



Vlaams
Parlement

ingediend op **1417** (2017-2018) – Nr. 1
18 december 2017 (2017-2018)

Voorstel van resolutie

van Jan Bertels en Freya Van den Bossche

betreffende de preventie
van problematisch gokgedrag
en een betere behandeling ervan

TOELICHTING

Op 11 december 2017 heeft de Hoge Gezondheidsraad advies 9396 over gokstoornissen gepubliceerd.¹ Dat langverwachte advies geeft gevolg aan de bezorgdheid van zowel het Vlaams Parlement als de Vlaamse samenleving over gokken. Zo trokken hulpverleners in het voorjaar van 2017 aan de alarmbel over het fenomeen van 'skin gambling', een online spel waarbij spelers geld inzetten voor in-game gokmodules met het oog op het verkrijgen van unieke cosmetische inhoud die hun personages meer deed opvallen. En het fenomeen ging verder dan gokken: er is zelfs sprake van een soort zwarte markt waar die skins voor geld doorverkocht worden aan andere spelers.

In de zomer en de herfst van 2017 werd de aandacht van het parlement gevestigd op gokmodules in games waar het niet om louter cosmetische inhoud ging, maar om spelvoorwerpen die een in-game voordeel opleveren. Het meest bekende voorbeeld was Battlefront II van Electronic Arts, maar ook de jaarlijks terugkerende releases van de populaire FIFA-voetbalspellen bevatten gokelementen. Andere grote gameontwikkelaars zoals Warner of Blizzard verwerkten al gokelementen in respectievelijk Shadow Of War en Overwatch, spellen die ook in Vlaanderen tot de best verkopende games van 2017 behoren.

In de herfst van 2017 verscheen ook een onderzoek van de KU Leuven onder leiding van professor Rozane De Cock van het Instituut voor Mediastudies, in samenwerking met de Nationale Loterij. Uit dat onderzoek blijkt dat een derde van de kinderen tussen 10 en 12 jaar al heeft deelgenomen aan een kansspel.² Een vierde van de kinderen in die leeftijdsgroep heeft al deelgenomen aan gesimuleerde gokspelen, waarbij er gegokt wordt zonder echt geld. Een derde heeft al gespeeld met krasloten en een op de zes heeft al met reële inzet gegokt met vrienden. De onderzoekers waarschuwen voor het langetermijneffect en het mogelijke verslavingsgevaar dat voortvloeit uit die zeer laagdrempelige toegang tot kansspelen. Ze pleiten dan ook voor een beter kader en sensibilisering, en willen dat ouders meer over het onderwerp praten met hun kinderen. Daarnaast pleiten ze ook voor smartphoneapps of onlinegames die tegen betaling worden aangeboden, in plaats van de gratis versies waarbij inkomsten gegenereerd worden via de hierboven vermelde kansspelen.

Het advies van de Hoge Gezondheidsraad herhaalt die bezorgdheden en vestigt tevens de aandacht op de moeilijke detectie van problematisch gokgedrag. Maar tussen de 6 en 12% van de personen die problematisch gokgedrag vertonen, zet de stap naar de hulpverlening. Zorgprofessionals zouden op dit moment ook onvoldoende opgeleid zijn om signalen van problematisch gokgedrag te herkennen. Volgens de raad zijn extra bewustmakingscampagnes rond de gevaren van gokken nodig en moeten de verschillende vormen van kansspelen minder vlot toegankelijk worden gemaakt. Daarnaast moet er meer onderzoek en gegevensdeling komen zodat de omvang van de verschillende problematieken beter in beeld wordt gebracht en er best practices kunnen worden ontwikkeld.

Via dit voorstel van resolutie willen de indieners pleiten om op korte termijn gevolg te geven aan het advies van de Hoge Gezondheidsraad.

De indieners willen in de eerste plaats benadrukken dat problematisch gokken een fenomeen is met vele facetten, dat een multidimensionele aanpak vereist. Ze erkennen ook dat niet alle oplossingen zich op het Vlaamse niveau bevinden. Wel is het belangrijk en noodzakelijk om vanuit de Vlaamse bevoegdheden een duidelijk

¹ https://www.health.belgium.be/sites/default/files/uploads/fields/fpshealth_theme_file/hgr_9396_gokstoornis.pdf.

² <https://nieuws.kuleuven.be/nl/2017/lagereschoolkinderen-gokken-al-en-spelen-kansspelen>.

standpunt in te nemen ten aanzien van gokken en te bepleiten dat de andere actoren acties ondernemen die complementair zijn aan die van de Vlaamse overheid.

Daarnaast is het cruciaal om bij alle beleid in gedachten te houden dat minderjarigen en jongeren bijzonder vatbaar zijn voor de gevaren van gokken. De federale wetgeving rond kansspelen wordt op dit moment op verschillende manieren omzeild. Hoewel de verschillende overheden van dit land via regelgeving al proberen om die groep van jongeren te beschermen, komen ze daardoor toch zeer frequent in aanraking met advertenties voor kansspelen en kunnen ze er onder meer via het internet erg gemakkelijk aan deelnemen.

Aanbeveling 3 van de Hoge Gezondheidsraad heeft tot doel de praktijk van gokelementen in games en smartphoneapps te onderwerpen aan de regelgeving over kansspelen. Vandaag bevinden die spellen zich in een grijze zone, van waaruit ze steeds agressiever spelers proberen te overtuigen om deel te nemen aan die kansspelen. De praktijk waarbij spelinhoud verborgen wordt achter kansspel-modules neemt toe in gebruik. Daarbij betaalt de speler voor een kans, of voor een soort gesloten verpakking (de zogenaamde lootboxes), waar al dan niet iets interessants voor de speler in kan zitten. De gameontwikkelaars hanteren in de regel een logica van vraag en aanbod. Ze gebruiken daarbij gegeerde in-game objecten, personages, of cosmetische inhoud die zeer zeldzaam zijn of alleen via die kansspelen te verkrijgen zijn, en mengen die met minder interessante inhoud die dan ook via die kansspelen gewonnen kan worden. Dat mechanisme speelt in op het verlangen van spelers om de best mogelijke spelervaring te beleven, zich te onderscheiden van anderen of in games die in groepsverband gespeeld worden, zeker mee te kunnen met je teamgenoten.

Over de mechanismen achter die kansspelen is weinig bekend, wat zeer verontrustend is. Beleidsmakers en spelers zouden er immers van kunnen uitgaan dat elke mogelijke beloning die voortvloeit uit één deelname of poging aan zo'n kansspel, gepaard gaat met een duidelijke kansberekening en een consequente randomisatie. Alleen zijn die garanties er niet. Zo is het vanuit programmeer-oogpunt niet evident om voor honderden potentiële voorwerpen de kans op verschijnen in de code in te schrijven. De praktijk waarbij ontwikkelaars in het kader van promoties of speciale acties de waarschijnlijkheid van bepaalde voorwerpen kunnen bijsturen, hun aanbod uitbreiden of beperken, laat vermoeden dat het mechanisme achter de lootboxes eigenlijk bestaat uit meerdere coderegels die op elkaar afgestemd worden en waarbij de kans om een bepaald voorwerp te winnen fluctueert naargelang van het tijdstip, de regio, de volgorde waarin de gokpoging van de speler op de server geregistreerd wordt enzovoort. Ook de data die de speler bij het spelen van de game zelf aanlevert, kunnen theoretisch gebruikt worden om de potentiële waarde van bepaalde voorwerpen voor de speler in te schatten en de inhoud van de lootbox daar in positieve of negatieve manier op af te stemmen. De speler kan bijgevolg door de manier waarop hij zich in het spel gedraagt, de waarschijnlijkheid van gegeerde voorwerpen beïnvloeden, wat de kansberekening bij het openen van een lootbox voor elke speler verschillend kan maken. Dat mechanisme, samen met de mogelijke multilevel-structuren van de achterliggende mechanismen, maken die online kansspelen fundamenteel verschillend van meer traditionele kansspelen zoals poker of deelname aan een loterij. Door de onduidelijkheid en de mogelijkheid om de mechanismen van moment tot moment of van speler tot speler te beïnvloeden, is zowel meer transparantie als het onderhevig maken aan de kansspelwetgeving wenselijk.

Daarbij moet vermeld worden dat een duidelijke regelgeving ook de gaming-industrie zelf ten goede kan komen. Vanuit het oogpunt van de ondernemer is de ontwikkeling van games immers een risicovolle onderneming met een lange productiecycclus en een onzekere opbrengst. Voor zogenaamde 'Triple A'-titels is vaak een budget nodig dat het equivalent is van dat voor een Hollywoodfilm uit de

hogere prijsklasse. De pogingen van de industrie om het risico te spreiden door een vroegtijdig alpha- of beta-access, of door het vermarkten van postrelease-inhoud via downloadbare inhoud (Downloadable Content, afgekort DLC), kunnen dan ook op begrip rekenen. Het is wel een taak van de overheid om daarvoor een kader af te bakenen, waarbij het duidelijk moet zijn dat spellen die voor spelers relevante spelinhoud verbergen achter niet-transparante kansspelmodules, in Vlaanderen, België en Europa niet toegankelijk kunnen zijn voor minderjarigen. Daarnaast moeten games, als er toch voor zou worden gekozen om die modules in te voeren, zich conformeren aan de relevante wetgeving over kansspelen, waarbij onder andere limieten op het maximum in te zetten bedrag wenselijk zouden zijn.

De vierde aanbeveling van de Hoge Gezondheidsraad pleit voor meer aandacht voor psycho-educatie zodat personen die actief zijn in de zorgberoepen, bijvoorbeeld huisartsen of CAW-medewerkers, de signalen van problematisch gokgedrag of een gokverslaving kunnen herkennen (CAW: centrum algemeen welzijnswerk). Ze kunnen vervolgens het onderwerp bespreekbaar maken en eventueel doorverwijzen naar de professionele hulpverlening. Dankzij die psycho-educatie zouden de cgg's ook een behandeling kunnen aanbieden die meer dan vandaag gericht is op gokverslaving, zoals ook geadviseerd wordt door de Hoge Gezondheidsraad (cgg: centrum voor geestelijke gezondheidszorg).

Daarnaast pleit de Hoge Gezondheidsraad ook voor meer bewustmakings- en sensibiliseringscampagnes. Die aanbeveling kwam ook naar voren bij eerdere onderzoeken rond de gevaren van gokken, die stelden dat het te gemakkelijk is om toegang te krijgen tot de verschillende gokmodules en dat de bevolking de gevaren van gokken onderschat. Zo zouden ouders ook onvoldoende de mogelijke risico's zien als ze hun kinderen laten deelnemen aan online kansspelen of aan de kansspelen die zich in smartphoneapps en games bevinden. Informatiecampagnes lijken daarom wenselijk.

In haar meest recente monitoring schat de Kansspelcommissie het aantal personen dat online gokt bijvoorbeeld tussen de 250.000 en 300.000; 40% van die gokkers zou jonger dan 30 jaar zijn. Getuigenissen van hulpverleners en berichten in de media laten ook vermoeden dat vooral jonge Vlamingen deelnemen aan kansspelen, waardoor het aanbeveling verdient bijzondere aandacht te schenken aan die groep bij het uitwerken van de campagnes.

Tot slot bepleit de Hoge Gezondheidsraad een bredere bekendheid van het hulpverleningsaanbod. Maar een minderheid van de personen met problematisch gokgedrag zoekt immers hulp of laat zich behandelen.

Jan BERTELS
Freya VAN DEN BOSSCHE

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

Het Vlaams Parlement,

- gelet op:
 - 1° de toenemende prevalentie van gokken in onze samenleving;
 - 2° de blootstelling van minderjarigen aan die kansspelen, in het bijzonder via reclame op het internet en via digitale spellen die op de smartphone, computer of gamingconsole gespeeld kunnen worden;
 - 3° het onderzoek van het Instituut voor Mediastudies van de KU Leuven naar de prevalentie van gokken bij jongeren van 10 tot 12 jaar;
 - 4° het advies 9396 van de Hoge Gezondheidsraad over gokstoornissen;
 - 5° de Vlaamse bevoegdheid voor preventie;
- vraagt de Vlaamse Regering om:
 - 1° in samenwerking met de federale en Europese overheden een kader uit te werken voor het ontmoedigen van gokactiviteiten, met de bedoeling de toegang tot kansspelen te verhogen en verslavingsgevaar te voorkomen;
 - 2° bijzondere aandacht te besteden aan de bescherming van minderjarigen bij de acties die voortvloeien uit de ontmoedigingsacties, vermeld in punt 1°;
 - 3° ervoor te pleiten dat gokelementen in smartphoneapps en digitale games, de zogenaamde lootboxes, in de categorie van de kansspelen worden ondergebracht, waardoor ze geen plaats meer hebben in spellen die door minderjarigen gespeeld worden;
 - 4° de aandacht die de Hoge Gezondheidsraad vraagt voor psycho-educatie, op te nemen met de relevante actoren in de beleidsdomeinen Welzijn en Onderwijs en er op die manier voor te zorgen dat zorgprofessionals voldoende vorming krijgen zodat ze bij het uitvoeren van hun opdrachten de signalen van problematisch gokgedrag kunnen herkennen en erop kunnen inspelen;
 - 5° sensibiliserings- en bewustmakingscampagnes op te zetten over de valkuilen en de gevaren van gokken, met een bijzondere aandacht voor Vlamingen onder de 30 jaar;
 - 6° te onderzoeken op welke manieren de toegang tot de hulpverlening voor personen met een gokverslaving verlaagd kan worden en de al bestaande hulpverleningsinitiatieven beter bekendgemaakt kunnen worden.

Jan BERTELS
Freya VAN DEN BOSSCHE