003) zouden sommige kijkers van *barely legal* pornografie de overstap maken naar *lolita* en *nudist* websites waarop naakte minderjarigen worden geportretteerd, evenwel vanuit een artistieke invalshoek. Een deel van hen zou uiteindelijk terechtkomen op kinderpornografische websites wanneer het voorgaande materiaal niet meer bevredigend genoeg is. Dit is een proces dat door sommigen als niet te stoppen wordt beschreven. Carnes (2003) 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 mogelijks 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.

Evenwel moet het onderwerp van seksuele interesse niet noodzakelijk iets reëel zijn, het kan bijvoorbeeld ook gaan om een aantrekking tot fictieve personages, ook wel gekend als fictofilie. Fictofilie is “*an intense long-term parasocial love or desire relationship between a human individual and a fictional character*” (Karhulahti & Välisalo, 2021, p. 3). Het heeft niet noodzakelijk een seksuele of romantische connotatie, maar wordt wel geassocieerd met een zekere mate aan hechting tot fictieve personages. De aantrekking kan ook aanleiding geven tot het uitvoeren van bepaalde activiteiten (*fictophilic behaviours*) 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 fanfiction³⁹¹ (Karhulahti & Välisalo, 2021).

3.1. Niet-realistische virtuele kinderpornografie

Bovenstaande ging in op verklaringen voor het bekijken van virtuele kinderpornografie in algemene zin. Evenwel is er ook literatuur die in het bijzonder ingaat op de niet-realistische variant. Zo richt *lolicon* zich vooral op een mannelijk doelpubliek (Galbraith, 2011; Shigematsu, 1999), maar het is geen exclusief mannelijk fenomeen. In het geval van het Japanse *lolicon* magazine *Manga Burikko* was 15% van de lezers vrouwelijk en kwamen ook vrouwelijke artiesten aan bod (Galbraith, 2011, 2019). Ook bij *eroge* of *hentai* games is het doelpubliek grotendeels mannelijk, al probeert de industrie ook in te spelen op vrouwelijke spelers door homoseksuele *eroge* te produceren (Gutiérrez, 2014). Het overkoepelende genre waartoe *shotacon* behoort, *yaoi*, is in tegenstelling tot *lolicon* voornamelijk samengesteld uit vrouwelijke lezers en producenten (McLelland,

³⁹¹ *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.

2005; McLelland & Yoo, 2007). Het gaat dan grotendeels om (minderjarige) heteroseksuele vrouwen, maar ook lesbische fans of vrouwen die hun seksualiteit nog in vraag stellen (McLelland, 2005). Daarnaast is er ook een kleine groep van (homoseksuele) mannelijke fans (McLelland & Yoo, 2007).

Volgens Saitō (2007, zoals aangehaald in Madill, 2017) leest de meerderheid van fans van *shotacon* en *lolicon* het materiaal niet uit pedofiele interesse. Het verlangen dat voortkomt uit deze genres moet onderscheiden worden van reële verlangens voor echte personen. Consumenten en producenten van *yaoi* en *lolicon* zouden dan ook geen gevaar vormen voor kinderen (Galbraith, 2011; McLelland & Yoo, 2007). *Yaoi*-personages dienen eerder beschouwd te worden als een alter ego voor vrouwelijke lezers (McLelland, 2005; Mizoguchi, 2003). De fictieve en onbepaalde aard van deze personages maakt het namelijk mogelijk de personages toe te eigenen en zelf vorm te geven (McLelland, 2005). De personages zijn dan ook te beschrijven als een ‘derde gender’: “*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, p. 53). *Yaoi* is 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). Het is ook een manier om appreciatie voor het jeugdige mannelijke lichaam uit te drukken (McLelland & Yoo, 2007). Ook *lolicon* kan volgens Akagi (1993, aangehaald in Galbraith, 2011) beschouwd worden als een vorm van zelfexpressie voor mannen waarbij afstand wordt gedaan van een mannelijke competitieve wereld en het ‘zelf als mannelijk’ wordt ingeruild voor de ‘vriendelijkheid en liefde’ van de *shōjo*³⁹².

3.2. Realistische virtuele kinderpornografie

Voor wat betreft realistische virtuele kinderpornografie is er minder kennis voorhanden, al kan onder meer worden teruggegrepen naar fictofilie en het daaraan gerelateerde aspect van *fictophilic behaviour* (Karhulahti & Välisalo, 2021). De opwinding die volgt uit (computer-gegenereerde) animatiepornografie heeft namelijk niet enkel te maken met de aantrekking tot en verlangen voor het specifieke personage, maar is ook gerelateerd aan de vervaardiging ervan. Hierbij geldt ook het belang van *community*. Kijkers van geanimeerde pornografie discussiëren 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 heeft leeftijd, zoals te begrijpen is volgens een Rule34-gebruiker, geen echte betekenis: “*The moment you're masturbating [...] and realize cartoon characters don't have age because they're*

³⁹² (*Bi*)*shōjo* verwijst naar jonge en mooie meisjes en wordt bijna exclusief gebruikt voor fictieve personages (Galbraith, 2011).

imaginary" (Saunders, 2019, p. 249). Soortgelijke uitspraken kunnen ook gezien worden als 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.

Daarnaast kan ook, en zeker wanneer vergeleken met de niet-realistische variant, de rationele keuzetheorie van toepassing zijn. Beide vormen van virtuele kinderpornografie hebben het voordeel toegankelijker te zijn dan klassieke pornografie. In theorie is iedereen in staat om zelf virtuele kinderpornografie te maken, mits het aanleren van de nodige teken- of animatievaardigheden. Toegang tot en misbruik van kinderen is niet nodig. Voor zij die virtuele kinderpornografie bekijken als alternatief voor klassieke kinderpornografie om pedofiele behoeften te bevredigen heeft de realistische variant het bijkomende voordeel dat het materiaal dichter aansluit bij de realiteit. Onderzoek toont namelijk aan 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 die elk scenario mogelijk maakt en de opkomst van *virtual reality* en *teledildonics*, biedt virtuele computer-gegenereerde kinderpornografie nieuwe mogelijkheden. Daarnaast is er waarschijnlijk 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. Aangezien zowel tijd en middelen schaars zijn, zou het geen verrassing zijn indien er prioriteit zou worden gegeven aan zaken met directe slachtoffers.

4. Methodologie

Deze studie vertrok vanuit een *mixed methods* design bestaande uit een kwantitatieve online survey en een kwalitatieve online focusgroep. Een *mixed methods* design combineert de voordelen van beide methoden. Waar kwalitatieve methoden resulteren in rijke en diepgaande data, zijn kwantitatieve methoden meer transparant en precies (Maruna, 2010). Hierdoor is het mogelijk een meer holistisch beeld van virtuele kinderpornografie te krijgen.

Gegeven de gevoelige en illegale aard van kinderpornografische consumptie en de moeilijke bereikbaarheid van een onderzoeksgroep zoals pedofielen werd in het kader van de survey geopteerd voor een *convenience sample*. Het nadeel aan een *convenience sample* is dat het niet representatief is voor de onderzoekspopulatie. Hierdoor kunnen de resultaten en conclusies in dit onderzoek niet geëxtrapoleerd worden naar de bredere populatie. Evenwel kunnen ze bijdragen aan het ontwikkelen van voorlopige hypothesen, die in toekomstig onderzoek grondiger kunnen worden onderzocht (Galloway, 2005). De survey werd internationaal verspreid op verschillende websites. In hoofdzaak werd gepeild naar het pornografiegebruik, de meningen van respondenten over geanimeerde kinderpornografie, en redenen voor het bekijken van virtuele kinderpornografie. De meningen van respondenten werd onderzocht aan de hand van

narratieve vignetten waarin respondenten de rol van iemand anders innamen. Vignetten zijn korte beschrijvingen van hypothetische personages en/of hypothetische scenario's (Finch, 1987). 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 derde-persoonsperspectief wordt de persoonlijke betrokkenheid meer geabstraheerd (Atzmüller, 2021), en antwoorden zij mogelijks ook minder sociaalwenselijk (Erfanian et al., 2020). In totaal waren er twaalf scenario's vanuit een derde-persoonsperspectief die een situatie beschreven waarin iemand geconfronteerd werd met de bekenenis van een buur dat hij een bepaalde vorm van geanimeerde (volwassenen-of kinder)pornografie bekeek. Deze vignetten varieerden naargelang de leeftijd van het personage³⁹³, het type materiaal³⁹⁴, en de mate van betrokkenheid³⁹⁵. De kwantitatieve data werd geanalyseerd aan de hand van SPSS. In totaal werden 391 eenheden betrokken bij de data-analyse.

Voor het kwalitatieve luik werd uitgereikt naar de organisatie van Virtuous Pedophile, i.e. een online steungroep voor *non-offending* pedofielen, die de toestemming gaf hun forum beschikbaar te stellen voor een online asynchrone focusgroep. Bij asynchrone focusgroepen hebben deelnemers meer tijd om hun antwoorden te overwegen, wat leidt tot meer gedetailleerde bijdragen. Het anonieme karakter van het forum doordat het enkel na toelating van de beheerders toegankelijk is, maakt gevoelige onderwerpen meer bespreekbaar (Stewart & Shamdasani, 2017) en biedt een betere bescherming voor de identiteit van respondenten (Stewart & Williams, 2005). De forumrespondenten werden gevraagd naar hun mening omtrent virtuele kinderpornografie en de redenen die zij hadden voor het bekijken van virtuele kinderpornografie. Alle participerende forumleden kregen bij transcriptie van de forumberichten een pseudoniem. Voor de kwalitatieve data-analyse werd gebruikgemaakt van NVivo. In totaal waren er 14 forumleden die actief hebben bijgedragen door minstens één bericht te plaatsen dat een of meerdere vragen beantwoordden. Een aantal respondenten kwamen niet meer terug naar de discussie na het plaatsen van hun eerste antwoord. Uitval is ook een van de problemen waarmee asynchrone focusgroepen mee kampen (Hallam, 2021). De bijdragen van de respondenten bleven ook beperkt tot het individueel beantwoorden van de vragen, zonder in te spelen op de antwoorden van anderen. Gebrekkige groepsdynamiek in online focus groepen werd al eerder aangekaart in de literatuur (Greenbaum, 1997).

³⁹³ De scenario's varieerden naar gelang het ging om volwassen personages, *barely legal* (personages die officieel net meerderjarig zijn maar er tegelijkertijd erg jong en mogelijks minderjarig uitzien) personages, of kind personages.

³⁹⁴ Cartoonachtige pornografie of computer-gegenereerde pornografie

³⁹⁵ Indirecte betrokkenheid (foto's en video's) of directe betrokkenheid (games)

5. Resultaten

5.1. Samenstelling steekproef

In de survey kwamen in totaal 54 verschillende nationaliteiten aan bod. De top vijf meest voorkomende nationaliteiten waren de Belgische (42,3%), Amerikaanse (17,3%), Nederlandse (7,2%), Britse (4,6%) en Duitse (3,1%) nationaliteit. De steekproef bestond uit iets meer mannelijke dan vrouwelijke respondenten. Personen met een leeftijd tussen de 18 en 24 jaar waren het meest vertegenwoordigd en werden in dalende frequentie opgevolgd door de leeftijdscategorieën 25-34, 35-44, 45-54, 55-64 en 65+. Op moment van de bevraging was iets meer dan de helft van de respondenten single, gevolgd door een derde van de respondenten die in een relatie maar ongehuwd waren. De overige respondenten waren gehuwd, gescheiden of verweduwd. De grote meerderheid had ook geen kinderen. Ongeveer 60% van de respondenten had een opleiding hoger dan secundair onderwijs. De steekproef bestond voor iets meer dan de helft uit studenten (tabel 1).

Tabel 1: Demografische kenmerken van de respondenten

DEMOGRAFISCHE KENMERKEN	<i>n</i>	%
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 (HB05)	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
Werknemer (niet-zelfstandig)	125	32,0

De meerderheid van de respondenten identificeerde zichzelf als heteroseksueel, iets meer dan een vijfde was biseksueel. Een minderheid was homoseksueel of asexueel. Iets meer dan een kwart van de respondenten gaf aan ooit al romantisch en/of seksueel aangetrokken te zijn tot minderjarigen. Twee derde van respondenten gaf aan ook ooit aangetrokken te zijn tot fictieve personages, ongeveer de helft van deze groep respondenten had dat ook al tot fictieve minderjarige personages ervaren (tabel 2).

Tabel 2: 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
Nee	121	46,4
*n = 261		

5.2. Overlappend doelpubliek

Respondenten werden gevraagd of zij ooit al verschillende vormen van geanimeerde pornografie hadden bekeken. Iets minder dan twee derde (64,91% of $n = 251$) van de respondenten gaf aan ooit cartoonachtige volwassenenpornografie te hebben bekeken. Voor computer-gegenereerde volwassenenpornografie was dit 45,01% ($n = 176$). Meer dan een derde (38,62 of $n = 151$) van de respondenten gaf aan ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie te hebben bekeken, voor de realistische variant was dit iets meer dan een kwart (27,62% of $n = 108$) van de respondenten.

Aan de hand van verschillende χ^2 -toetsen werd nagegaan of er een verband bestond tussen het ooit eerder hebben bekeken van geanimeerde volwassenenpornografie en

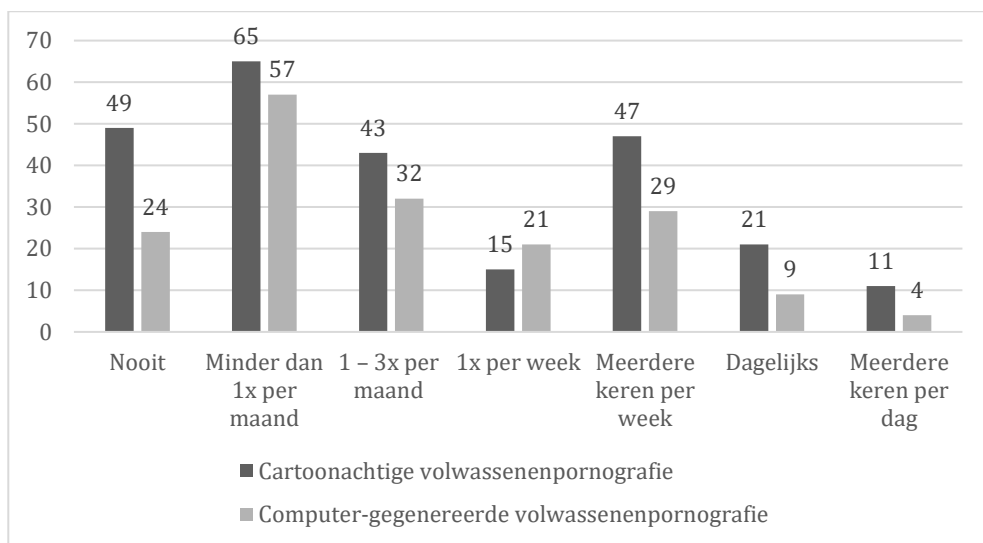
het ooit eerder hebben bekeken van virtuele kinderpornografie. Hieruit bleek dat er een significant positief en relatief sterk verband bestond tussen het ooit hebben bekeken van cartoonachtige volwassenenpornografie en het ooit hebben bekeken van (niet-) realistische virtuele kinderpornografie. Hetzelfde gold voor computer-geanimeerde volwassenenpornografie (tabel 3). Van de respondenten die reeds cartoonachtige volwassenenpornografie hadden bekeken, had 57% ($n = 143$) ook niet-realistische virtuele kinderpornografie bekeken en 41% ($n = 103$) realistische virtuele kinderpornografie bekeken. Voor de groep van respondenten die ooit computer-gegenereerde volwassenenpornografie had bekeken was het respectievelijk 68,2% ($n = 120$) en 57,4% ($n = 101$) van de respondenten die niet-realistische of realistische virtuele kinderpornografie had bekeken.

Tabel 3: Resultaten van acht χ^2 -toetsen voor geanimeerde volwassenenpornografie en virtuele kinderpornografie

OVERLAPPING	Chi ² (χ^2)	df	Phi (ϕ)
Cartoonachtige volwassenenpornografie			
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	99,61***	1	0,51***
Realistische virtuele kinderpornografie	63,10***	1	0,40***
Computer-gegenereerde volwassenenpornografie			
Niet-realistische virtuele kinderpornografie	118,01***	1	0,55***
Realistische virtuele kinderpornografie	141,84***	1	0,60***
*** $p < 0,001$			
$n = 391$			

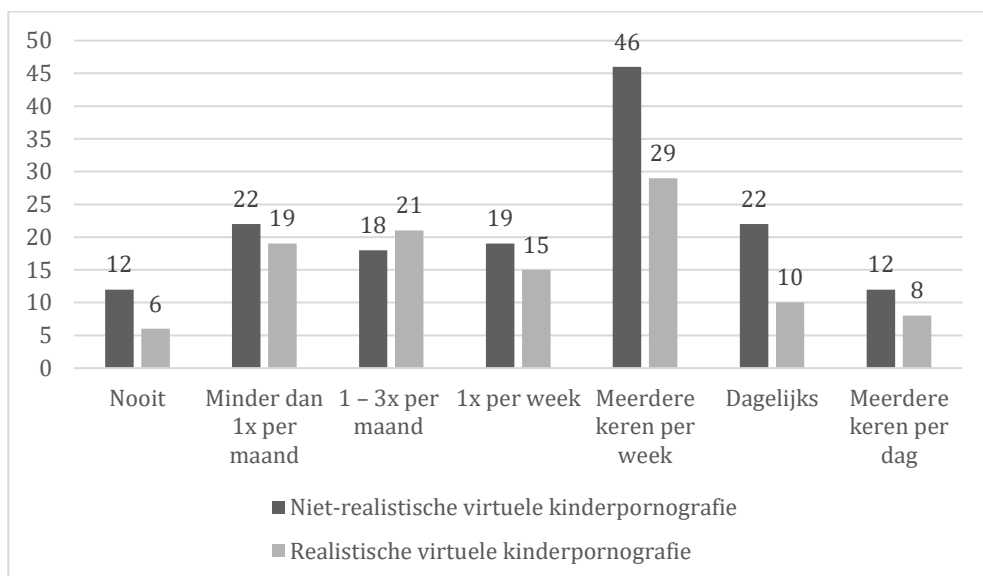
Verder werden ook *odds ratio's* (OR) berekend om de sterkte van deze verbanden te kwantificeren. Voor respondenten die reeds cartoonachtige volwassenenpornografie hadden bekeken, was de kans 21,85 keer groter (95% CI [10,26; 46,53]) dat zij ook ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie hadden bekeken, en 18,79 keer (95% CI [7,43; 47,5]) groter dat zij ooit realistische virtuele kinderpornografie hadden gezien, dan wanneer zij nooit cartoonachtige volwassenenpornografie hadden bekeken. Ook respondenten die ooit computer-geanimeerde volwassenenpornografie hadden bekeken, hadden een toegenomen kans om ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie ($OR = 12,72$, 95% CI [7,75; 20,87]) of realistische virtuele kinderpornografie ($OR = 40,02$, 95% CI [17,8; 89,97]) te hebben bekeken, dan zij die dat nooit hadden gedaan. Daarnaast waren er ook respondenten die nooit cartoonachtige volwassenenpornografie hadden bekeken maar wel niet-realistische ($n = 8$) of realistische ($n = 5$) virtuele kinderpornografie. Een aantal respondenten hadden ook ooit niet-realistische ($n = 31$) of realistische ($n = 7$) virtuele kinderpornografie bekeken zonder ooit computer-geanimeerde volwassenenpornografie te hebben gezien.

De respondenten die aangaven ooit een bepaalde vorm van geanimeerde pornografie te hebben bekeken werden ook gevraagd hoe vaak dat was het afgelopen jaar. Minder dan 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 (figuur 1).



Figuur 1: Staafdiagrammen voor het hebben bekeken van geanimeerde volwassenenpornografie de afgelopen twaalf maanden

In tegenstelling tot geanimeerde volwassenenpornografie bekeken respondenten virtuele kinderpornografie 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 (figuur 2).



Figuur 2: Staafdiagrammen voor het hebben bekeken van (niet-)realistische virtuele kinderpornografie de afgelopen twaalf maanden

5.3. Ook een niet-pedofiel doelpubliek?

Uit de χ^2 -toetsen bleek een significant positief en sterk verband te bestaan tussen het aangetrokken zijn tot minderjarigen en het ooit hebben bekeken van geanimeerde pornografie (tabel 4). Zij die aangaven zich ooit aangetrokken te hebben gevoeld tot minderjarigen hadden een grotere kans om ooit cartoonachtige volwassenenpornografie ($OR = 4,42$, 95% CI [2,44; 8,02]), computer-gegenereerde volwassenenpornografie ($OR = 5,91$, 95% CI [3,54; 9,87]), niet-realistische ($OR = 15,46$, 95% CI [8,68; 27,55]) of realistische ($OR = 19,82$, 95% CI [11,29; 34,81]) virtuele kinderpornografie te hebben gezien dan zij die niet aangetrokken zijn tot minderjarigen. Van de 289 respondenten die aangaven zich niet aangetrokken te voelen tot minderjarigen, waren er toch 67 respondenten die wel ooit niet-realistische virtuele kinderpornografie hadden bekeken, waarvan 58 respondenten dat ook het afgelopen jaar hadden gedaan. Voor realistische virtuele kinderpornografie waren dat 34 respondenten, waarvan er 30 respondenten waren die dit materiaal de afgelopen twaalf maanden hadden bekeken.

Tabel 4: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor zij die aangetrokken zijn tot minderjarigen en geanimeerde pornografie

	Chi ² (χ^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***
*** $p < 0,001$			
$n = 391$			

Het bekijken van virtuele kinderpornografie heeft dus niet noodzakelijk iets te maken met het aangetrokken zijn tot echte minderjarigen. Zo werden er ook significant positieve en (redelijk) sterke verbanden gevonden tussen het aangetrokken zijn tot fictieve personages en het hebben bekeken van virtuele kinderpornografie (tabel 5). Zij die aangaven zich ooit aangetrokken te hebben gevoeld tot fictieve personages hadden een grotere kans om ooit cartoonachtige volwassenenpornografie ($OR = 5,66$, 95% CI [3,58; 8,95]), computer-gegenereerde volwassenenpornografie ($OR = 6,16$, 95% CI [3,71; 10,22]), niet-realistische ($OR = 11,20$, 95% CI [5,90; 21,28]) of realistische ($OR = 28,49$, 95% CI [8,83; 91,93]) virtuele kinderpornografie te hebben gezien. De verbanden werden sterker wanneer het specifiek ging om een aantrekking tot fictieve minderjarige personages. Ook zij die aangetrokken waren tot fictieve minderjarige personages hadden meer kans om ooit cartoonachtige volwassenenpornografie ($OR = 14,32$, 95% CI [6,18; 33,20]), computer-gegenereerde volwassenenpornografie ($OR = 8,80$, 95% CI [5,00; 15,52]), niet-realistische ($OR = 88,74$, 95% CI [38,88; 202,55]) of realistische ($OR = 46,28$, 95% CI [18,86; 113,59]) virtuele kinderpornografie te hebben bekeken.

Fictofilie werd ook tijdens de focusgroep aangehaald als een mogelijke reden voor het bekijken van virtuele kinderpornografie. Dit zou dan in het bijzonder opgaan voor de

niet-realistische tweedimensionale variant. Door een respondent werd ook gehypothetiseerd dat in geval van (semi)realistische computer-gegenereerd virtueel kinderpornografisch materiaal autopedofilie³⁹⁶ dan weer een verklaring kan zijn.

Tabel 5: Resultaten van vier χ^2 -toetsen voor zij die aangetrokken zijn tot fictieve (minderjarige) personages en geanimeerde pornografie

	Chi ² (χ^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***
*** $p < 0,001$			
$n = 391$			
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***
*** $p < 0,001$			
$n = 261$			

Ook 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 *Children and Sexual activities* (C&SA) schaal van Howitt en Sheldon (2007). De schaal had een Cronbach's alpha-waarde van 0,97. Beide groepen hadden een gemiddeld hogere score op de C&SA-schaal dan zij die nog nooit virtuele kinderpornografie hadden bekeken (tabel 6).

Tabel 6: 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
*** $p < 0,001$				
$n = 391$				

³⁹⁶ Seksuele opwindning door het idee een kind te zijn.

5.4. Diverse redenen voor het gebruik van virtuele kinderpornografie

De redenen die respondenten opgaven voor het gebruik van virtuele kinderpornografie waren erg divers en uiteenlopend. In eerste instantie kreeg het therapeutische invulling waarbij zelfhulpgerichte motieven aan bod kwamen. Zo zagen pedofiele respondenten het als een (ethische) uitlaatklep voor hun pedofiele- en seksuele behoeften, een middel om behoeftes te kanaliseren zonder schade toe te brengen aan anderen of te moeten grijpen naar harder materiaal (zoals klassieke kinderpornografie). Volgens een respondent is het een middel tot zelfregulatie door de stressverlichtende werking dat het kan hebben. Realistisch computer-gegenereerd materiaal zou op dit vlak ook bevredigender zijn.

“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

“... [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

Omdat er geen sprake is van kindermisbruik, zou het voor respondenten gemakkelijker zijn zich van het materiaal te distantiëren. Hierdoor gaat het gepaard met minder schuld- en schaamtegevoelens dan bij klassieke kinderpornografie, wat het mogelijks ook gemakkelijker maakt een verslaving voor klassieke kinderpornografie te behandelen. Een van de respondenten was wel van mening dat het pedofiel of verstoord denken zou 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

Virtuele kinderpornografie wordt echter niet enkel gebruikt als copingstrategie voor pedofiele gevoelens. Een aantal respondenten zagen het ook als een middel om met persoonlijke ervaringen met kindermisbruik om te gaan, door het misbruik te herbeleven of te zien uit een ander oogpunt.

“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.” (ID367³⁹⁷)

Andere redenen hadden dan eerder te maken met de eigenschappen van virtuele kinderpornografie of de mogelijkheden die het aanbiedt voor hen. Waarom sommigen kie-

³⁹⁷ Deze respondent gaf aan zich aangetrokken te voelen tot fictieve (minderjarige) personages, maar niet tot echte minderjarigen. De respondent bekeek beide vormen van virtuele kinderpornografie.

zen voor virtuele kinderpornografie in plaats van mensenpornografie of klassieke kinderpornografie kan ook te maken hebben met een esthetische voorkeur. Sommigen zijn aangetrokken tot een meer geïdealiseerde en *cutesy* stijl en graviteren dan naar niet-realistische virtuele kinderpornografie zonder dat zij per se aangetrokken zijn tot echte kinderen.

"... [W]hen it comes to Japanese lolicon, it's simply the appeal of intense cuteness in most cases." (ID347³⁹⁸)

Echter, niet iedereen verkiest gestileerd materiaal. Sommigen prefereren realistische virtuele kinderpornografie omdat het dichterbij ligt bij het echte zonder die grens te overschrijden. Tegelijkertijd kan een hogere mate aan realisme ook een reden zijn waarom sommigen dit juist vermijden. De fictieve aard van virtuele kinderpornografie geeft evenwel niet enkel de mogelijkheid een voorkeur te hebben en te kiezen voor een bepaalde stijl, het geeft ook de mogelijkheid eerder wat te animeren en fantasieën tot uiting te brengen die onmogelijk zijn in het echte leven. Voor een van de respondenten kreeg virtuele kinderpornografie een nostalgische invulling. Via virtuele kinderpornografie was het bijvoorbeeld mogelijk terug te grijpen naar de kindertijd en seks te simuleren met bepaalde kind(erlijke) personages.

"... [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

De grote variatie aan materiaal dat er bestaat kan op die manier ook een van de redenen zijn waarom sommigen hiertoe aangetrokken zijn. Los van het gegeven of iemand al dan wel of niet is aangetrokken tot minderjarigen.

"ANYTHING can happen, like legit ANYTHING, while in the real world, you're very limited." (ID480³⁹⁷)

Virtuele kinderpornografie kan ook de deur openen naar gelijkgestemde gemeenschappen. Volgens een respondent die virtuele kinderpornografie bekeek zouden (online) gemeenschappen pedofielen toegang tot steun bieden om ze te helpen omgaan met hun aantrekking waartoe ze in het echte leven geen toegang hebben door stigma.

"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 cannot access in real life due to risks of exposure, legal investigation, mandatory reporting, or ineffective shame/aversion therapy based treatment." (ID280³⁹⁹)

³⁹⁸ Deze respondent gaf aan zich aangetrokken te voelen tot fictieve (minderjarige) personages, maar niet tot echte minderjarigen. De respondent bekeek vooral niet-realistische virtuele kinderpornografie.

³⁹⁹ Deze respondent gaf aan zich aangetrokken te voelen tot echte minderjarigen en fictieve (minderjarige) personages. De respondent bekeek beide vormen van virtuele kinderpornografie.

Anderen zijn dan weer aangetrokken tot het materiaal vanwege de taboefactor wat het opwindend maakt, om illegale 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.

5.5. Meningen over virtuele kinderpornografie

Surveyrespondenten kregen per narratief vignet twee stellingen⁴⁰⁰ voorgelegd. Stelling 1 (moraliteit) peilde naar de mate waarin respondent het moreel niet oké vonden dat hun kennis naar deze vorm van pornografie keek. Stelling 2 (aangiftebereidheid) peilde naar hoe waarschijnlijk respondenten aangifte zouden doen bij de politie. Hierbij werd apart naar pedofiele versus niet-pedofiele respondenten gekeken. Daarnaast werd nagegaan hoe respondenten stonden tegenover het therapeutisch nut van fictieve kinderpornografische beelden. De surveyresultaten worden aangevuld met de mening van de forumrespondenten over virtuele kinderpornografie.

5.5.1. Moraliteit

Voor de eerste stelling waren beide groepen het in alle vier de volwassenenscenario's het grotendeels eens met elkaar. De meerderheid van beide groepen zag geen probleem met geanimeerde volwassenenpornografie. De meningen van de respondenten begonnen meer te divergeren naarmate de leeftijd van de personages daalden. In de vier scenario's waar het ging om *barely legal* personages bleef de grote meerderheid (+/- 85%) van pedofiele respondenten er geen probleem mee te hebben, al is deze groep verkleind. De respondenten zonder pedofiele gevoelens waren meer verdeeld. Iets meer respondenten vonden het moreel niet oké (+/- 40%) dan wel (+/- 38%), en dat bij zowel cartoonachtige foto's en video's en games, als computer-gegenereerde games. Deze verdeling was omgedraaid bij computer-gegenereerde foto's en video's. De groep van niet-pedofiele respondenten die hier geen probleem mee zag was groter dan zij die dit moreel niet oké vonden, hoewel het slechts ging om een klein verschil. Wat betreft de kindscenario's stonden beide groepen van respondenten er duidelijk minder positief tegenover wanneer vergeleken met de *barely legal* scenario's. De meerderheid (+/- 77%) van pedofiele respondenten had in alle vier de scenario's er nog steeds geen probleem mee, hoewel deze groep weer verder verkleind is. Ongeveer een vierde van pedofiele respondenten vond het in deze scenario's niet moreel oké. Ongeveer driekwart van de niet-pedofiele respondenten vond het moreel niet oké, wat een duidelijke stijging uitmaakt in vergelijking met de *barely legal* scenario's (tabel 7).

⁴⁰⁰ Respondenten konden steeds kiezen tussen vijf antwoordopties, lopend van (sterk) mee oneens tot (sterk) mee eens, en van (zeer) onwaarschijnlijk tot (zeer) waarschijnlijk. Beide hadden een neutrale antwoordcategorie.

Tabel 7: Mening van (niet-)pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (moraliteit)

STELLING 1		n (%)			
<i>Niet aangetrokken tot minderjarigen</i>	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 (7,9%)	16 (5,5%)	75 (26,0%)	141 (48,8%)

n = 289

STELLING 1		n (%)			
<i>Wel aangetrokken 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>					

Virtuele kinderpornografie vs geanimeerde volwassenenpornografie

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%)
<i>n = 102</i>					

Ook de forumrespondenten werd gevraagd naar hoe zij stonden tegenover virtuele kinderpornografie. Een thema dat vaak aan bod kwam was dat virtuele kinderpornografie ethischer is dan klassieke kinderpornografie. Er zijn geen echte kinderen betrokken, dus zou er ook geen sprake zijn van schade. Volgens een respondent zou de realistische variant het bijkomende voordeel hebben dat het de vraag naar klassieke kinderpornografie alsook kindermisbruik zou kunnen doen dalen. Er werd evenwel ook kort stilgestaan bij de gevaren ervan. Zo zou het bekijken ervan juist een pedofiele stoornis kunnen verergeren. In het bijzonder werd de realistische variant terughoudender benaderd. Realistisch materiaal zou een potentieel verslavendere werking hebben dan klassieke kinderpornografie of emotionele schade verrichten mocht de commercialisatie ervan ertoe leiden dat artiesten het materiaal produceren als een job in plaats van uit persoonlijke interesse. Het zou ondanks de fictieve aard ook schade kunnen toebrengen aan echte kinderen. Het gevaar bestaat dat afbeeldingen van echte kinderen gebruikt worden door *deep learning models* om virtueel kinderpornografisch materiaal te maken. Of afbeeldingen van echte minderjarigen zouden gebruikt en zodanig aangepast worden dat het lijkt op realistisch virtueel materiaal.

5.5.2. Aangiftebereidheid en criminalisering

Stelling twee peilde naar de aangiftebereidheid van respondenten. Geen enkele pedofiele respondent overwoog bij de volwassenenscenario's aangifte te doen. Voor niet-pedofiele respondenten waren er wel enkelingen die het zouden overwegen. Ook in de *barely legal* scenario's waren er geen pedofiele respondenten die overwogen aangifte te doen, ongeacht het soort materiaal of mate van betrokkenheid. In tegenstelling tot de pedofiele respondenten waren er hier wel niet-pedofiele respondenten die zouden overwegen aangifte doen. Zij overwogen dit het vaakst bij computer-gegenereerde foto's en video's, gevolgd door zowel cartoonachtige foto's en video's als games, en ten slotte computer-gegenereerde games. Bij de kindscenario's was de meerderheid (+85%) van pedofiele respondenten nog steeds van mening waarschijnlijk geen aangifte te doen, al waren er nu wel enkelen die dit zouden overwegen. Ook niet-pedofiele respondenten waren meer geneigd te overwegen aangifte te doen. Deze groep vertegenwoordigde nu ongeveer een kwart van de niet-pedofiele respondenten, in eender welk van deze vier scenario's (tabel 8).

Tabel 8: Mening van (niet-)pedofiele respondenten over geanimeerde pornografie (aangiftebereidheid)

STELLING 2		n (%)			
Niet aangetrokken 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>					

Virtuele kinderpornografie vs geanimeerde volwassenenpornografie

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%)

n = 289

STELLING 2		<i>n</i> (%)			
<i>Wel aangetrokken tot minderjarigen</i>	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

In tegenstelling tot de surveyrespondenten werden de forumrespondenten wel gevraagd naar hun mening over de criminalisering van virtuele kinderpornografie. Geen enkele respondent uitte zich als absolute voorstander voor de criminalisering ervan, 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, zoals in situaties waar het materiaal zodanig realistisch lijkt dat het moeilijk te onderscheiden valt van echt beeldmateriaal. Bijvoorbeeld 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 zouden belemmeren.

5.5.3. Therapeutisch nut

Ongeveer drie vierde van pedofiele surveyrespondenten gaf aan therapeutisch nut te zien in kinderpornografische cartoons en computer-gegenereerde beelden. Ook forumrespondenten zagen een therapeutisch nut. Niet-pedofiele surveyrespondenten waren hier meer verdeeld over. Zij zagen bij cartoons vaker een nut dan niet. Bij computer-gegenereerde beelden waren de meningen van respondenten omgedraaid (tabel 9). Ook meerdere forumrespondenten gaven expliciet aan een therapeutisch nut te zien in virtuele kinderpornografie.

Tabel 9: Mening van (niet-)pedofiele respondenten over het therapeutisch nut van virtuele kinderpornografie

THERAPEUTISCH NUT	n (%)				
	Zeer on- waar- schijnlijk	Onwaar- schijnlijk	Neutraal	Waar- schijnlijk	Zeer waar- schijnlijk
Wel aangetrokken tot minderjarigen*					
Cartoonachtig ma- teriaal	2 (2,0%)	12 (11,8%)	13 (12,7%)	41 (40,2%)	34 (33,3%)
Computer-gegene- reerd materiaal	2 (2,0%)	13 (12,7%)	13 (12,7%)	40 (39,2%)	34 (33,3%)
Niet aangetrokken tot minderjarigen**					
Cartoonachtig ma- teriaal	41 (14,2%)	57 (19,7%)	81 (28,0%)	88 (30,4%)	22 (7,6%)
Computer-gegene- reerd materiaal	41 (14,2%)	68 (23,5%)	78 (27,0%)	82 (28,4%)	20 (6,9%)
* n = 102					
** n = 289					

6. Discussie en conclusie

In deze steekproef is er sprake van een overlapping tussen zij die ooit geanimeerde volwassenenpornografie hadden bekeken en zij die ooit virtuele kinderpornografie had-

den bekeken. Voorgaand onderzoek had reeds aangetoond dat overtredingen met betrekking tot kinderpornografie een sterke indicator is voor pedofilie (Seto et al., 2006). De auteurs expliciteren echter niet of virtuele weergaven van kinderen ook onder hun definitie van kinderpornografie vallen. Wel werd in dit onderzoek een verband gevonden tussen zelf-gerapporteerde aantrekking tot minderjarigen en het ooit hebben bekeken van virtuele kinderpornografie. Volgens Seto et al. zoeken mensen voornamelijk naar pornografie die aansluit bij hun seksuele interesses, waardoor het onwaarschijnlijk is dat niet-pedofiele personen kinderpornografie zouden opzoeken. Desalniettemin gaf Paasonen (2019) aan dat sommigen soms de voorkeur geven aan pornografisch materiaal dat niet aansluit bij hun seksuele interesses, en dat er dus geen één-op-één-relatie bestaat tussen seksuele- en pornografische interesses. Zo was er hier sprake van respondenten die niet aangetrokken waren tot minderjarigen, maar wel ooit virtuele kinderpornografie hadden bekeken, en waarvan sommigen het ook meerdere keren hadden bekeken het afgelopen jaar. Daarnaast werden ook positieve verbanden gevonden tussen het zich aangetrokken voelen tot fictieve (minderjarige) personages en het bekijken van virtuele kinderpornografie, wat een indicatie van fictofilie kan zijn. Fictofilie kan onder meer gepaard gaan met bepaalde *fictophilic behaviours* (Karhulahti & Välisalo, 2021), zoals geïllustreerd werd met de respondent die de productie van virtueel materiaal zag als een middel om relaties op te bouwen met andere gebruikers van virtuele kinderpornografie.

De verscheidende redenen die respondenten opgaven voor het gebruiken van virtuele kinderpornografie komen overeen met mogelijke verklaringen aangereikt door de literatuur. Deze redenen kunnen vanuit het rationele keuzeperspectief beschreven worden als voordelen die opwegen tegen de nadelen, minstens wanneer het vergeleken wordt met klassieke kinderpornografie. Dit breed spectrum aan redenen kan ook opgedeeld worden in intrinsieke redenen en extrinsieke redenen. Met 'intrinsiek' wordt bedoeld op de interne oorsprong van de redenen. Veel van de redenen die respondenten opgaven waren terug te leiden naar zelfhulpgerichte motieven of het vervullen van een therapeutische functie. Respondenten zagen virtuele kinderpornografie als een uitlaatklep en middel om hun pedofiele behoeften onder controle te houden, zoals eerder aangehaald door Taylor en Quayle (2003). Het was ook een manier om schuld- en schaamtegevoelens te minimaliseren omdat er geen echte kinderen en dus misbruik aan te pas komt. Een dergelijke redenering kan opgevat worden als een manier om hun gedrag te minimaliseren (zie Christensen et al., 2021, *supra*). Verder vallen ook virtuele kinderpornografie om met een verslaving voor klassieke kinderpornografie of zelf ervaren kindermisbruik om te gaan, 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. Die oneindige manipuleerbaarheid kan dus een verklaring zijn om ertoe aangetrokken te zijn. Op die manier kan het beschouwd worden als een leeg canvas om eigen verlangens op te projecteren (zie Ortega-Brena, 2009). Zoals eer-

der aangehaald in Paasonen (2019, p. 150) betekent geanimeerde pornografie dat kijkers zich geen zorgen moeten maken om de veiligheid van participanten. Op die manier kan geanimeerde pornografie beschouwd worden als een ethischer alternatief op mensenpornografie, wat ook werd aangegeven door de respondenten omdat het niet gepaard gaat met echt misbruik. Anderzijds kan virtuele kinderpornografie *zelf* wel de basis vormen voor kindermisbruik. Virtuele kinderpornografie maakt het mogelijk lievelingspersonages van slachtoffers na te bootsen en te animeren alsof ze lijken te genieten (Christensen et al., 2021). Op die manier heeft virtuele kinderpornografie mogelijk het desensibiliseren en verlagen van de remmingen van kinderen tot gevolg. Een surveyrespondent bekende virtuele kinderpornografie te hebben gebruikt om minderjarigen te *groomen*. Er werd niet nagegaan hoe personen terechtkwamen bij virtuele kinderpornografie, maar de kans zou 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 mogelijk 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) geldt voor virtuele kinderpornografie, en wat ook in dit onderzoek werd aangehaald als reden.

Ook de resultaten van de meningen van respondenten in dit onderzoek liggen in lijn met de studie van Prichard et al. (2016), minstens wat betreft niet-pedofiele respondenten. Wel moet worden meegegeven dat hier gepeild werd naar de moraliteit ervan, niet naar hun mening omtrent illegaliteit. De meningen tussen pedofiele- en niet-pedofiele surveyrespondenten over virtuele kinderpornografie verschilden duidelijk. Globaal genomen werden de houdingen van respondenten negatiever naarmate de leeftijd van de personages in de vignetten daalde, in het bijzonder voor de niet-pedofiele respondenten. Pedofiele respondenten stonden in vergelijking met niet-pedofiele respondenten veel positiever ten aanzien van virtueel kinderpornografisch materiaal. Daarentegen hadden de aspecten ‘soort van materiaal’ en ‘mate van betrokkenheid’ geen echte invloed op de mening van respondenten. In de studie van Prichard et al. (2016) ging 79% van de respondenten akkoord met de stelling dat virtuele kinderpornografie illegaal moest zijn. Dit sluit grotendeels aan op de bevindingen in deze survey die aangaven dat 72% en 74% van de respondenten respectievelijk niet-realistische virtuele kinderpornografie als realistische virtuele kinderpornografie niet moreel oké vonden. De focusgroep daarentegen peilde wel naar de mening van pedofielen omtrent de criminalisering van virtueel kinderpornografisch materiaal, waarbij niemand voorstander was van een verbod.

Deze studie impliceert dat het fenomeen van virtuele kinderpornografie en het doelpubliek ervan breder is dan men zou denken. De resultaten van dit onderzoek toonden een overlapping aan 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. Toch blijven andere vragen onbeantwoord. Tot op vandaag

is het niet geweten of het bekijken van virtuele kinderpornografie ertoe kan leiden dat mensen ook klassieke kinderpornografie beginnen kijken, en of het op die manier kan leiden tot kindermisbruik. Tegelijkertijd weten we ook niet of het (bepaalde groepen van) pedofielen effectief helpt om hun behoeften te reguleren. Meer onderzoek is nodig om deze vragen te beantwoorden. Hiervoor is het ook nodig een duidelijk beeld te hebben over zij die het gebruiken, waartoe deze studie een bijdrage leverde.

7. Referenties

- Atzmüller, C. (2021). Vignettes. In J. C. Barnes & D. R. Forde (Reds.), *The encyclopedia of research methods in criminology and criminal justice* (pp. 354-357). John Wiley & Sons.
- Capino, J. B. (2004). Filthy funnies: Notes on the body in animated pornography. *Animation Journal*, 1, 53-72.
- Carnes, P. (2003). The anatomy of arousal: Three internet portals. *Sexual and Relationship Therapy*, 18(3), 309-328.
- Child Focus. (2021). *Jaarverslag 2020*. https://childfocus.be/Portals/0/Files/ra_2020_nl_def_web_0.pdf.
- Christensen, L. S., Moritz, D., & Pearson, A. (2021). Psychological perspectives of virtual child sexual abuse material. *Sexuality & Culture*, 25(4), 1353-1365.
- 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.
- 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.
- Esposito, L. (2019). Sexual ageplay in virtual reality: Practicing free speech or producing child pornography? *Cardozo Law Review*, 40(4), 1913-1952.
- Filipović, A. M. (2020). Video games as a mean of fostering of the interactive relationship between pedophiles and children. *Kultura Polisa*, 17(1), 41-52.
- Finch, J. (1987). The vignette technique in survey research. *Sociology*, 21(1), 105-114.
- Fujimoto, Y. (2004). Transgender: Female hermaphrodites and male androgynes. *U.S.-Japan Women's Journal*(27), 76-117.
- Galbraith, P. W. (2011). Lolicon: The reality of 'virtual child pornography' in Japan. *Image & Narrative*, 12(1), 83-119.
- Galbraith, P. W. (2017). RapeLay and the return of the sex wars in Japan. *Porn Studies*, 4(1), 105-126.

- 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.
- Galloway, A. (2005). Non-probability sampling. In Kempf-Leonard (Ed.), *Encyclopedia of social measurement* (pp. 859-864). Elsevier Science.
- Gillespie, A. A. (2018). Child pornography. *Information & Communications Technology Law*, 27(1), 30-54.
- Greenbaum, T. (1997). Internet focus groups: An oxymoron. *Marketing News*, 31(3), 35-36.
- Gutiérrez, E. J. D. (2014). Video games and gender-based violence. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 132, 58-64.
- 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.
- 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.
- 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.
- Internet Watch Foundation. (2022). *The annual report 2021*. <https://annualreport2021.iwf.org.uk/pdf/IWF-Annual-Report-2021.pdf>
- Karhulahti, V.-M., & Väilisalo, T. (2021). Fictosexuality, fictoromance, and fictophilia: A qualitative study of love and desire for fictional characters. *Frontiers in Psychology*, 11, 1-12.
- Lankoski, P., & Dymek, M. (2020). Patreon and porn games: Crowdfunding games, reward categories and backstage passes. *Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference*, 1-17.
- 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.
- Martinez, M., & Manolovitz, T. (2010). Pornography of gaming. In D. Riha (Ed.), *Video-game 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.
- McLelland, M. (2005). The world of yaoi: The internet, censorship and the global 'boys' love' fandom. *Australian Feminist Law Journal*, 23(1), 61-77.
- 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.
- 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.
- Mori, M., MacDorman, K. F., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98-100.
- Nair, A. (2010). Real porn and pseudo porn: The regulatory road. *International Review of Law, Computers & Technology*, 24(3), 223-232.
- Oerlemans, J.-J. (2011). Aanpak van kinderpornografie op internet. *Informatiebeveiliging*(2), 4-8.
- Ortega-Brena, M. (2009). Peek-a-boo, I see you: Watching Japanese hard-core animation. *Sexuality & Culture*, 13(1), 17-31.
- Paasonen, S. (2017). The affective and affectless bodies of monster toon porn. In P. Nixon & I. Düsterhöft (Eds.), *Sex in the digital age* (pp. 10-24). Routledge.
- Paasonen, S. (2019). Monstrous resonance: Affect and animated pornography. In E. van Alphen & T. Jirsa (Eds.), *How to do things with affects* (pp. 143-162). Brill.
- Park, J. I., Blomkvist, A., & Mahmut, M. K. (2021). The differentiation between consumers of hentai pornography and human pornography [In press]. *Sexologies*.
- Pornhub. (2013, 17 december). *Pornhub 2013 year in review*. Geraadpleegd op 5 juli 2022, van <https://www.pornhub.com/insights/pornhub-2013-year-in-review>.
- Pornhub. (2015, 7 januari). *2014 year in review*. Geraadpleegd op 5 juli 2022, van <https://www.pornhub.com/insights/2014-year-in-review>.
- Pornhub. (2016, 6 januari). *Pornhub's 2015 year in review*. Geraadpleegd op 5 juli 2022, van <https://www.pornhub.com/insights/pornhub-2015-year-in-review>.
- Pornhub. (2017, 4 januari). *Pornhub's 2016 year in review*. Geraadpleegd op 5 juli 2022, van <https://www.pornhub.com/insights/2016-year-in-review>.
- Pornhub. (2018a, 9 januari). *2017 year in review*. Geraadpleegd op 5 juli 2022, van <https://www.pornhub.com/insights/2017-year-in-review>.

- Pornhub. (2018b, 11 december). *2018 year in review*. Geraadpleegd op 5 juli 2022, van <https://www.pornhub.com/insights/2018-year-in-review>.
- 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.
- Reeves, C. (2013). Fantasy depictions of child sexual abuse: The problem of ageplay in Second Life. *Journal of Sexual Agression*, *19*(2), 236-246.
- 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.
- Saunders, R. (2019). Computer-generated pornography and convergence: Animation and algorithms as new digital desire. *Convergence*, *25*(2), 241-259.
- Savage, S. L. (2015). Just looking: Tantalization, lolicon, and virtual girls. *Visual Culture & Gender*, *10*, 37-46.
- 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.
- Seto, M. C., & Eke, A. W. (2015). Predicting recidivism among adult male child pornography offenders: Development of the Child Pornography Offender Risk Tool (CPORT). *Law and Human Behavior*, *39*(4), 416-429.
- Shigematsu, S. (1999). Dimensions of desire: Sex, fantasy, and fetish in Japanese comics. In J. A. Lent (Red.), *Themes and issues in Asian cartooning: Cute, cheap, mad, and sexy* (pp. 127-163). Popular Press.
- 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.
- Stewart, D. W., & Shamdasani, P. (2017). Online focus groups. *Journal of Advertising*, *46*(1), 48-60.
- Stewart, K., & Williams, M. (2005). Researching online populations: The use of online focus groups for social research. *Qualitative Research*, *5*(4), 395-416.
- Taylor, M., & Quayle, E. (2003). *Child pornography: An internet crime*. Brunner-Routledge.

Ward, T., & Keenan, T. (1999). Child molesters' implicit theories. *Journal of Interpersonal Violence, 14*(8), 821-838.

Wortley, R. (2012). Situational prevention of child abuse in new technologies. In K. Ribisl & E. Quayle (Eds.), *Understanding and preventing online exploitation of children* (pp. 188-203). Routledge.

De aandacht voor seksueel grensoverschrijdend gedrag, geweld en misbruik en voor de beleidsmatige reactie daarop is groter dan ooit. Het is geen toeval dat in 2022 het Belgisch seksueel strafrecht werd hervormd en de EU een nieuw wetgevingsvoorstel ter bestrijding van (seksueel) gendergeweld lanceerde. Tegen die achtergrond is het van belang de nieuwste inzichten uit onderzoek beschikbaar te maken. Dat is waar dit boek op inzet, vanuit criminologisch en juridisch perspectief.

Twintig *hot topics* passeren de revue, geclusterd in vier secties.

De sectie *seksuele toestemming en zelfbeschikking, scripts en normen* bestudeert en evalueert het wijzigende seksueel toestemmingsconcept in post-#MeToo-tijden, zowel in België als in andere Europese landen. Ze biedt ook inzicht in de seksuele scripts van jongeren en hun percepties en attitudes in verband met seksueel grensoverschrijdend gedrag en seksuele toestemming. Verder onderzoekt deze sectie genderstereotypen en seksueel dubbele standaarden in online contexten van sexting en niet-consensuele verspreiding van naaktbeelden, en zoomt ze in op de zwakke seksuele rechtspositie van personen met een geestelijke kwetsbaarheid.

De sectie *sekswerk, seksuele exploitatie en mensenhandel* bestudeert de nieuwste seks-werkwetgeving in Nederland en Duitsland, twee Europese landen die al geruime tijd voor een legalisering van prostitutie kozen, en trekt daar lessen uit voor de recente Belgische decriminalisering van de exploitatie van sekswerk. Ze onderzoekt inzake mensenhandel of de strafwetgeving niet te breed wordt geïnterpreteerd en de slachtofferbescherming niet te smal, en verkent hoe slachtoffers evolueren naar *lovergrrls* of Nigeriaanse madams.

De sectie *porno* exploreert de grondrechtelijke legitimiteit van en de publieke opinie over het strafrechtelijk verbod op extreme porno, en bestudeert (pedofiele) meningen over en doelgroepen van virtuele misbruikbeelden van kinderen versus geanimeerde volwassenpornografie.

De sectie *daderbehandeling en -bejegening* onderzoekt ten slotte de mogelijkheden en randvoorwaarden voor een therapeutisch gebruik van virtuele misbruikbeelden van kinderen en kinderseksrobots, gaat de impact na van zelfhulp via steungroepen op niet-pedoseksuele pedofielen, meet de welzijnsbeleving van pedoseksuelen in detentie, en biedt inzicht in publieke percepties over vrouwelijke zedendelinquenten.

Gert Vermeulen is gewoon hoogleraar (seksueel) strafrecht aan de Universiteit Gent. Hij is directeur van het *Institute for International Research on Criminal Policy* (IRCP) en voert en promoot al een kwarteeuw onderzoek naar (strafrechtelijk beleid inzake) seksueel misbruik (van minderjarigen), goede zeden, prostitutie en mensenhandel.

Laura Byn is FWO-aspirant, verbonden aan IRCP, Universiteit Gent, en verricht criminologisch en juridisch onderzoek naar seksuele scripts en (de normalisering van) seksueel grensoverschrijdend gedrag.

Stéphanie De Coensel is FWO-postdoc en gastprofessor strafrecht, verbonden aan IRCP, Universiteit Gent, en voert juridisch en criminologisch onderzoek naar grondslagen voor en legitimiteit van criminalisering.

www.gompel-svacina.eu



9 789463 714112 >