

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

837

Vragen van het lid **Kuiken** (PvdA) aan de Minister voor Rechtsbescherming over *verslavende games voor minderjarigen* (ingezonden 10 oktober 2019).

Antwoord van Minister **Dekker** (Rechtsbescherming), mede namens de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (ontvangen 27 november 2019). Zie ook Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 601.

Vraag 1

Kent u het bericht «Verbied verslavende games voor minderjarigen»?¹

Antwoord 1

Ja.

Vraag 2

Deelt u de bezorgdheid van experts en verslavingsdeskundigen over de impact die gokelementen in games hebben op jonge spelers? Zo ja, waarom bent u bezorgd? Zo nee, waarom bent u niet bezorgd?

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. Wanneer er sprake is van een kansspel in de zin van de Wet op de kansspelen (Wok) in een game, treedt de Kansspelautoriteit (Ksa) op. In de Wet kansspelen op afstand worden, bijvoorbeeld op het gebied van reclame, nadere regels gesteld om vermenging van games en kansspelen tegen te gaan.

¹ NOS, 8 oktober 2019, <https://nos.nl/nieuwsuur/artikel/2305281-verbied-verslavende-games-voor-minderjarigen.html>

Vraag 3

Klopt het dat het aantal gameverslaafde jongeren in 2018 verdubbeld is? Zo ja, welke conclusies verbindt u hieraan? Zo nee, over welke cijfers beschikt u?

Antwoord 3

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 games. Ook blijkt dat de hulpvraag voor online games 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 – net als 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 neemt de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport 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 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.

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 groeit het aanbod van online games tegelijkertijd ook.

Vraag 4

Deelt u de mening dat games verslavende elementen hebben en dat dat voor minderjarigen ongewenst is? Zo ja, hoe verhoudt zich dat tot het feit dat kansspelen voor minderjarigen verboden zijn? Zo nee, waarom niet?

Antwoord 4

Games kunnen elementen bevatten die mogelijk verslavend zijn. Ik deel de mening dat het ongewenst is dat minderjarigen in games kunnen worden blootgesteld aan elementen die een verslavingsrisico met zich mee kunnen brengen. In de kansspelwetgeving is opgenomen dat een vergunning voor het aanbieden van kansspelen onder andere als voorschrift heeft dat minderjarigen niet mogen worden toegelaten als deelnemers bij kansspelen. Uitsluitend loot boxes die kansspelen zijn in de zin van de Wok zijn verboden. De Ksa kan in dergelijke gevallen optreden.

Games die geen kansspelen bevatten vallen niet onder de Wok, maar kunnen wel elementen bevatten waarvan het niet gewenst is dat minderjarigen eraan bloot worden gesteld. In dit kader wordt ouders aangeraden toezicht te houden op welke games hun kinderen spelen. De leeftijdsclassificatie en inhoudspictogrammen van PEGI (Pan European Game Information) die op spellen staan evenals informatie op de website van de Ksa en op websites als gameninfo.nl en gokkeninfo.nl kunnen ouders hierbij helpen.

Vraag 5

Deelt u de mening dat de praktijk van loot boxes de facto een kansspelelement in een game is? Zo ja, waarom is dat voor jongeren vanaf 12 jaar nog toegestaan? Zo nee, waarom niet?

Antwoord 5

Deze mening deel ik niet. Loot boxes zijn, zoals gezegd, niet in alle gevallen kansspelen in de zin van de Wok. De Ksa beoordeelt in het kader van haar toezichts- en handhavingstaak of er in individuele gevallen sprake is van kansspelen in de zin van de Wok. 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. Een aantal aanbieders heeft het spel aangepast als gevolg van het optreden door de Ksa.

In antwoord op vraag 4 verwees ik al naar het PEGI-systeem. Dit is een systeem van zelfregulering. Het is van belang dat dit systeem van leeftijdsclassificatie en inhoudspictogrammen adequaat is. Het NICAM (Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media) is beheerder van het PEGI-systeem. Zoals ik reeds in antwoord op de vragen van lid Van Nispen (SP) heb laten weten zal ik in gesprek gaan met het NICAM over het versterken van dit systeem.²

² Aangangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 701