Gamen is geen scrollen

Gerichte bescherming van kinderen in videogames

Video Games Federatie Nederland (VGFN) vertegenwoordigt de uitgevers van videogames in Nederland. Wij staan pal achter het doel dat kinderen een veilige, prettige ervaring hebben wanneer zij videogames spelen. Ons vertrekpunt hierin is helder:

(1) Gamen is geen sociale media. Het zijn twee verschillende digitale diensten en zouden dus ook anders gereguleerd moeten worden.
(2) Ouders/verzorgers moeten de uiteindelijke keuze hebben welk spel hun kind speelt, waarbij bestaande (PEGI) en nieuwe hulpmiddelen hen beter kunnen ondersteunen.
(3) Kinderen hebben het recht om te spelen, ook video games.

Algemene verboden die onvoldoende onderscheid maken tussen digitale diensten, functies en leeftijden zijn niet de juiste weg. De gamesector staat klaar om samen met overheid en maatschappelijke partners hieraan te werken.

1. Gamen is geen sociale media

Videogames draaien om actief meedoen: beslissingen nemen, problemen oplossen en omgaan met nieuwe, speelse uitdagingen. Bij sociale media wordt passief content genuttigd en eindeloos, soms doelloos gescrold. Bij games kiezen spelers bewust voor uitdaging, boeken ze voortgang, beïnvloeden ze uitkomsten en sturen ze de verhaallijn. Bij sociale media zijn het algoritmes die bepalen wat een gebruiker wordt voorgeschoteld. Duidelijk andere digitale diensten, die dus ook om een andere beleidsbenadering vragen.

Bovendien is elke game anders. Een puzzelspel voor jonge kinderen vraagt om iets anders dan een online multiplayergame voor volwassenen. Dat vraagt om maatwerk per game, functie en leeftijd, niet om één grens voor alle online diensten. Dat een ontwerp uitnodigt om verder te spelen, maakt het op zichzelf niet manipulatief. Regels moeten duidelijk maken wanneer wél sprake is van oneerlijke beïnvloeding.

2. Aan ouders de uiteindelijke beslissing, gesteund door sector en maatschappelijke partners

Ouders kennen hun kind het best. Met PEGI geeft onze sector al ruim twintig jaar, in 40 landen, per titel informatie over leeftijds geschiktheid en inhoud van een game. Alle spellen en platforms hebben ouderlijk toezicht instellingen, gericht op speeltijd, aankopen en met wie ze kunnen communiceren. VGFN ondersteunt ouders en verzorgers via Rule the Game (www.rulethegame.nl) met bewustwordingscampagnes. Dit zijn allemaal zeer nuttige hulpmiddelen, die de ouder in staat stellen de juiste beslissingen te maken ten behoeve van hun kind. Versterk die hulpmiddelen en hun vindbaarheid, en neem de keuzes van ouders niet over met algemene verboden. De staat zou niet de plek in moeten nemen van de ouder.

Effectieve bescherming van kinderen online is een gedeelde verantwoordelijkheid. Uitgevers en platformen zorgen voor veilig en geschikt ontwerp, met dus de nodige ouderlijke toezichtinstellingen. Ouders zoeken hun informatie ook bij school, opvoedondersteuning en maatschappelijke organisaties.

Wij trekken daarom samen op met maatschappelijke partners – onderwijs, jeugd- en opvoedorganisaties, kinderrechtenorganisaties en meldpunten zoals Offlimits en ATKM – zodat ouders weten waar zij terechtkunnen voor vragen en incidenten. Wij zien het als een rol van de overheid deze partners samen te brengen, en voor heldere, Europees afgestemde regels te zorgen.

3. Het recht van het kind om te spelen

Het VN-Kinderrechtenverdrag erkent in artikel 31 het recht van ieder kind op spel, vrije tijd en recreatie. Dit geldt volgens het VN-Kinderrechtencomité General Comment nr. 25 ook in de digitale omgeving. Voor veel kinderen hoort gamen bij hun dagelijks leven: zij spelen samen met vrienden en broertjes en zusjes, ontwikkelen zo nuttige vaardigheden en geven hun creativiteit de vrije ruimte.

Bescherming en het recht om te spelen gaan daarom hand in hand. Beleid dat kinderen de toegang tot spel ontzegt omdat een dienst online is, beschermt hen niet maar beperkt hen.

VGFN ziet waarde in een Kinderrechten Impact Assessment dat dit evenwicht bewaakt: uitgaand van de specifieke game en functies, de bestaande waarborgen en hun aantoonbare effect, en met bescherming gewogen in samenhang met privacy, participatie, ontwikkeling en spel. Een standaardbeoordeling vanuit sociale media doet games geen recht. Het instrument moet praktisch en proportioneel zijn, ook voor kleinere uitgevers, en aansluiten bij Europese verplichtingen zonder dezelfde functies herhaaldelijk te laten beoordelen.

Drie voorstellen aan de commissie

1. **Erken dat games geen sociale media zijn** in beleid en leeftijdsgrenzen, en kies voor maatwerk per game, functie en leeftijd op basis van aantoonbare risico's en met inachtneming van bestaande waarborgen.
2. **Behoud de keuzevrijheid van ouders.** Versterk PEGI en ouderlijk toezicht, zet aankopen en communicatie voor kinderen standaard uit en investeer samen met maatschappelijke partners in voorlichting die ouders echt helpt.
3. **Borg het recht van het kind om te spelen.** Weeg bescherming in samenhang met spel, participatie en ontwikkeling, ook in een Kinderrechten Impact Assessment dat recht doet aan games.

Tot slot: houd balans in Brussel

In Europa komt aanvullende regelgeving aan, zoals de Digital Fairness Act en de EU KIDS Act, om kinderen online de nodige bescherming te bieden. VGFN steunt een stevige bescherming voor kinderen, maar regels moeten wel werkbaar en uitvoerbaar blijven voor gamebedrijven. Samen met de DSA kunnen straks drie Europese kaders op dezelfde games van toepassing zijn, terwijl kernbegrippen als 'pay-to-progress' te breed worden gedefinieerd. Dat helpt gezinnen niet en is juist voor kleinere bedrijven moeilijk uitvoerbaar. Wij vragen Nederland daarom om in de onderhandelingen over de DFA en de EU KIDS Act de balans te bewaken: heldere begrippen en afbakening, erkenning dat gamen geen sociale media is, verplichtingen die passen bij specifieke functies en leeftijden, een duidelijke rol voor ouders en PEGI, en leeftijdscontrole die – waar nodig – proportioneel, privacyvriendelijk en Europees geregeld is.

VGFN draagt graag bij met praktijkvoorbeelden en kennis vanuit de sector.