

Vergaderjaar 2021–2022

24 557

Kansspelen

Nr. 180

BRIEF VAN DE MINISTER VOOR RECHTSBESCHERMING

Aan de Voorzitter van de Tweede Kamer der Staten-Generaal

Den Haag, 10 december 2021

Met deze brief bied ik uw Kamer, mede namens de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport, het onderzoeksrapport «Risico's, voordelen en regulering van games» aan¹.

Gamen is voor veel mensen, en specifiek jongeren, een populaire vorm van vrijetijdsbesteding. Gamen biedt vermaak en competitie, de mogelijkheid bepaalde vaardigheden te ontwikkelen en de kans om eenvoudig in contact te komen met (buitenlandse) leeftijds- en interessegenoten. Maar games kennen ook risico's en gamen kan leiden tot problematisch gedrag. Games kunnen ontworpen worden, zodat de speler veel tijd besteedt aan een game, en in sommige gevallen, veel geld uitgeeft aan aankopen binnen een game.

Om meer inzicht te krijgen in de voordelen en de risico's van games, heb ik het WODC gevraagd onderzoek te doen naar games, zoals ook aangekondigd in mijn brief van 29 juni 2020.² Trimbos-Instituut heeft dit onderzoek uitgevoerd in opdracht van het WODC. Het doel van het onderzoek is elementen van games te identificeren die zouden kunnen leiden tot bijvoorbeeld gameverslaving, kansspelverslaving of financiële problemen. Ook is er specifiek gevraagd te kijken naar de (internationale) regulering van games. Het onderhavige, uitgebreide onderzoek naar de voordelen, risico's en regulering van games geeft input voor verdere beleidsontwikkeling.

Het Trimbos-instituut heeft zijn onderzoek uitgevoerd langs de volgende onderzoeksvragen:

- Welke games zijn op dit moment populair op de Nederlandse markt en welke kenmerken hebben deze games?
- Wat is er bekend over de risico's en voordelen van games en hoe schatten experts de impact en het belang hiervan in?

¹ Raadpleegbaar via www.tweedekamer.nl.

² Kamerstuk 24 557, nr. 170.

- In hoeverre zijn bepaalde risico's en voordelen gelinkt aan populaire games op drie game platforms (console, pc, mobile), waarbij per platform drie populaire games als voorbeeld zijn uitgewerkt?
- Welke vormen van (zelf)regulering zijn aanwezig in en voor Nederland en in hoeverre dekken deze de mogelijke risico's af en stimuleren ze de mogelijke voordelen?
- Daarnaast is internationaal gekeken hoe er wordt omgegaan met regulering van games en welke aangrijpingspunten dat oplevert voor verdere bescherming van de gamer in Nederland.

De onderzoekers geven aan dat de voordelen van games zien op onder meer educatie, manieren om de gezondheid te verbeteren en verschillende sociale en mentale voordelen. Risico's beslaan

onder meer schadelijke ontwerpkeuzes, gokken/goksimulatie, verslavingsgevoeligheid en manipulatieve verdienmodellen. Ten aanzien van het laatstgenoemde zien de onderzoekers een algemene trend binnen games naar het aanbieden van in-game aankopen, waarbij de speler gestimuleerd wordt om geld te besteden binnen de game zelf. Deze manipulaties zijn in vrijwel alle onderzochte games gevonden.

Daarbij constateren de onderzoekers dat het game-beleid binnen de overheid in Nederland versnipperd is. Er zijn verschillende initiatieven vanuit de overheid en industrie op het gebied van (zelf)regulering en andere vormen van beleid, zoals voorlichting en subsidieverstrekking maar deze sluiten niet altijd op elkaar aan. De onderzoekers concluderen voorts dat de huidige regulering voor een belangrijk gedeelte uit zelfregulering bestaat, maar dat de effectiviteit daarvan moeilijk te bepalen is.

Ten slotte stellen de onderzoekers dat om vervolgonderzoek te kunnen doen naar de schadelijkheid van games er meer data nodig zijn. Uitdaging hierbij is dat deze data in handen zijn van de game-industrie, die er geen voordeel bij heeft om deze beschikbaar te stellen, aangezien dat mogelijk hun verdienmodel raakt.

Uit de interviews met nationale en internationale experts komen suggesties voor beleid en vervolgonderzoek naar voren, maar duidelijke *best practices* zijn niet gevonden. Ook niet in het buitenland. De constatering en aanbevelingen voor vervolgonderzoek kunnen een bijdrage leveren aan toekomstig beleid op het gebied van games. Het is aan een volgend kabinet om hier nader invulling aan te geven.

De Minister voor Rechtsbescherming,
S. Dekker