

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

3942

Vragen van het lid **Van Nispen** (SP) aan de Minister voor Rechtsbescherming over *het kansspelkarakter van lootboxes in videogames* (ingezonden 10 juli 2020).

Antwoord van Minister **Dekker** (Rechtsbescherming) (ontvangen 28 augustus 2020). Zie ook Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 3644.

Vraag 1

Herinnert u zich de antwoorden op eerdere schriftelijke vragen over lootboxes en gokelementen in videogames?^{1 2 3 4}

Antwoord 1

Ja.

Vraag 2

Waarom geeft u in uw brief aan de Kamer van 29 juni 2020 wel aan dat een Nederlands verbod in een bij uitstek internationaal veld er niet voor zal zorgen dat jongeren in Nederland geen toegang meer hebben tot bepaalde games, maar pleit u niet om dit probleem dan internationaal aan de orde te stellen en aan te pakken, en bijvoorbeeld met België en het Verenigd Koninkrijk samen op te trekken?^{5 6 7}

Antwoord 2

Loot boxes zijn zoals ik aangaf in de brief aan de Kamer van 29 juni 2020 een internationaal fenomeen. Een internationale juridische oplossing voor de problematiek rondom loot boxes ligt echter niet voor de hand, omdat de relevante wet- en regelgeving in elk land anders is. Wel wordt er vanuit mijn ministerie gekeken naar de ontwikkelingen in andere landen en is er contact met de Britse overheid over hun aanpak. Ook heb ik het WODC gevraagd om onderzoek te doen naar games, waarbij het doel is om risico's van games te identificeren die kunnen leiden tot

¹ Aanhangsel van de Handelingen, vergaderjaar 2017–2018, nr. 744

² Aanhangsel van de Handelingen, vergaderjaar 2018–2019, nr. 2414

³ Aanhangsel van de Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 701

⁴ Aanhangsel van de Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 3182

⁵ Kamerstuk 24 557, nr. 170

⁶ BBC.com, 2 juni 2020, <https://www.bbc.com/news/technology-53253195>

⁷ BBC.com, 26 april 2018 <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>

bijvoorbeeld gameverslaving, kansspelverslaving of financiële problemen. Op mijn verzoek kijkt het WODC in dat onderzoek ook naar de *best practices* met betrekking tot de aanpak in andere landen. Ik verwacht uw Kamer in begin 2021, samen met de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport, over de uitkomsten van dit onderzoek te informeren. Daarnaast is de Kansspelautoriteit lid van het Gaming Regulators European Forum (GREF). Dit is een internationaal forum voor kansspeltoezichthouders. Deze samenwerking stelt de kansspeltoezichthouders in staat informatie uit te wisselen over de ervaringen met en aanpak van loot boxes en andere kanelementen in games.

Vraag 3

Kan voor de websites uiteengezet worden hoeveel unieke bezoekers de website per maand hebben en kan tevens uiteengezet worden hoeveel mensen de Gamen Infolijn per jaar weten te vinden en hoeveel scholieren bereikt worden met het programma Helder op School, gelet op het feit dat u in de hierboven aangehaalde brief schrijft dat de overheid tevens inzet op preventie en voorlichting via de websites gameninfo.nl en gokkeninfo.nl, de Gamen Infolijn en het programma Helder op School?

Antwoord 3

Het Trimbos-instituut geeft aan dat de website gameninfo.nl in 2019 door 49.436 unieke bezoekers is bezocht. Dit is een stijging van 6% ten opzichte van het jaar daarvoor. De website gokkeninfo.nl is in 2019 door 33.590 unieke bezoekers bezocht. Dit is een stijging van 7% ten opzichte van 2018. In 2019 zijn via de gamen infolijn 122 vragen beantwoord, waarvan 46% via e-mail en 54% per telefoon.

Het bereik van het programma Helder op School wordt op schoolniveau gemonitord. Sinds twee jaar gebeurt dit door de registratie van regiocontactpersonen. In het schooljaar 2018–2019 zijn bijna 2.000 scholen geregistreerd. In de praktijk worden meer scholen bereikt met het programma Helder op School dan door de regiocontactpersoon geregistreerd zijn.

Vraag 4

Vindt u dat het Europese PEGI systeem voldoende onafhankelijk is van de game-industrie? Zo ja, kunt u dit nader onderbouwen?

Antwoord 4

Het Europese PEGI systeem is een systeem van zelfregulering van de game-industrie en dus niet geheel onafhankelijk. Wel hebben in dit systeem experts, academici en specialisten op voor PEGI relevante terreinen, een belangrijke rol, zowel bij de classificaties als in de afhandeling van klachten. In de voorlichting over de risico's van games heeft de game-industrie een belangrijke rol. De classificaties van PEGI zijn een invulling van deze rol.

Vraag 5

Hoe verklaart u dat PEGI in antwoord op een vraag waarom het spel FIFA 20 een PEGI 3 rating (geschikt voor kinderen ouder dan 3 jaar) heeft gekregen terwijl het gokelementen bevat, beschrijft dat voor een spel om als «kansspel» bestempeld te worden er alleen gekeken wordt of er (simulaties van) kansspelen in de videogame voorkomen die ook in een casino of gokhal gespeeld kunnen worden?⁸ Biedt deze zeer nauwe uitleg van wat een gokelement in een videogame kan zijn volgens u voldoende bescherming voor kwetsbare jongeren (vanaf 3 jaar oud) om niet verslaafd te raken aan gokken? Zo ja, waarom?

⁸ «FIFA 20 has received a PEGI 3 rating because it does not meet PEGI's criteria for the gambling descriptor and, consequently, a higher age rating. What PEGI warns for in games regarding gambling is the following:
«Simulations of gambling [that] refer to games of chance that are normally carried out in casinos or gambling halls.»
This refers to traditional types of betting or gambling for money that are normally played in casinos, gambling halls and racetracks. It does not cover the prize-winning mechanics that can be found in the FIFA games, even if the content of the prize is unknown beforehand.»

Antwoord 5

Zoals in antwoord op Kamervragen van september 2019 is aangegeven (Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 701) ben ik mij ervan bewust dat de FIFA-spellen een leeftijdsclassificatie van PEGI 3+ hebben. Deze classificatie hangt samen met het feit dat de loot boxes in FIFA niet worden gerekend tot de definitie van gokken die PEGI hanteert: het aanmoedigen of aanleren van gokken in de vorm van casinospelen.

De zorgen die ik heb omtrent kanselementen in games reiken verder dan enkel het aanmoedigen of aanleren van gokken in de vorm van casinospelen. Vandaar dat ik samen met de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport een beroep heb gedaan op PEGI om nader onderzoek te doen naar de mogelijkheden om het bestaande aanbod van pictogrammen uit te breiden met pictogrammen voor verslavende elementen in games. Een eerste stap heeft PEGI gezet door spelers door middel van een zin bij het pictogram voor in-game aankopen erop te attenderen dat de in-game aankopen in de betreffende game een vorm van loot boxes zijn. We hebben bij PEGI aangedrongen op een vervolgstap waarbij in-game aankopen in de vorm van loot boxes worden gekoppeld aan een leeftijdsclassificatie.

Naast zelfregulering houdt de Ksa ook toezicht op bepaalde loot boxes. Soms zijn loot boxes kansspelen in de zin van de Wet op de kansspelen (Wok). Op grond van de Wok mogen geen kansspelen worden aangeboden waarbij een prijs kan worden gewonnen, zonder hiervoor een vergunning te hebben verkregen van de Ksa. Het is aan de Ksa om individuele gevallen te beoordelen.

Met het oog op het beschermen van kwetsbare jongeren en om de kennis van mogelijke risico-elementen in games te vergroten heb ik, zoals gemeld in het antwoord op vraag 2, ook het WODC gevraagd onderzoek te doen.

Mochten de ontwikkelingen in de game-industrie of het WODC onderzoek daar aanleiding toe geven, dan zal ik mij samen met de Staatssecretaris van VWS beraden op vervolgstappen.

Vraag 6

Kunt u deze vragen afzonderlijk beantwoorden?

Antwoord 6

Ja.