

**Opgave 1**

**Het is maar een spelletje...**

Klokslag 0.00 uur openden 150 Nederlandse gamewinkels hun deuren voor degenen die een exemplaar van het computerspel Great Car Robbery 5 (GCR5) wilden kopen. Al ruim voor middernacht stonden er in Nederland lange rijen voor de gamewinkels. GCR5 is ontwikkeld door het softwarebedrijf Splendid: één van de weinige bedrijven die dergelijke spellen produceren. De eerste versie van het spel (GCR1) werd in september 2013 wereldwijd geïntroduceerd. Tot nu toe zijn er in totaal 127 miljoen exemplaren verkocht.



- 2p 1 Maak van de onderstaande zinnen een economisch juiste tekst. De gamewinkels hebben op de ...(1)... de meeste invloed op de prijs. Op de verkoopmarkt is sprake van de marktform ...(2)... en op de inkoopmarkt is sprake van de marktform ...(3).... Kies uit:  
 bij (1) inkoopmarkt / verkoopmarkt  
 bij (2) monopolistische concurrentie / oligopolie  
 bij (3) monopolistische concurrentie / oligopolie

Voorafgaand aan de introductie van het spel GCR5 vond er in de directievergadering van Splendid een discussie plaats over de verkoopprijs.

De financieel directeur: “Bij de eerste vier versies wilden we een groot marktaandeel en was onze doelstelling maximale omzet. Ik vind dat we bij GCR5 moeten streven naar maximale totale winst.” De algemeen directeur: “Dat betekent dat we een hogere prijs moeten kiezen.”

*Gebruik bron 1.*

- 2p 2 Bereken de prijs die past bij de doelstelling van maximale omzet.  
 2p 3 Bereken de prijs die past bij de doelstelling van maximale totale winst.

*Gebruik bron 2.*

- 2p 4 Geef met letters het oppervlak aan dat het consumentensurplus en het producentensurplus weergeeft indien het softwarebedrijf streeft naar maximale totale winst. Neem daartoe onderstaande tabel over op het antwoordblad en vul aan op de stippellijnen.

oppervlak consumentensurplus	...
oppervlak producentensurplus	...

Salim en zijn klasgenoot Kees hebben de introductie van het spel GCR5 als onderwerp voor een werkstuk. Het valt hen op dat bij de introductie van GCR5 alleen jongens in de rij stonden: geen meisje te bekennen. Om zich een beeld te vormen van het koopgedrag van jongeren bij dit computerspel maken Salim en Kees een schatting van prijselasticiteitscoëfficiënten (bron 3). Bij één waarde (letter a) verschillen ze van mening. Salim verwacht hier een elasticiteit van  $-0,1$  terwijl Kees uitgaat van een elasticiteit van  $-1,0$ .

*Gebruik bron 3 en bovenstaande tekst.*

- 1p 5 Zou bij (a) een prijselasticiteitscoëfficiënt van  $-1,0$  of  $-0,1$  passen om een economisch juiste tabel te krijgen? Verklaar het antwoord.

Ook vragen Salim en Kees zich af waarom GCR5 pas vanaf een leeftijd van 18 jaar mag worden gespeeld. Tijdens hun onderzoek stuiten ze op een PEGI-richtlijn (bron 4). Salim: "Er is sprake van zelfbinding omdat softwarebedrijf Splendid zich aan deze PEGI-richtlijn moet houden."

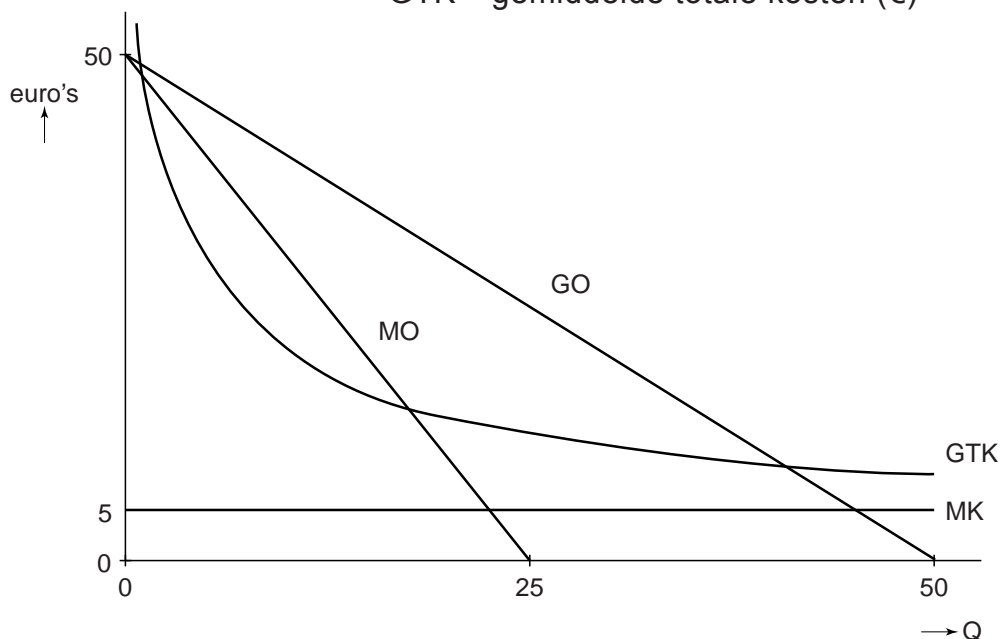
*Gebruik bron 4.*

- 1p 6 Is de uitspraak van Salim juist of onjuist? Verklaar het antwoord.

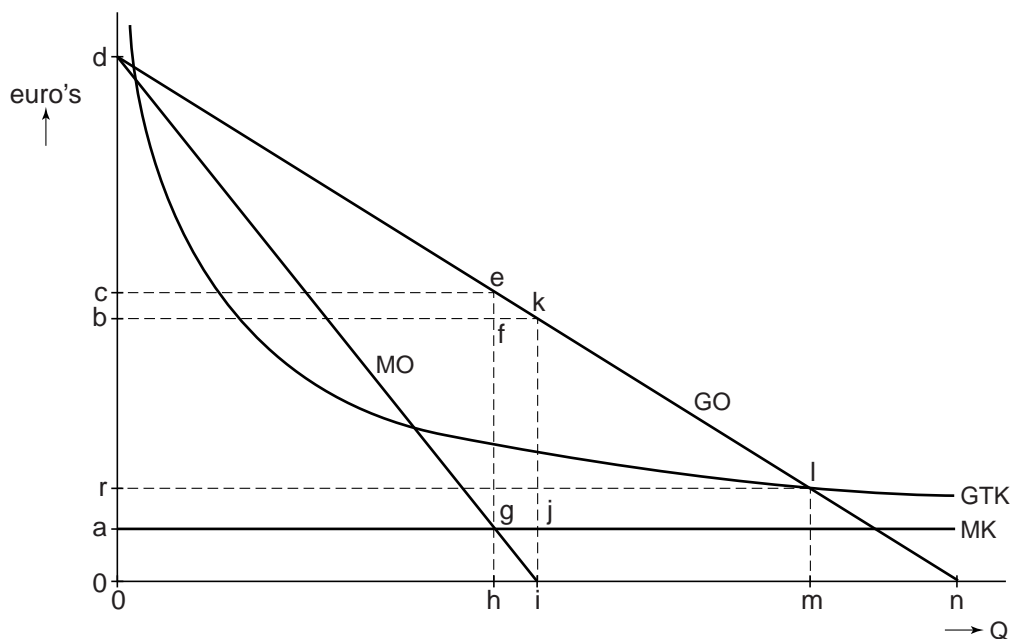
Het is maar een spelletje...

bron 1 kosten en opbrengsten van computerspel GCR5

$GO = -Q + 50$	GO = gemiddelde opbrengst per spel (€)
$MO = -2Q + 50$	MO = marginale opbrengst (€)
$TK = 5Q + 150 \text{ mln.}$	TK = totale kosten (€)
$MK = 5$	MK = marginale kosten (€)
	Q = aantal verkochte spellen (× miljoen)
	GTK = gemiddelde totale kosten (€)



bron 2 consumenten- en producentensurplus van computerspel GCR5



**bron 3**

	<b>prijselasticiteitscoëfficiënt bij potentiële kopers van GCR5</b>
meisjes	-0,9
jongens	a

**bron 4 PEGI-richtlijn**

Voor computergames bestaat er een Europese PEGI-richtlijn, waardoor in alle EU-lidstaten de minimale leeftijden voor games gelijk zijn. GCR5 heeft de classificatie 18+ gekregen. Daarmee wordt benadrukt dat dit spel beslist niet geschikt is voor personen onder de 18 jaar. PEGI is door de Europese Unie (EU) verplicht gesteld. Het is een richtlijn ter bescherming van kinderen.

