

## Vragen gesteld door de leden der Kamer, met de daarop door de regering gegeven antwoorden

### 1005

Vragen van de leden **Kuik, Van Toorenburg** (beiden CDA) en **Van der Graaf** (ChristenUnie) aan de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport en de Minister voor Rechtsbescherming over *de impact van gokelementen in games op jongeren* (ingezonden 10 oktober 2019).

Antwoord van Staatssecretaris **Blokhuis** (Volksgezondheid, Welzijn en Sport), mede namens de Minister voor Rechtsbescherming (ontvangen 25 november 2019). Zie ook Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 606.

#### Vraag 1

Klopt het dat het aantal geregistreerde gameverslaafde jongeren die hiervoor behandeld worden in de paar afgelopen jaar bijna verdubbeld is? Hoe duidt u deze ontwikkeling?<sup>1</sup>

#### Antwoord 1

De laatst beschikbare kerncijfers van het Landelijk Alcohol en Drugs Informatiesysteem (LADIS) zijn van 2015. Uit deze kerncijfers blijkt dat 537 mensen hulp hebben gezocht in de verslavingszorg voor online gamen. Ook blijkt dat de hulpvraag voor online gamen tot 2013 sterk gestegen is en daarna tot 2015 is gestabiliseerd. Naast de kerncijfers van LADIS laat het laatste HBSC-onderzoek (Health Behaviour in School-aged Children) zien dat in 2017 problematisch gamen bij 3 procent van de basisschoolleerlingen en bij 4 procent van de leerlingen in het voorgezet onderwijs voorkwam. Het gaat hier – zoals ook uit de kerncijfers van LADIS blijkt – hoofdzakelijk om jongens. Of de eerder geregistreerde stijging ook na 2015 doorzet, zoals de cijfers van NOS en Investico suggereren, kan nu helaas niet met landelijk representatieve data worden gestaafd. De uitvraag van NOS en Investico betreft een select aantal instellingen. Wel neem ik deze signalen zeer serieus. Het LADIS is de belangrijkste bron voor inzicht in de hulpvraag binnen de verslavingszorg. LADIS geeft een betrouwbaar beeld aangezien ongeveer 90% van de gegevens over de hulpvraag verslaving in LADIS is opgenomen. Het systeem voldoet voor het verwerken van gepseudonimiseerde gegevens momenteel echter niet aan de dwingende eisen van de Algemene Verordening Gegevensbescherming. Het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport werkt daarom aan een wettelijke grondslag welke nodig is om gegevens van na 2015 die op instellingsniveau worden verzameld in LADIS

<sup>1</sup> Nieuwsuur, «Verbied verslavende games voor minderjarigen», 8 oktober 2019

op te nemen. De verwachting is dat er in 2020 weer zicht is op de ontwikkelingen binnen de verslavingszorg zoals deze zich vanaf 2015 heeft voorgedaan. De gegevens van 2015–2019 zullen dan met terugwerkende kracht kunnen worden geanalyseerd. Ik zal hierbij ook bijzondere aandacht hebben voor trends van het aantal hulpvragen voor online games en genoemde signalen.

De stijging die in ieder geval tot 2015 is ingezet is vermoedelijk te wijten aan de verschuiving van de gamemarkt naar online (video) games. Waar jongeren eerder na lang wachten naar de winkel moesten om de laatste versie van een spel te kopen, worden games en de uitbreidingen daarvan nu online aangeboden. Daarnaast worden meer spellen gratis aangeboden, waardoor het verdienmodel van deze games verandert en ook het aanbod van online games tegelijkertijd groeit.

#### Vraag 2

Deelt u de zorgen van de verslavingsdeskundigen die in toenemende mate bezorgd zijn over de impact die gokelementen in spellen hebben op jonge spelers?

#### Antwoord 2

Gamen is voor veel jongeren een populaire en normale vorm van vrijetijdsbesteding. Wanneer jongeren veel tijd besteden aan gamen hoeft dat nog niet direct riskant te zijn. Games hebben bijvoorbeeld vaak ook een sociale component waardoor jongeren makkelijker in contact komen met leeftijdsgenoten met dezelfde interesse.

Dat er steeds meer games zijn met een gokelement vind ik een zorgelijke ontwikkeling. Het onderscheid tussen gamen en gokken wordt steeds lastiger te maken en gamen moet geen voorportaal zijn van gokken, zeker niet voor jonge spelers.

#### Vraag 3

Kunt u nader toelichten waarom u een verbod voor bepaalde spellen voor jongeren niet als oplossing ziet? Waarom ziet u dit als dweilen met de kraan open?

#### Antwoord 3

Er bestaat geen eenduidige oplossing om game-verslaving te voorkomen. Daarbij is het probleem met games vooral dat er tegenwoordig veel op internet wordt gespeeld. Een Nederlands verbod in een bij uitstek internationaal veld zal er niet voor zorgen dat jongeren in Nederland geen toegang meer zullen hebben tot bepaalde spellen. Er zijn veel manieren om spellen aan te bieden. Een verbod lijkt mij daarom niet opportuun.

#### Vraag 4

Op welke wijze wilt u bevorderen dat problemen voorkomen kunnen worden door het goede gesprek te voeren met ouders, kinderen en het onderwijs? Welke rol ziet u daar voor u zelf in?

#### Antwoord 4

Zoals ik in het antwoord op vraag 2 aangaf, is gamen voor veel jongeren een populaire en normale vorm van vrijetijdsbesteding. Een kleine groep jongeren heeft last van problematisch gamegedrag. Zij kunnen het gebruik niet meer goed onder controle houden en denken alleen nog aan het moment waarop zij weer kunnen gamen. Dit gedrag kan leiden tot structurele problemen in de omgang met de omgeving, lichamelijke conditie of het bredere functioneren. Een goede preventie- en voorlichtingsboodschap is daarom belangrijk. Het is zaak om spelers en hun omgeving goed te informeren, risicovol speelgedrag bespreekbaar te maken en het vroegtijdig vinden van passende hulp te stimuleren. Ik vind het daarom ook een erg positieve ontwikkeling dat Zorgverzekeraars Nederland onlangs heeft besloten de behandeling van gameverslaving te vergoeden. Deze behandeling was al langer onderdeel van het zorgaanbod van verslavingszorginstellingen, maar de patiënt was tot voor kort afhankelijk van de opstelling van zijn of haar zorgverzekeraar bij de vraag of de behandeling ook vergoed wordt. Dit is nu dus niet meer het geval. De rol van de overheid is om ervoor te zorgen dat er laagdrempelige hulp beschikbaar is voor gamers en bezorgde ouders, maar ook voor scholen. Dit

doen wij met behulp van websites, een hulplijn en de inzet van sociale media. Ook bieden we voorlichting op scholen en voorlichtingsmateriaal specifiek voor ouders, docenten en professionals om problematisch gamegedrag te herkennen en bespreekbaar te maken.

#### Vraag 5

Hoe valt het feit dat steeds meer spellen verslavingsmechanismen en gokelementen bevatten, te rijmen met de wetgeving dat kansspelen verboden zijn voor jongeren?

#### Antwoord 5

Ik onderken het feit dat steeds meer games gokelementen bevatten, die mogelijk verslavend zijn. Deze elementen in games kwalificeren echter niet altijd als kansspelen in de zin van de Wet op de kansspelen (Wok). De wetgeving verbiedt het aanbieden van kansspelen zonder vergunning. De Kansspelautoriteit (Ksa) kan slechts optreden tegen kansspelen in de zin van de Wok. De Ksa beoordeelt of daar sprake van is. Toegestane loot boxes vallen onder het consumentenrecht, dat consumentenbescherming biedt door het verbod op misleiding en oneerlijke handelspraktijken. Hierop houdt de ACM toezicht.

Ik onderschrijf het belang van het creëren van bewustwording van de verslavingsrisico's bij games met gokelementen, dat op verschillende manieren wordt gedaan. Zoals ik bij vraag 4 aangaf heeft de overheid een taak te zorgen dat er voor probleemgebruikers laagdrempelige hulp beschikbaar is en dat er goed preventie- en voorlichtingsmateriaal beschikbaar is. Ouders en scholen zijn daarin van groot belang. De Ksa heeft aanbieders opgeroepen om gokelementen uit videospellen te halen. De Ksa raadt ouders af hun kinderen loot boxes te laten openen. Ouders en kinderen kunnen op de website van de Ksa, maar bijvoorbeeld ook op websites als gokkeninfo.nl en gameninfo.nl, informatie vinden over loot boxes.

#### Vraag 6 en 7

Klopt het dat de kansspelautoriteit bij twee spellen kijkt of de wet op de kansspelen is overtreden? Klopt het dat de kritiek van de kansspelautoriteit zich toespitst op het gebruik van lootboxes?

Klopt het dat de kansspelautoriteit al geruime tijd in overleg is met de ontwikkelaars van de spellen waarin de wet op de kansspelen mogelijk is overtreden? Waarom duurt het zo lang voordat er maatregelen genomen kunnen worden tegen deze ontwikkelaars?

#### Antwoord 6 en 7

De Ksa heeft eerder bekend gemaakt tien loot boxes te hebben onderzocht. Bij vier loot boxes werd geconstateerd dat het kansspelen zijn in de zin van de Wok.

De vermenging van kansspelen en games is een ingewikkelde kwestie, het betreft immers een nieuw juridisch vraagstuk. Gesprekken of procedures met game-aanbieders over de beëindiging van een overtreding vormen een complex proces waarin de Ksa zowel doelgericht als zorgvuldig te werk gaat. Een aantal aanbieders heeft het spel aangepast als gevolg van het optreden door de Ksa. Met een aantal aanbieders is de Ksa nog in gesprek. Niet alles gebeurt in de openbaarheid. Het is een zorgvuldig proces dat ook bij de rechter moet kunnen standhouden.

#### Vraag 8

Wanneer is voor u het punt bereikt om aanvullende maatregelen te nemen, zodat ontwikkelaars van spellen beter aangepakt kunnen worden? Zou u kunnen laten invullen wat die aanvullende maatregelen dan zijn?

#### Antwoord 8

Voor veel kinderen is gamen een leuke manier van vrijetijdsbesteding, maar – net als kansspelaanbieders – moet de game-industrie zich richten op voorlichting en preventie om te zorgen dat problematisch gamen wordt tegengegaan en voorkomen. Het is belangrijk een beroep te doen op die maatschappelijke verantwoordelijkheid van de game-industrie. Daarom hebben beide ministeries binnenkort ook overleg met de Nederlandse Vereniging van Producenten en Importeurs van beeld- en geluidsdragers

(NVPI), welke ook als branchevereniging van de game-industrie fungeert. Tijdens dit overleg wordt ook de problematiek omtrent loot boxes in games besproken. Naast de belangrijke rol die de game-industrie heeft, heeft ook de overheid een rol. Zoals aangegeven in mijn antwoord bij vraag 5 worden consumenten beschermd door het consumentenrecht. De Ksa treedt op wanneer er in een game sprake is van een kansspel in de zin van de Wok. Als een bedrijf over de schreef gaat, kan de Ksa ter zake handhaven.

#### Vraag 9

Waar ligt wat u betreft de grens waar het spelen van een spel stopt en gokken begint? Bent u het ermee eens dat die grens in toenemende mate aan het vervagen is en dat juist daarom aanvullende maatregelen nodig zijn? Zo nee, waarom niet?

#### Antwoord 9

De beoordeling of en hoever een situatie de grens van gokken (de Wok) over gaat is, zoals ook aangegeven in mijn antwoord op vraag 6 en 7, complexer geworden. De Ksa kan slechts optreden tegen kansspelen in de zin van de Wok. In andere gevallen, waarbij er geen sprake is van een kansspel in de zin van de Wok, is het consumentenrecht van kracht. Zoals ook onder vraag 4 aangegeven wordt het huidige preventie- en voorlichtingsmateriaal geactualiseerd en uitgebreid.

#### Vraag 10

Deelt u de mening dat de leeftijdsclassificatie van spellen een belangrijk middel kan zijn voor ouders om te bepalen of een spel geschikt is voor kinderen?

#### Antwoord 10

Ja.

#### Vraag 11

Op welke wijze bepalen fabrikanten voor welke leeftijd een bepaald spel geschikt is? Kunnen ouders volgens u ervan uit gaan dat deze leeftijdsclassificatie op een onafhankelijke wijze tot stand komt? Welke rol heeft de overheid in het bepalen van deze leeftijdsclassificatie? Hoe wordt het element van gokken binnen spellen daarin meegenomen?

#### Antwoord 11

Leeftijdsclassificatie van games wordt gedaan volgens het toetsingskader Pan-European Game Information (PEGI). De PEGI-leeftijdsclassificatie wordt gegeven aan spellen met een inhoud die naar de criteria van de PEGI-organisatie geschikt is voor bepaalde leeftijdscategorieën. PEGI waarschuwt daarnaast met behulp van een inhoudspictogram voor gokken in games. De definitie van gokken die PEGI hanteert is: het aanmoedigen of aanleren van gokken in de vorm van casinospelen. PEGI is een systeem van zelfregulering door de branche. Het Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM) is hier beheerder van. De overheid heeft geen directe rol in het bepalen van de leeftijdsclassificatie. Het Ministerie van Justitie en Veiligheid heeft in reactie op eerdere Kamervragen aangegeven in gesprek te gaan met het NICAM over het versterken van dit systeem.<sup>2</sup>

#### **Toelichting:**

Deze vragen dienen ter aanvulling op eerdere vragen terzake van het lid Kuiken (PvdA), ingezonden 10 oktober 2019 (Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 837).

<sup>2</sup> Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 701.