

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

2344

Vragen van het **Van der Graaf** (ChristenUnie) aan de Minister voor Rechtsbescherming en de Staatssecretaris voor Volksgezondheid, Welzijn en Sport over *het bericht «Populaire games overtreden gokregels»* (ingezonden 23 april 2018).

Antwoord van Minister **Dekker** (Rechtsbescherming), mede namens de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (ontvangen 6 juni 2018) Zie ook Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2017–2018, nr. 2102

Vraag 1

Kent u het bericht «Populaire games overtreden gokregels»?¹

Antwoord 1

Ja, ik ken dit bericht.

Vraag 2

Kunt u een inschatting geven in hoeverre ook andere spellen gebruik maken van «loot boxes»?

Antwoord 2

Het is niet bekend hoeveel andere spellen gebruikmaken van loot boxes. De Kansspelautoriteit (hierna: Ksa) schat in dat dit er meer dan duizend zijn.

Vraag 3

Kunt u toelichten waarom niet alle «loot boxes» die tegen betaling kunnen worden geopend, aangemerkt en aangepakt kunnen worden als kansspel?

Antwoord 3

Op grond van artikel 1, eerste lid, onder a van de Wet op de kansspelen (hierna: Wok) is het verboden om zonder vergunning van de Ksa kansspelen aan te bieden waarbij een prijs kan worden gewonnen. Naast de klassieke geldprijzen of prijzen in natura kunnen spelers thans ook virtuele goederen winnen. De virtuele goederen uit loot boxes zijn daar een voorbeeld van. In de Leidraad beoordeling kansspelen beschrijft de Ksa hoe zij beoordeelt of er sprake is van een prijs, bezien vanuit de doelstellingen van de Wok en in

¹ <https://nos.nl/artikel/2228041-populaire-games-overtreden-gokregels.html>

aansluiting op de Wet op de kansspelbelasting.² Hieruit volgt dat er sprake is van een prijs wanneer het verworven goed verhandelbaar is in het economisch verkeer. Bij een groot aantal virtuele goederen in loot-boxes is dat niet het geval. Zij kunnen derhalve niet worden aangepakt als kansspel op grond van de Wok.

Vraag 4

Kunt u bevestigen dat ook de spellen waar de prijzen uit de «loot boxes» niet te verhandelen zijn, het risico op verslaving en grote financiële uitgaven vergroten? Zouden deze «loot boxes» niet ook onder de kansspelwet moeten vallen? Bent u bereid daartoe voorstellen te doen?

Antwoord 4

Alhoewel spellen met niet-verhandelbare loot boxes geen kansspelen zijn, kunnen deze spellen leiden tot verslavings- of financiële risico's. Ik hecht eraan dat er op verschillende manieren wordt ingezet op het creëren van bewustwording over deze risico's. Het potentiële risico op verslaving bij spellen waarin niet-verhandelbare loot boxes worden aangeboden is sterk afhankelijk van de wijze waarop ze worden aangeboden, zo blijkt uit recent onderzoek verricht door de Ksa.³ De Ksa deelt daarom haar kennis over risicoverlagende factoren met de game sector. Ook wijst zij bij hen op het belang van leeftijdsgrenzen bij games met kansspelelementen zoals niet-verhandelbare loot boxes. Ouders spelen daarnaast een belangrijke rol bij het verantwoord speel- en koopgedrag van kinderen. Zie over de aanpak om bewustwording te bereiken ook het antwoord bij vraag 8. Niet-verhandelbare loot boxes zijn reguliere producten die vallen onder het consumentenrecht, waaronder het verbod op misleiding en oneerlijke handelspraktijken. Spelers worden derhalve door middel van deze wetgeving beschermd. Gezien deze bestaande mogelijkheden tot het aanpakken van de risico's en de inzet op bewustwording, acht ik het niet nodig om niet-verhandelbare loot boxes onder de Wok te brengen.

Vraag 5

Welk deel van de 24 miljard euro die grote bedrijven naar schatting verdienen aan de virtuele schatkistjes wordt door Nederlandse jongeren opgebracht?

Antwoord 5

De Ksa noch mij is dit bekend.

Vraag 6

Wat gaat u doen teneinde te voorkomen dat jongeren als «cash-cow» dienen van de game industrie, waarbij het risico op verslaving en onverantwoorde financiële uitgaven levensgroot is? Bent u bereid de game-industrie hierop aan te spreken?

Antwoord 6

Zie ook mijn antwoord bij vraag 4. Daarnaast vind ik het belangrijk dat illegaal aanbod van kansspelen aangepakt wordt. Daarom zal de Ksa handhavend optreden tegen aanbieders van games met hierin verhandelbare loot boxes. Zij is hierin vooruitstrevend ten opzichte van andere Europese toezichthouders. Ook houdt de Ksa de grens tussen gamen en gokken nauwlettend in de gaten, voert zij diverse onderzoek uit naar de risico's binnen dit grensgebied en is zij in gesprek met andere toezichthouders en de gamesector om hen te wijzen op de risico's voor met name jongeren.

Vraag 7

Kunt u aangeven hoeveel mensen zich laten behandelen in de verslavingszorg vanwege een kansspelverslaving en/of een gameverslaving? Hoeveel daarvan zijn kinderen of jongeren? Zijn de cijfers uit te splitsen naar leeftijdscategorie?

² Zie <https://nos.nl/artikel/2228041-populaire-games-overtreden-gokregels.html>

³ <https://www.kansspelautoriteit.nl/nieuws/alle-nieuwsberichten/2018/april/artikel-0/>

Antwoord 7

Uit het Landelijk informatiesysteem drugs en alcohol blijkt dat voor internet-gamen de hulpvraag bij de verslavingszorg tot 2013 sterk gestegen is en sinds dat jaar stabiel blijft met ruim 500 hulpvragers. In 2015 bedroeg het aantal hulpvragen voor internetgamen 537. Van deze hulpvragers is 82% jonger dan 25 jaar. Een verdere uitsplitsing naar leeftijdscategorieën is niet mogelijk.

Voor gokken is het beroep op de hulpverlening sinds 2010 gedaald. In 2015 bedroeg de hulpvraag voor gokken 2.186 hulpzoekers. Van hen is 16% onder de 25 jaar.

Vraag 8

Wat is de aanpak om game-verslaving te voorkomen en de jongeren bewust te maken van de risico's op gokverslaving ook bij dit soort spellen?

Antwoord 8

Gamen is voor veel jongeren een populaire en normale vorm van vrijetijdsbesteding. Een klein deel heeft echter moeite het gamegedrag onder controle te houden, wat kan leiden tot structurele problemen met de psychosociale ontwikkeling, lichamelijke conditie of het bredere functioneren. Er bestaat helaas geen eenduidige oplossing om game-verslaving te voorkomen. Er wordt daarom door VWS en JenV ingezet op het informeren van spelers en hun omgeving, het bespreekbaar maken van risicovol speelgedrag en het stimuleren van het vroegtijdig vinden van passende hulp. Ouders, professionals en gamers kunnen hiervoor terecht op verschillende websites.

Op www.gameninfo.nl en www.gokkeninfo.nl is bijvoorbeeld informatie te vinden over loot boxes, evenals tips om gezond te gamen, een zelftest waarmee jongeren inzicht krijgen in hun eigen game- of gokgedrag en een totaal overzicht van beschikbare hulp. Via de [gameninfo](http://www.gameninfo.nl)lijn is direct contact mogelijk, telefonisch of via de chat. Specifiek voor ouders staan op de website www.uwkindengamen.nl tips voor onder andere het in gesprek gaan met hun kind en het stellen van regels.