

Gamers en gokkers

Literatuurverkenning naar de risico's en schadelijkheid van *gamen* in relatie tot gokken

D.E. de Bruin



Colofon

de Bruin, D.E. (2018). *Gamers en gokkers. Literatuurverkenning naar de risico's en schadelijkheid van gamen in relatie tot gokken*. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

In opdracht van de Kansspelautoriteit.

© 2018, de Kansspelautoriteit

Auteursrechten voorbehouden. Niets uit dit rapport mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, digitale verwerking of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de Kansspelautoriteit.



CVO – Research & Consultancy

www.drugresearch.nl

Inhoud

Samenvatting.....	4
1. Inleiding.....	7
1.1 Gesimuleerd gokken.....	8
1.2 Games met kansspelelementen	8
1.2.1 <i>Loot boxes</i>	8
1.2.2 Rad van fortuin	9
1.2.3 Microtransacties.....	10
1.2.4 <i>eSports</i>	10
1.2.5 <i>Fantasy Sports</i>	10
1.3 Risico's van gamen	11
1.4 Onderzoeksvragen.....	12
1.5 Methode.....	13
2. Verwevenheid van games en kansspelen	14
2.1 Verschil tussen gokken en gamen	14
2.2 Verschil tussen <i>social games</i> en <i>massively multiplayer online games</i>	15
2.3 Taxonomie	15
2.4 Digitale games die elementen van kansspelen bevatten.....	17
2.4.1 <i>Social Casino Games</i>	17
2.4.2 <i>eSports</i>	18
2.4.3 <i>Collectible Card Games</i>	18
2.4.4 <i>Fantasy Sports</i>	18
2.4.5 <i>Wagering in-game items</i>	19
2.4.6 <i>Loot boxes</i>	19
2.5 Naar een typologie	19
3. Gameverslaving en gokverslaving	20
3.1 Definitie van gameverslaving	20
3.2 Internet Gaming Disorder in deel III van de DSM V	20
3.3 Aard en omvang van game verslaving in Nederland.....	22
4. Wat zijn risico's van games met kansspelelementen of gesimuleerd gokken	23
4.1 Convergeren van gamen en gokken.....	23
4.2 Blootstelling aan kansspelen via games onder jongeren	24
4.2.1 De blootstelling van jongeren aan <i>social casino games</i> is mogelijk beperkt	24
4.2.2 Blootstelling aan reclame	25

4.3	Substitutie of migratie	25
4.3.1	Migratie van social casino games naar betaald gokken (en vice versa).....	25
4.3.2	Van betaald gokken naar <i>social casino games</i>	26
4.3.3	<i>eSports bettors</i>	26
5.	Gamen en problematisch gokgedrag	27
5.1.1	Invloed van social casino games op gokgedrag.....	27
5.1.2	Gevolgen op lange termijn	27
6.	Social responsible gaming	29
6.1	Voorkomen van gameverslaving	29
6.2	Rol van ouders	29
6.3	Voorkomen dat jongeren door het gamen gaan gokken	30
6.3.1	Leeftijdgrens	30
6.3.2	PEGI	30
6.3.3	Reclame	30
6.3.4	Scheiding der markten	30
	Conclusies.....	31
	Aanbevelingen voor verder onderzoek	32
	Referenties	34
	APPENDIX Aard en omvang gameverslaving.....	38
	Aard van gameverslaving	38
	Risicovolle elementen van internet games	38
	Games met een grote gameverslavingspotentie	39
	Omvang gameverslaving	40
	Ontwikkeling van screeningsinstrumenten	40
	Prevalentie van online gamen	40
	Tijdsbesteding en speelfrequentie	41
	Problematisch online gamen.....	41
	Hulpzoekers in de verslavingszorg	42

Samenvatting

Aandacht voor gamen

Internet gameverslaving is een fenomeen waar veel ouders beducht voor zijn. Gaming houdt dan ook de gemoederen in menig gezin bezig. In de wetenschappelijke wereld, de media, de politiek, de verslavingszorg en ook bij de Kansspelautoriteit is er een toenemende aandacht voor gamen. Voor de Kansspelautoriteit trekt in het bijzonder de steeds verdergaande vermenging van gamen en kansspelen de aandacht. Het voorkomen van gameverslaving behoort niet tot de kerntaken van de Kansspelautoriteit, preventie van kansspelverslaving wel. Relevant is daarom vooral de vraag hoe risicovol het spelen van games is, met het oog op het ontwikkelen van kansspelverslaving of kansspel gerelateerde problemen. In hoeverre worden jongeren via het gamen blootgesteld aan kansspelen en verleid om te gaan gokken? Zijn er migratiepatronen zichtbaar van gamen naar gokken? Om het inzicht in deze processen te vergroten is onderhavige literatuurverkenning uitgevoerd.

Verwevenheid gamen en gokken

Sinds het begin van de jaren negentig hebben beleidsmaatregelen tot een scheiding van de markt van behendigheidspele en kansspelen geleid. De laatste decennia zien we dat die scheiding in toenemende mate teniet wordt gedaan met de komst van het internet. Games en kansspelen worden op het internet niet altijd van elkaar gescheiden aangeboden, er is sprake van een verwevenheid van de aanbieders van games en kansspelen en er wordt wederzijds reclame gemaakt voor elkaars producten. De verwevenheid van gamen en gokken heeft met de komst van het internet bovendien een aantal nieuwe dimensies gekregen. Zo zien we dat de producten zelf steeds meer met elkaar verweven raken. Games lijken soms heel sterk op echte kansspelen, zoals de *social casino games*. Games bevatten soms kansspelelementen, zoals *loot boxes*, en games als zodanig lijken in bepaalde gevallen sterk op een kansspel (zoals de *Fantasy Sports*). De verwevenheid gaat verder, zo kunnen net zoals op sportwedstrijden ook weddenschappen worden afgesloten op *eSports* wedstrijden. Een andere opmerkelijke ontwikkeling is dat virtuele items uit games (bijvoorbeeld *skins*) als betaalmiddel kunnen worden gebruikt bij deelname aan kansspelen.

Aard en omvang van gameverslaving

Gamen is een populaire activiteit onder jongeren en jongvolwassenen. Hoewel het voor de meeste spelers een prettig en aangenaam tijdverdrrijf is, leidt excessief gamen voor een kleine groep van spelers tot ernstige negatieve psychologische en sociale problemen. Naar schatting 3% tot 5% van de jongeren (12-16 jaar) vertoont risicovol game gedrag, bij minder dan 1% zou sprake zijn van een gameverslaving. Bij jongens komt risicovol gamen een factor 10 vaker voor dan bij meisjes. Jaarlijks zoeken rond de 500 mensen hulp bij de Verslavingszorg, het merendeel is man (92%) en 4 op de 5 hulpzoekers is jonger dan 25 jaar. Doorgaans zien we gameverslaving optreden bij spelers die grote online games spelen zoals *Counterstrike*, *League of Legends*, *Defence of the Ancient*, *FIFA*. Deze *massively multiplayer online games* worden in competitieverband gespeeld, zijn vaak zeer complex en vereisen een zeer actieve sociale interactie met medespelers. De gameverslavingspotentie van *casual games* en *social casino games* lijkt in dit opzicht aanzienlijk geringer.

Blootstelling aan kansspelen door het gamen

Uit de literatuur zijn er aanwijzingen dat een blootstelling aan kansspelen op jonge leeftijd het risico

op kansspelverslaving op latere leeftijd verhoogt. Wat momenteel op het internet gebeurt, is dat jongeren (onder meer) via het spelen van games worden blootgesteld aan kansspelen. Door reclame en door het aanbod van *social casino games* en andere vormen van gesimuleerd gokken worden spelers bekend gemaakt met de principes van kansspelen en door *pop-ups* en advertenties verleid om aan betaalde kansspelen deel te nemen. Blootstelling aan kansspelen vindt ook plaats doordat in games steeds vaker kansspelelementen worden opgenomen. Zoals de *loot boxes*, deze kunnen met geld worden aangeschaft en geopend en bevatten soms bijzondere en zeldzame virtuele prijzen die verhandelbaar zijn en een waarde vertegenwoordigen in het economisch verkeer. Omdat spelers geen overwegende invloed kunnen uitoefenen op de speluitkomst hebben *loot boxes* het karakter van een kansspel. Echter alleen als de te winnen virtuele prijs een geldelijke waarde vertegenwoordigt en verhandelbaar is, zijn *loot boxes* volgens de wet als een kansspel aan te merken. Een andere opmerkelijke ontwikkeling in de gamewereld is dat er met virtueel geld weddenschappen kunnen worden afgesloten, of aan kansspelen kan worden deelgenomen.

Migratiepatronen

De grootste zorg is dat deelname aan games ertoe zal leiden dat jongeren gaan gokken. Het wordt uit de literatuur niet duidelijk in hoeverre hier daadwerkelijk sprake van is. Er zijn wel aanwijzingen dat dit voorkomt maar het is niet duidelijk op welke schaal en in hoeverre de gegevens van studies uit het buitenland generaliseerbaar zijn naar de Nederlandse situatie. Uit internationaal onderzoek blijkt dat de helft van de jongeren (13-24 jaar) die *social casino games* spelen ooit de overstap heeft gemaakt naar betaalde kansspelen. Uit onderzoek blijkt echter ook dat maar een beperkt deel (minder dan 1%) van de *social casino* spelers uit jongeren bestaat. Uit Australisch onderzoek onder volwassen *social casino gamers* blijkt dat het spelen van *social casino games* voor het grootste deel van de spelers niet van invloed is geweest op het gokgedrag. Voor bijna een kwart van de spelers heeft dit er toe geleid dat het gokgedrag was toegenomen, terwijl een ander deel juist minder is gaan gokken. Of dit ook voor de Nederlandse spelerspopulatie geldt, is niet bekend. Ook zien we dat een deel van de gokkers juist de overstap maakt van betaalde kansspelen naar *social casino games*. Dat deze migratie plaatsvindt, duidt er op dat een deel van de gokkers hun toevlucht zoekt in de gratis, minder risicovolle *social casino games*. In die zin lijkt het aanbod van *social casino games* een preventieve functie te kunnen vervullen. Hier liggen dus potentiële kansen.

Bovenstaande migratiepatronen zien we ook terug bij het spelen van *eSports* en het wedden en *eSports* wedstrijden. Het spelen van *eSports* lijkt een aanzienlijk grotere aantrekkingskracht uit te oefenen op jongeren dan de *social casino games*. *ESports* lijken over een groter gameverslavingspotentie te beschikken, terwijl de overstap naar *eSports betting* door een aanzienlijk deel van de spelers wordt gemaakt. Uit onderzoek van Superdata Research bleek dat meer dan de helft van de *eSports* spelers wel eens was geswitcht naar het wedden op *eSports* wedstrijden. En andersom bleek bijna de helft van de gokkers wel eens te zijn geswitcht naar het spelen van *eSports*. Spelers die op *eSports* weddenschappen afsluiten zouden opkomende groep nieuwe gokkers kunnen gaan vertegenwoordigen. Vooral vanwege hun jonge leeftijd en hun betrokkenheid bij het internet en het spelen van games zou deze groep kwetsbaar zijn om problemen met andere kansspelen te ontwikkelen. Bij *eSports* gokkers zou migratie plaats kunnen vinden naar andere vormen van gokken maar het is ook mogelijk dat bestaande online gokkers het wedden op *eSports* in hun gokrepertoire opnemen. Onderzoek suggereert dat vooral het laatste aan de hand is. Australische online gokkers blijken het wedden op *eSports* vooral als aanvulling op hun andere gokactiviteiten op te nemen, en geen nieuwe groep online gokkers te vertegenwoordigen.

Invloed gesimuleerd gokken op het gokgedrag gering

De indruk die uit de literatuurverkenning ontstaat, is dat er mogelijk een relatie is tussen *social casino gaming* en problematisch gokgedrag maar dat die relatie niet heel sterk is. Een relatief klein deel van de *social casino* spelers zegt als gevolg hiervan te zijn gaan gokken. Vaak gedreven door het winnen van geld, en door de opwindende en spannende ervaring die dit met zich meebrengt. Voor een minderheid van de jongeren zouden sociale casinogames kunnen leiden tot een intensivering van het gokgedrag en tot meer irrationele overtuigingen, wat bestaande gokproblemen kan verergeren. Voor de meeste spelers blijken *social casino games* geen invloed te hebben op het gokgedrag en is er weinig bewijs dat gokpromoties via sociale media of *social casino games* het gokken beïnvloeden.

Scheiding der markten

Het naast elkaar aanbieden – op dezelfde website - van *casual games* en *social casino games* druist in tegen de scheiding der markten die in de jaren negentig van de vorige eeuw werd ingezet. Op spelletjes platforms die door jongeren worden bezocht zou de vermenging met gesimuleerd gokken vermeden moeten worden. Het inzetten van virtuele items als betaalmiddel bij het afsluiten van weddenschappen of het deelnemen aan kansspelen is momenteel niet alleen een illegale vorm van kansspelen, maar vanuit preventief oogpunt ook een onwenselijke situatie. Als we de analogie doortrekken van de flipperkast en de fruitautomaat die in de jaren negentig in menig cafetaria naast elkaar stonden opgesteld, zou het bovenstaande betekenen dat de vrije spelen die met het flipperen verdiend kunnen worden als inzet kunnen worden gebruikt voor het spelen op de fruitautomaat.

Vervolgonderzoek

Hoewel het nodige onderzoek is uitgevoerd is er nog veel onduidelijk, in het bijzonder over de Nederlandse situatie. In hoeverre komen niet-gokkers via *social casino games* of games met kansspelelementen in aanraking met kansspelen, en worden ze hierdoor verleid om te gaan gokken? In hoeverre gaan bestaande gokkers aan *social casino games* deelnemen omdat ze het spel leuk vinden en geen geld meer aan betaalde kansspelen willen spenderen? In hoeverre zijn *social casino games* voor risicovolle en problematische gokkers juist een trigger om meer te gaan gokken? Onduidelijk is ook wat de gevolgen zijn van het spelen van *social casino games* voor bepaalde subgroepen van spelers in het bijzonder jongeren. Nader onderzoek naar deze wederzijdse migratiepatronen en naar de mogelijke risico's van vroege blootstelling aan gesimuleerde gokactiviteiten is nodig. Een monitoronderzoek zou meer inzicht kunnen geven in de deelname van Nederlandse jongeren aan games met kansspelelementen en in migratie patronen naar betaald gokken. Op die manier zou achterhaald kunnen worden welke games populair zijn onder jongeren, in hoeverre en met welke games jongeren problemen ervaren en of, en in hoeverre gamen een voorportaal is om te gaan gokken en het risico op kansspelproblemen vergroot.

1. Inleiding

Het spelen van spelletjes is iets van alle tijden maar heeft met de komst van het internet een ingrijpende gedaanteverwisseling ondergaan. Waar we vroeger Monopoly of Risk speelden of gingen kaarten of dobbelen, speelt de jeugd van nu – deels dezelfde maar ook heel veel nieuwe spelletjes - via het internet. Online games kunnen 24/7 gespeeld worden en het aanbod ervan is enorm: Games zijn er voor jong en oud, voor jongens en meisjes. Veel games zijn gratis, maar voor sommige games moet ook betaald worden. Er bestaan kleine *casual games* die je alleen speelt, maar ook grote *multiplayer online games* die met vele spelers of teams tegelijkertijd worden gespeeld. Sommige games lijken sterk kansspelen, sommige games bevatten elementen van kansspelen maar tegelijkertijd zijn er ook weer kansspelen die elementen van games bevatten. Kortom, het aanbod varieert enorm en het verschil tussen wat je een kansspel zou moeten noemen en wat een game, is lang niet evident.

De situatie doet denken aan de tijd voor het internet. Ook destijds was de scheidslijn tussen behendigheidspeletjes en kansspelen heel dun, flipperkast en fruitautomaat stonden naast elkaar opgesteld in cafetaria's, buurthuizen en sportkantines. Ook in amusementscentra bestond er vaak een overlap in het aanbod van videogames en kansspelautomaten. In de loop der jaren wijzigde die situatie en zorgde beleid ervoor dat het aanbod van behendigheidspeletjes en kansspelen fysiek van elkaar gescheiden werd. De gedachte achter dit beleid was dat jongeren beschermd dienden te worden tegen de risico's van kansspelen en dat een ongewilde en terloopse aanraking met kansspelen zo (deels) vermeden kon worden. Een vroege blootstelling aan kansspelen zou het risico van kansspelverslaving op latere leeftijd vergroten. In latere jaren zijn belangrijke aanwijzingen gevonden dat dit beleid ook effectief was. Zo nam het aantal jongere hulpzoekers in de periode na de beleidswijziging sterk af (de Bruin, Meijerman, Leenders, & Braam, 2006). Ook in ander onderzoek werd een relatie vastgesteld tussen een vroege kennismaking met kansspelen en problematisch speelgedrag op latere leeftijd (Dodig & Ricijas, 2011; Gray, 2004; Noël, 2014).

Wat er momenteel op het internet rond gamen en gokken plaatsvindt, heeft op een bepaalde manier iets weg van die situatie. Ook nu is het online aanbod van games en kansspelen niet gescheiden en vertoont het zelfs een belangrijke overlap. Het naar elkaar toegroeien van gamen en gokken in de digitale media wordt gevoed door een sterke verwevenheid van de *gaming* industrie met de kansspelindustrie. Gamers worden door reclame en marketingstrategieën verleid tot deelname aan betaalde kansspelen. (Terwijl andersom wellicht ook gokkers worden verleid om te gaan gamen.) Zo kan het gebeuren dat spelletjessites en *social media* dus als platforms fungeren waar kansspelen worden aangeboden die gratis gespeeld kunnen worden. Gambling operatoren willen andere segmenten aanboren door *social casino games* als *PokerStars Play* via *Facebook* aan te bieden, terwijl voetbalhelden als Ronaldo en Neymar worden ingezet om jongeren over de streep te trekken (Volckaert, 2017). Van bijzondere zorg hierbij is dat er op het internet een immens potentieel is geschapen om op vroege leeftijd in aanraking te komen met kansspelen. Jongeren kunnen een houding ontwikkelen waarin men open staat voor kansspelen en zodoende het kansspelgedrag bevorderen (King, Delfabbro, Kaptsis, & Zwaans, 2014).

1.1 Gesimuleerd gokken

De afgelopen jaren zagen we een opkomst van de zogenoemde *social games*, gratis games die oorspronkelijk via social media platforms als Facebook werden aangeboden. Er zijn hierbij talloze varianten te onderscheiden, bijvoorbeeld vecht-, strategie- en denkspelletjes, avontuurlijke spellen, spellen waarbij je je eigen stad, boerderij of dierentuin kan bouwen et cetera. Een vooral voor de Kansspelautoriteit relevante ontwikkeling is dat er als variant op de *social games* ook *social casino games* worden aangeboden: games die identiek zijn aan de bekende en betaalde kansspelen zoals bingo, poker, roulette, blackjack en kansspelautomaten. Het verschil met betaalde online kansspelen is dat *social casino games* gratis gespeeld kunnen worden en dat er geen geldprijzen gewonnen kunnen worden. Om die laatste reden zijn *social casino games* volgens de wet niet als een kansspel aan te merken. Net als de oefenspelletjes die via kansspelwebsites worden aangeboden zijn *social casino games* als een vorm van gesimuleerd gokken te beschouwen. Er kan virtueel geld worden ingezet maar er kunnen geen geldprijzen worden gewonnen. Door de grote overeenkomsten die deze vormen van gesimuleerd gokken hebben met de betaalde kansspelen - en gevoed door doorklik pop-ups - is het mogelijk dat social casino games een opstap zijn om aan kansspelen deel te gaan nemen. In hoeverre deze hypothese zich in de praktijk voordoet, wordt in hoofdstuk 4 en 5 verder onderzocht.

Waar in dit document over een kansspel gesproken wordt, gaat het over een spel waarbij de speler geen overwegende invloed heeft op de uitkomst, en waarbij prijzen gewonnen kunnen worden met waarde in het economische verkeer. Voor een uitgebreide toelichting hierop zie de Leidraad beoordeling kansspelen <https://www.kansspelautoriteit.nl/onderwerpen/leidraad/>

1.2 Games met kansspelelementen

Behalve de social casino games zijn er ook tal van andere games op de markt gekomen die sterk op kansspelen lijken (zoals *Fantasy Sports*) of games die elementen van kansspelen bevatten (zoals *loot boxes*). Binnen games worden steeds vaker bepaalde kansspelelementen opgenomen. In deze paragraaf worden een aantal van deze kansspelelementen beschreven en zullen een aantal game genres worden onderscheiden die de verwevenheid van games met gokken inzichtelijk maken.

1.2.1 Loot boxes

Een opmerkelijke ontwikkeling die we in de game wereld aantreffen is die van de zogenoemde *loot boxes*. Dit zijn een soort schatkistjes waarin virtuele goederen zitten. Loot boxes zijn er in verschillende soorten en maten maar een algemeen kenmerk is dat spelers, aldus artikel 1 van de Wok, 'in het algemeen geen overwegende invloed op kunnen uitoefenen' op de inhoud van de *loot box*.

Als *loot boxes* worden geopend ontvangen spelers weliswaar altijd een virtueel goed, maar niet alle *loot boxes* bevatten goederen die door spelers als waardevol worden gezien. Er bestaat vaak maar een kleine kans dat er een zeldzame inhoud in de *loot boxes* wordt aangetroffen. Bij de game *Overwatch* bijvoorbeeld bevatten de *loot boxes* vier soorten virtuele goederen: gewone, zeldzame, epische of legendarische. Volgens game ontwikkelaar Blizzard zitten er in elke loot box gewone en

zeldzame goederen. De kans op epische of legendarische goederen is veel kleiner, respectievelijk een kans van 1: 5,5 en 1:13,5¹. Dit gokelement maakt het voor spelers spannend om de *loot boxes* te openen. *Loot boxes* voldoen daarmee tevens aan het bovengenoemde kenmerk van een kansspel, dat spelers geen overwegende invloed kunnen uitoefenen op het spelresultaat.

In de definitie van een kansspel is behalve dit element van toeval (geen overwegende invloed uit kunnen oefenen) ook het begrip prijs van belang. Volgens de ‘Leidraad beoordeling kansspelen’ die de Kansspelautoriteit in maart van dit jaar publiceerde², is iets een prijs als het een waarde vertegenwoordigt in het economische verkeer en de prijs verhandelbaar en overdraagbaar is. Bij de meeste games zijn de virtuele prijzen die met het openen van *loot boxes* gewonnen kunnen worden niet verhandelbaar. De virtuele prijzen zijn dan ofwel cosmetisch van aard, om een mooier personage of avatar te creëren, dan wel bedoeld om de gameplay te beïnvloeden, *loot boxes* bevatten in dat geval bijvoorbeeld betere wapens, of een snellere motor, waardoor de game beter of sneller kan worden gespeeld. Een derde mogelijkheid is echter dat de virtuele prijzen verkocht kunnen worden, en een geldelijke waarde vertegenwoordigen en daarmee aan alle kenmerken van een kansspel voldoen. De *skins* die met het openen van de *loot boxes* gewonnen kunnen worden zijn dan verhandelbaar op *third party* websites. Behalve dat virtuele prijzen online kunnen worden verkocht is het ook mogelijk deze speluitkomsten te gebruiken bij andere online kansspelen, als inzet bij het afsluiten van weddenschappen, loterijen of casinospelen.

Een variant op de *loot boxes* zijn de setjes met speelkaarten die bij *Collectible Card Games* kunnen worden aangeschaft. Zoals bij *Magic the Gathering*, een van oorsprong fysiek kaartspel dat ook online gespeeld kan worden. Magic is een strategiespel vergelijkbaar met schaken. Het kansspelkarakter zit in de aanschaf van de benodigde speelkaarten. Spelers kunnen setjes met speelkaarten aanschaffen waarin een aantal speelkaarten zit, die een geringe dan wel grote waarde in een spel hebben. Je koopt dus iets waarvan je niet precies weet wat er in zit, maar er bestaat een (kleine) kans dat er een waardevolle kaart tussen zit. Overigens kunnen deze verzamelkaarten ook per stuk worden gekocht of verhandeld, waardoor het kansspelelement verdwijnt.

Het standpunt van de Kansspelautoriteit inzake loot boxes is in april 2018 openbaar geworden³. Zij concludeert in het rapport ‘Onderzoek naar loot boxes. Een buit of een last’ dat 4 van de 10 onderzochte loot boxes volgens de Wet op de Kansspelen verboden zijn en roept de gamesector op om de spellen aan te passen.

1.2.2 Rad van fortuin

Ook in andere (onschuldige) spellen worden kansspelelementen aangetroffen. Bijvoorbeeld een rad van fortuin. De virtuele prijzen die gewonnen kunnen worden variëren van geen of enigerlei waarde tot virtuele voorwerpen die zeldzamer zijn en meer waarde in het spel vertegenwoordigen. Doorgaans zijn de prijzen niet verhandelbaar en vertegenwoordigen ze alleen een waarde in het spel. Per dag kan een bepaald aantal keer gratis worden gespeeld, maar door *in-game currency* te besteden kan dit ook repetitief worden gedaan. Net als bij de *loot boxes* geldt ook hier dat *in-game*

¹ <https://esportbet.com/loot-boxes/>

² <https://www.kansspelautoriteit.nl/onderwerpen/leidraad/>

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

currency met echt geld kan worden aangeschaft, waardoor het kansspelkarakter wordt versterkt vanwege de gelijkenis met de inzetmechanismen die voor kansspelen gelden.

1.2.3 Microtransacties

Een ontwikkeling waar hierboven al aan is gerefereerd en die niet onvermeld mag blijven is dat we in de game wereld steeds vaker zien dat er aankopen in het spel zelf kunnen worden gedaan. Deze zogenoemde microtransacties vertonen een grote gelijkenis met de inzet- en wedmechanismen die we bij kansspelen zien. Met microtransacties kunnen in-game items worden aangeschaft die een speler sneller in een volgend level brengen, of sterker maken met betere wapens of motoren of soms ook een puur cosmetische doel dienen en geen invloed hebben op het spelverloop. Deze microtransacties zien we in toenemende mate bij games terug, en is een belangrijk verdienmodel geworden voor de game-industrie (Superdata Research, 2017).

1.2.4 eSports

Een game genre die we in opkomst zien zijn de *eSports*, de *electronic Sports*. Dit zijn games die in competitie of wedstrijdverband worden gespeeld zoals *League of Legends (LoL)*, *Defence of the Ancient (Dota)*, *Counterstrike*, *Global Offensive (CS:GO)*, *Overwatch* of *FIFA 18*. Er zijn hierbij grofweg twee genres te onderscheiden, namelijk de *Multiplayer Online Battle Arena's (MOBA)* en de *First Person Shooter (FPS)*. Voor deze games worden grootschalige evenementen en toernooien georganiseerd, waarin teams van professionele spelers het tegen elkaar opnemen. Beide genres trekken een miljoenen publiek. Zowel voor wat betreft het aantal spelers als het aantal (online) toeschouwers bij *eSports* evenementen. Toeschouwers kunnen het spel in de zaal via grote beeldschermen volgen of thuis via streaming video.

Relevant voor deze studie is dat op de uitkomsten van deze *eSports* competities en toernooien weddenschappen kunnen worden afgesloten, vergelijkbaar met de weddenschappen die op bijvoorbeeld voetbalwedstrijden worden afgesloten. Bij *eSports betting* kunnen de weddenschappen met echt geld maar ook met virtuele items (*skins*) of *in-game currency* worden afgesloten. Bepaalde games hebben bijvoorbeeld *skins* die op *third party* websites als betaalmiddel kunnen worden gebruikt om weddenschappen af te sluiten op de uitkomst van een (professionele) *eSports* match. Al is het ook niet ondenkbaar dat straks met *virtuele items* op Ajax – Feyenoord kan worden ingezet.

Als we de analogie van de flipperkast en fruitautomaat die in de jaren negentig naast elkaar stonden opgesteld zouden doortrekken, zou dit betekenen dat de vrije spelen die bij het flipperen verdiend worden, ingezet kunnen worden als valuta om op de fruitautomaat te spelen.

1.2.5 Fantasy Sports

Een tweede game genre dat onderscheiden kan worden zijn de *Fantasy Sports*, zoals *Draftkings* of *FanDuel*. Het zijn games vergelijkbaar met de bekende voetbal- of Tour-de-France pools, waarbij de deelnemer de rol aanneemt van een manager en een virtueel team van echte spelers moet samenstellen die uitkomen in een echte sportcompetitie. De uitslagen van deze *fantasy league* zijn gebaseerd op de prestaties en uitslagen van de in het virtuele team geselecteerde spelers in de echte competitie. De managers van de virtuele teams die meeste punten behalen, winnen daarbij een geldprijs. Behalve *Season Fantasy Sports* bestaat er ook een versnelde variant, de *Daily Fantasy Sports*, waarin de competitie een uur, een dag of een week beslaat. *Daily Fantasy Sports* bedrijven promoten hun product als een behendigheidsspel. Spelers worden met het vooruitzicht op een geldprijs verleid om deze games te gaan spelen. Omdat het winnen van een competitie afhankelijk is

van de kennis en vaardigheden van de manager zouden deze games niet als een kansspel classificeren. Veel wetgevers denken daar echter anders over, en beschouwen Fantasy Sports als een kansspel. In Nederland is de situatie rond *Fantasy Sports* vooralsnog onduidelijk, de Toto (de monopolist) mag deze vorm van sportwedenschappen momenteel niet aanbieden.

1.3 Risico's van gamen

Er is een aantal aanwijzingen dat *gamen* risico's met zich meebrengt die de publieke doelen van de Kansspelautoriteit kunnen schaden. Via *gaming* sites zouden jonge spelers ongewild en terloops kennismaken met kansspelen, worden verleid tot deelname aan betaalde kansspelen en daarmee mogelijk een verhoogd risico lopen op het ontwikkelen van een kansspelverslaving. De belangrijkste risico's die de Kansspelautoriteit ziet zijn dat *gaming* leidt tot het normaliseren van gokken en dat het voor de speler niet altijd helder is wanneer een *game* overgaat in een kansspel waar geldprijzen gewonnen kunnen worden. De Kansspelautoriteit wil daarom haar inzicht vergroten in de wisselwerking en verwevenheid tussen *gaming* en *gambling* op het internet, in de bijbehorende risico's en de mogelijke schadelijkheid hiervan.

De Ksa heeft eerder onderzoek laten uitvoeren door SuperData Research waaruit bleek dat ongeveer een derde van de '*social casino gamers*' op enig moment de overstap maakt naar betaald gokken. Voor jongeren tussen de 13-24 jaar lag dit percentage op 51% (Superdata Research, 2017). We dienen echter voorzichtig te zijn met de interpretatie van deze gegevens omdat het een relatief kleine steekproef betreft (van 1024 respondenten), het percentage ondervraagde minderjarigen daarbinnen zeer klein was (minder dan 1%) en de bovenstaande conclusie aan de hand van één vraag tot stand is gekomen (namelijk of respondenten ooit zijn geswitcht van *social casino games* naar het gokken om echt geld).

Om het inzicht verder te vergroten heeft de Kansspelautoriteit een aantal vervolgstappen geïnitieerd. Zo wil zij de mogelijke relatie tussen *gamen* en problematisch gokgedrag in kaart brengen, in het bijzonder onder kwetsbare groepen zoals minderjarigen en jongvolwassenen. Daarnaast wil de Kansspelautoriteit informatie opvragen bij haar vergunninghouders en een rondetafelgesprek organiseren met verschillende partijen in het veld waaronder verslavingszorginstellingen, vertegenwoordiging van (jonge) spelers en aanbieders. Ook heeft de Kansspelautoriteit opdracht gegeven om deze literatuurverkenning te laten uitvoeren en daarmee meer inzicht te krijgen in de schadelijke aspecten van een *game* voor de maatschappelijke belangen die de Kansspelautoriteit dient, in het bijzonder het tegengaan van kansspelverslaving, het beschermen van spelers en het tegengaan van fraude en criminaliteit.

1.4 Onderzoeksvragen

In het voorliggende onderzoeksrapport is in de literatuur verkend of games substantiële consumentenrisico's (m.n. verslaving) kennen, en of zij mogelijk de toegangsdrempels tot deelname aan kansspelen verlagen. De vraag is of gamen kan aanzetten tot deelname aan kansspelen. Of meer in het bijzonder, wat de impact is van een vroege blootstelling aan gesimuleerd gokken op eventueel later gokgedrag.

Ten behoeve van de literatuurverkenning zijn de volgende onderzoeksvragen opgesteld.

1. Wat is de aard en omvang van gameverslaving in Nederland?
 - a. Welke elementen van een *game* zijn risicovol?
2. Wat zijn risico's van (*social*) *gaming*? Hoe schadelijk of risicovol zijn (*social*) *games* met het oog op het ontwikkelen van een kansspelverslaving?
 - a. In welke mate worden jongeren blootgesteld aan kansspelen of kansspelelementen door gamen?
 - b. Welke invloed hebben kansspelelementen in games en gesimuleerd gokken op het gokgedrag van jongeren?
 - c. In hoeverre is sprake van substitutie, in de zin dat *gamen* wordt vervangen door betaalde kansspelen? En vice versa, dat deelname aan betaalde kansspelen wordt vervangen door gamen?
 - d. Wat zijn de lange termijn effecten voor jongeren die door het gamen worden blootgesteld aan kansspelen?
 - e. Is er een relatie tussen (*social*) *gaming* en problematisch gokgedrag, in het bijzonder onder jongeren (tot 18 jaar) en jong volwassenen (18 tot 24 jaar)?
3. Welke preventieve maatregelen worden door de (*social*) *gaming* industrie genomen om de risico's van (*social*) *games* te verkleinen en spelers i.h.b. minderjarigen te beschermen tegen overmatig speelgedrag? Is er sprake van een *social responsible gaming policy*?

* Toelichting leeftijdsindeling

In de literatuur en ook bij de overheid zijn verschillende definities van jongvolwassenen in omloop, variërend van 15-20 jaar (www.encyclo.nl) tot zelfs 20-40 jaar (www.encyclopedie.medicinfo.nl). In overleg met de opdrachtgever is hierin een keuze gemaakt. We spreken hier van 'jongeren' indien zij in de leeftijdscategorie jonger dan 18 jaar vallen. Dit mede gelet op de wettelijke leeftijdsgrens van 18 jaar die voor deelname aan kansspelen wordt gehanteerd. Onder jong volwassenen verstaan we hier personen van 18 tot 24 jaar. Voor deze leeftijdscategorie is gekozen omdat dit een wettelijke status krijgt in KoA⁴. De vergunninghouder moet in zijn verslavingspreventiebeleid aandacht besteden aan verslavingspreventie bij jongvolwassenen in de leeftijdscategorie van 18 tot 24 jaar (Nota naar aanleiding van het Verslag, Tweede Kamer, vergaderjaar 2014-2015, 33 996, nr. 6.). Indien de keuze van leeftijdsgrenzen invloed heeft op de conclusies van het onderzoek, wordt deze gevoeligheid expliciet weergegeven.

⁴ In de wet Adolescentenstrafrecht wordt een leeftijdsindeling gemaakt van 16 tot 23 jarigen.

1.5 Methode

Er is een beknopt literatuuronderzoek uitgevoerd om de onderzoeksvragen te beantwoorden. Het betreft een verkenning en geen systematische review van de literatuur. Gezocht is met een aantal grote online zoekmachines/databanken: PubMed (w.o. MEDLINE), PsychINFO (w.o. PsychLIT), *Google Scholar*, *Web of Science* en *Mendeley*. Aanvankelijk is gezocht met de zoektermen *gaming & gambling* en is de search verkleind door uitsluitend review artikelen te bezien. Vervolgens zijn meer specifieke zoektermen gebruikt (*gaming & addiction*, *social casino gaming*, *internet gaming disorder*) en is op basis van het abstract een selectie gemaakt van de meeste relevante studies. Relevante bronnen zijn ook via 'suggested readings' en 'related papers' van zoekmachines gevonden. Tot slot is ook de 'grijze literatuur' waar mogelijk in dit literatuuronderzoek betrokken. Het betreft dan documenten die niet formeel zijn uitgegeven zoals rapporten, dissertaties, scripties.

Tabel 1 Aantal hits bij zoekmachines en databanken (geraadpleegd op 16-11-2017)

	Gaming	Gaming & Gambling	Social & Gaming	Gaming & Addiction	Gaming & Risks
PubMed	2.272	406	551	623	423
Web of Science	126.580	1.540	15.783	1.434	8.418
PsychINFO (Ovid)	3.534	375		224	93
APA	123	21	110	18	32
Google Scholar	867.000	81.900	464.000	39.900	94.000
Mendeley	28.087	1.500	5.956	1.603	428

2. Verwevenheid van games en kansspelen

Er bestaat zoals eerder beschreven een grote diversiteit aan games en een enorm aanbod. Niet alle games zijn relevant en zullen een risico vormen voor de publieke doelen die de Kansspelautoriteit nastreeft. Hoewel de scope van het onderzoek op de games ligt die kenmerken of elementen van kansspelen bevatten of een vorm van gesimuleerd gokken zijn, worden ook andere games in deze literatuurverkenning betrokken. In het onderstaande zal eerst kort worden ingegaan op de verschillen tussen gokken en gamen. Daarna wordt een opsomming gegeven van de verschillende games die elementen van kansspelen bevatten of een vorm van gesimuleerd gokken zijn.

2.1 Verschil tussen gokken en gamen

Zoals in het vorige hoofdstuk gezien zijn games en kansspelen met de komst van het internet steeds meer op elkaar gaan lijken (zie ook paragraaf 1.2). We zien een steeds verdergaande vermenging optreden tussen gokken en gamen. Hoewel dit vaak niet de centrale activiteit in het spel is zien we in video games steeds vaker dat er bepaalde wed- en inzetmechanismes worden opgenomen, of random speluitkomsten worden gegenereerd (Gainsbury, King, Abarbanel, Delfabbro, & Hing, 2015). Andersom worden kansspelen ontworpen die aan games gerelateerd zijn, zoals het wedden op *eSports* evenementen. Dit maakt de scheidslijn tussen gokken en gamen steeds diffuser.

Toch bestaan er een aantal belangrijke verschillen tussen gamen en deelname aan kansspelen. Gokken wordt grotendeels bepaald door wed- en inzet mechanismen, door voornamelijk door kans bepaalde speluitkomsten en door de geldelijke kenmerken die een risico inhouden en tot uitbetaling kunnen leiden (King, e.a., 2015). Gamen wordt doorgaans gedefinieerd door interactiviteit, door behendigheid en vaardigheden in een spel en door contextuele indicatoren (zoals het aantal behaalde punten of het behaalde level) die de voortgang en de behaalde successen in een game laten zien.

Ook in de Wet op de Kansspelen wordt het begrip kansspel gedefinieerd, zij het indirect. Ingevolge de wet is het verboden 'gelegenheid te geven om mee te dingen naar prijzen of premies, indien de aanwijzing der winnaars geschiedt door enige kansbepaling waarop de deelnemers in het algemeen geen overwegende invloed kunnen uitoefenen'(art 1 Wok), tenzij daarvoor een vergunning is verleend. Er wordt onder andere onderscheid gemaakt tussen kansspelautomaten en behendigheidsautomaten. Van een behendigheidsspel wordt gesproken als een deelnemer wint dankzij zijn vaardigheden, kennis of behendigheid.

Opvallend in deze definitie van een kansspel is dat geen melding wordt gemaakt van inzetmechanismen. Het inzetten van geld wordt niet als een vereiste gezien om een spel als een kansspel te definiëren. In de meeste andere landen, zoals in België, het Verenigd Koninkrijk en veel Amerikaanse staten, is het inzetten van geld wel nadrukkelijk in de definitie van een kansspel opgenomen. De drie elementen toeval, inzet en winst moeten daar cumulatief aanwezig zijn om te kunnen spreken van gokken⁵. Dat inzetmechanismen niet in de Nederlandse definitie van een kansspel zijn opgenomen heeft met de intrinsieke samenhang tussen prijs en inleg te maken. Als er

⁵ http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/games/

geen inleg is, zal het met de prijs ook wel meevallen. Aanbieders kunnen alleen tijdelijk als vorm van promotie een prijs zonder inleg aanbieden. In Nederland bestaat hiervoor de Gedragscode promotionele kansspelen⁶. Omdat inzetmechanismen het gepercipieerde kansspelkarakter wel kunnen versterken worden deze waar relevant in de literatuurverkenning betrokken.

2.2 Verschil tussen *social games* en *massively multiplayer online games*

De term *social games* kan tot de nodige spraakverwarring leiden. De voorvoeging *social* lijkt te verwijzen naar games die met anderen worden gespeeld, naar games die sociale interactie toestaan of vereisen. Niet alle *social games* vereisen echter sociale interactie, sommigen kunnen alleen, zonder medespelers, worden gespeeld. In de oorspronkelijke betekenis van het woord verwijst de term *social games* dan ook niet naar de sociale interactie die tijdens het spel mogelijk is maar naar het feit dat deze games via *social media* platforms werden aangeboden. Het sociale karakter bestaat dan bijvoorbeeld uit de mogelijkheid om de dag- of totaalscore te delen met de eigen vriendenkring, of om sociale connecties uit te nodigen ook aan het spel deel te nemen (vaak beloond met extra punten in het spel als aanbrenge-bonus). In dit rapport wordt de term *social games* in deze laatste betekenis opgevat. Als games die oorspronkelijk via *social media* werden aangeboden, maar ook via tal van websites en mobiele apps te spelen zijn (bv www.spel.nl). Er is daarbij een onderscheid gemaakt tussen *casual games* (zoals Candy Crush, Farmville) en *social casino games*.

Social games onderscheiden zich van de *massively multiplayer online games* (MMO). Deze worden niet via *social media* aangeboden maar juist wel gekenmerkt door sociale interactie, omdat het spel met meerdere spelers gespeeld moet worden. Genres die hierbij worden onderscheiden zijn de (i) *Multiplayer Online Battle Arena's* (MOBA's), ook wel *action real-time strategy* genoemd zoals *League of legends* (LoL) of *Defence of the Ancients* (DOTA) en (ii) de *First Person Shooters* (FPS) zoals *Counterstrike Global Offensive* (CS-GO). Een variant van MMO zijn de *Massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs), zoals *World of Warcraft*. Deze games zijn een vermenging van *role-playing video games* and *massively multiplayer online games*. Een MMORPG is een game waarbij spelers een rol of een karakter aannemen en een gigantische fictieve wereld moeten exploreren. Het verschil met een MOBA is dat bij een MOBA een klein team van vergelijkbare spelers is vereist, die het spel repetitief spelen op steeds dezelfde veel kleinere virtuele locatie.

2.3 Taxonomie

Het is om meerdere redenen belangrijk om het begrip 'games' te operationaliseren en de verschillende varianten te classificeren omdat de risico's van *games* afhankelijk zijn van de specifieke kenmerken van een game. Een goede operationalisering is uiteraard ook van belang om spraakverwarring en misinterpretaties te voorkomen en om de vergelijkbaarheid van onderzoeksgegevens te verbeteren.

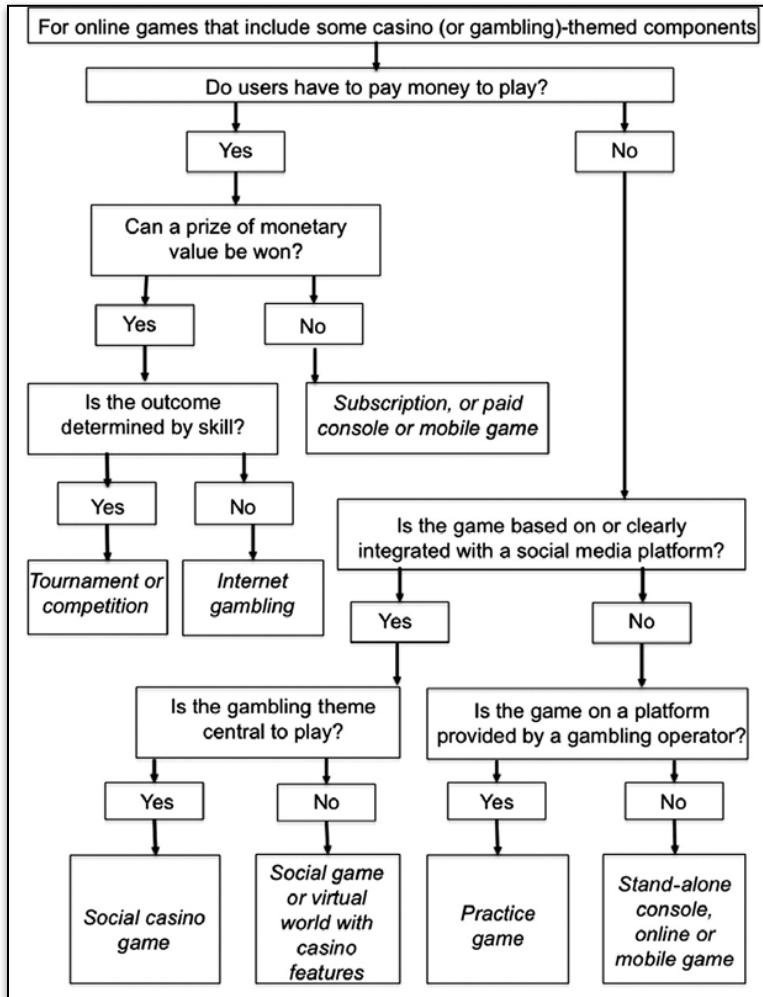
Een aanzet tot een classificatie is gedaan door (Gainsbury, Hing, Delfabbro, & King, 2014). Zij hebben een taxonomie ontwikkeld voor online games die elementen van kansspelen bevatten. Deze taxonomie is aan de hand van een aantal kenmerken van games gedaan:

- (i) of er voor deelname betaald moet worden,
- (ii) of er geldprijzen gewonnen kunnen worden,

⁶ <https://www.kansspelautoriteit.nl/onderwerpen/vergunningen/promotionele/>

- (iii) of de uitkomst door kans of behendigheid wordt bepaald,
- (iv) of de games via een *social media* platform gespeeld worden,
- (v) of door een kansspelaanbieder worden aangeboden en
- (vi) of kansspelelementen centraal staan in een game.

Figuur 1 Taxonomie van online games met kansspelelementen



Bron: A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies (Gainsbury, Hing, Delfabbro, & King, 2014).

Op grond van het bovenstaande figuur kan *internet gambling* als volgt worden omschreven. Spelers betalen geld om te kunnen spelen, maken kans op het winnen van een geldprijs, terwijl de speluitkomst (voornamelijk) wordt bepaald door het toeval. Op grond van bovenstaande taxonomie kunnen de volgende games met kansspelelementen worden onderscheiden.

- Social casino games. Casinospelen die via *social media* worden aangeboden, gratis gespeeld kunnen worden maar waarbij geen geldprijzen gewonnen kunnen worden.
- Demo games of oefenspelletjes, eveneens gratis kansspelen waarbij geen geldprijzen kunnen worden gewonnen maar welke door een kansspelaanbieder worden aangeboden.
- Social game of een virtuele wereld met casinokenmerken. Gratis games die via *social media* worden aangeboden waarbij kansspelelementen aanwezig zijn maar niet centraal staan in het spel.

- Stand alone console, online or mobile games. Gratis games met kansspelelementen die niet via *social media* worden aangeboden, noch door de kansspelindustrie.
- Toernooien of competities. Betaalde games waarvoor toernooien of competities worden georganiseerd. Deelnemers betalen een inleggeld terwijl de winnaars een geldprijs winnen. De uitkomst of het spelresultaat wordt niet door het toeval maar door de vaardigheden (skills) van de speler bepaald.
- Subscription, paid consoles & mobile games. Games waarvoor betaald moet worden (middels een abonnement of voor de aanschaf van de software) maar waarbij geen geldprijzen gewonnen kunnen worden.

2.4 Digitale games die elementen van kansspelen bevatten

In dit onderzoek is bovenstaande taxonomie meegenomen en is daarnaast zoveel mogelijk aangesloten bij het SuperData Research onderzoek dat eerder in opdracht van de Kansspelautoriteit werd uitgevoerd. De scope van dit onderzoek richtte zich op digitale games die het dichtst bij kansspelen in de buurt liggen. Andere games waarbij in veel mindere mate een link met kansspelen wordt verondersteld (zoals *Candy Crush*, *WordFeud* en *World of Warcraft*) bleven buiten beschouwing. In onderhavige literatuurverkenning is - waar mogelijk - eenzelfde onderscheid gemaakt, te weten tussen *social casino games* en tussen digitale video games met kansspel-elementen, zoals *eSports*, *Fantasy Sports* en *Collectible Card Games*. Een laatste categorie die is onderscheiden, namelijk *wagering in-game items*⁷ betreft het afsluiten van weddenschappen met virtuele items die in een game verkregen kunnen worden.

2.4.1 Social Casino Games

Hieronder worden typische casinospelen verstaan, zoals roulette, blackjack, poker, bingo en kansspelautomaten. Deze games kunnen in principe gratis gespeeld worden maar bieden ook mogelijkheden voor in-game aankopen (microtransacties). Er kunnen geen geldprijzen worden gewonnen. Het zijn in het bijzonder deze *social casino games*, die een eerste opstap kunnen zijn om aan betaalde kansspelen deel te gaan nemen (Superdata Research, 2017). Spelers kunnen via deze games kennismaken met kansspelen zonder daarvoor te hoeven betalen. Via pop-ups worden spelers er op gewezen dat ze deze games ook betaald kunnen spelen en daar geldprijzen mee kunnen winnen. *Social casino games* onderscheiden zich van demo games of 'oefenspelletjes' die eveneens zonder geldelijke inzet kunnen worden gespeeld maar door de gokindustrie worden aangeboden. Zowel de *social casino games* als de demo games zouden als vormen van gesimuleerd gokken kunnen worden beschouwd. Behalve dat spelers door het aanbod van deze vormen van gesimuleerd gokken kunnen overstappen op betaalde kansspelen speelt hier ook het risico van misleiding. Zo blijkt uit onderzoek van Sevigny e.a. dat de kans op winst bij demospelletjes vaak groter is dan bij de spelletjes die voor geld gespeeld worden. Volgens de onderzoekers gaf bijna 40% van de onderzochte goksites in de demo versie hogere uitkeringspercentages (Sévigny, Cloutier, Pelletier, & Ladouceur, 2005).

⁷ Deze indeling in *social gaming* categorieën is gebaseerd op het onderzoek van Superdata Research.

2.4.2 eSports

ESports is een afkorting van *electronic sports* en verwijst naar online games die competitief gespeeld worden via het internet. Een bekend voorbeeld is de voetbal game FIFA 18, maar er zijn ook de MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) games zoals LoL (*League of Legends*), DotA (*Defence of the Ancients*). En FPS (*First Person Shooter*) games zoals *Overwatch* of *Counterstrike Global Offensive (CS:GO)*. Het zijn zeer populaire games waarvoor grote toernooien worden georganiseerd, voor professionele spelers en waarbij de winnaars een aanzienlijk prijzengeld ontvangen. Het spelen van eSports is doorgaans een puur behendigheidsspel, en heeft op zich geen relatie met kansspelen.

Nauw verwant met het spelen van eSports is echter *eSports betting*, het afsluiten van weddenschappen op de uitkomsten van eSports wedstrijden of competities. Veel gambling regulators zijn er toe over gegaan om het wedden op eSports op dezelfde manier te behandelen als het wedden op traditionele sporten als voetbal, paardenraces et cetera. Net als bij de traditionele sportweddenschappen bestaat bij *eSports betting* het risico op matchfixing.

2.4.3 Collectible Card Games

Voorbeelden van deze games zijn de strategispellen *Hearthstone* en *Magic the Gathering*. *Hearthstone* is een gratis digitaal verzamelkaartspel gebaseerd op de video game *World of Warcraft*. *Magic the Gathering* is een van oorsprong fysiek kaartspel maar is ook online te spelen. Bij *Magic* kunnen de virtuele kaarten verhandeld worden en daarmee een waarde in het economische verkeer vertegenwoordigen. Het kansspelelement bij deze games bestaat er uit dat setjes met kaarten kunnen worden gekocht, waarbij door een *Random Number Generator* wordt bepaald welke kaarten er in de verpakking zitten. Ook *FIFA Ultimate Team* is een variant van een verzamelkaartspel, in dit geval een voetbalkaarten-simulatiespel waarmee de speler met een land of club kan spelen.

Men kan zich afvragen of *collectible card games* verband houden met obsessieve-compulsieve verzamelstoornissen. De beschrijvingen van zulke aandoeningen in de DSM-V geven echter aan dat dit een vergezocht verband is. Mensen met een 'verzamelstoornis' hebben vooral moeite met het afstand nemen van of weggooien van bezittingen en maken er plat gezegd een zootje van. Bij verzamelaars is het een leuke hobby, is er sprake van structuur en is het verzamelen meer een sociale activiteit⁸.

2.4.4 Fantasy Sports

Fantasy sports zijn manager spellen waarbij een team van virtuele spelers wordt samengesteld dat uitkomt in een fictieve sportcompetitie (bijvoorbeeld *Draftkings* of *FanDuel*). De uitslagen zijn gebaseerd op de prestaties en uitslagen in de echte competitie. Behalve *Season-long Fantasy Sports* bestaat er ook een versnelde variant, de *Daily Fantasy Sports*, waarin de competitie een dag of week beslaat. *Daily Fantasy Sports* bedrijven promoten hun product als behendigheidsspel maar veel regulators beschouwen *Fantasy Sports* als een kansspel. Uit het onderzoek van Superdata blijkt dat het winnen van echt geld de belangrijkste drijfveer is van spelers om hieraan mee te doen (Superdata Research, 2017). Hier komen spelerstegoeden voor, en bestaat de mogelijkheid om met opzet te verliezen en zo geld van Pietje naar Klaasje over te maken (en hiermee een witwasrisico bestaat). Het lijkt in die zin erg op poker.

⁸ Zie bijvoorbeeld <https://www.ggznieuws.nl/home/verzamelen-mag-hamsteren-is-een-ziekte-hoarding-disorder/>

2.4.5 Wagering in-game items

Spelers kunnen virtuele items (zoals wapens, uitrustingen en valuta) als inzet gebruiken om weddenschappen te plaatsen. Zo kan worden gewed op *eSports* wedstrijden, maar ook op virtuele loterijen en casinoachtige spelen. Voorbeeld hiervan zijn de 'skin betting' sites van *Counter-Strike: Global offensief*. Er zijn ook websites waarop je FIFA 18 virtuele *coins* kunt inzetten op alle grote real time sport evenementen. De virtuele *coins* die je wint door te wedden kun je opnemen op je account en verkopen voor echt geld.

2.4.6 Loot boxes

Soms kunnen binnen een game *loot boxes* worden gekocht met *in-game currency*. *In-game currency* kun je kopen met echt geld. Met het openen van de *loot boxes* kunnen virtuele items worden gewonnen (skins, wapens, snellere motoren, *in-game currency*). Soms zijn deze items alleen cosmetisch, soms kunnen ze de gameplay ook beïnvloeden (*Shadow of War*, *Overwatch*). *Loot boxes* zijn als kansspel te classificeren als de virtuele prijzen een waarde vertegenwoordigen en verhandelbaar zijn.

2.5 Naar een typologie

De games en onderdelen van games die hierboven worden beschreven bevatten allen elementen van kansspelen. De mate waarin kansspelen centraal staan verschilt echter. De genoemde games verschillen ook in de mate waarin er echte prijzen gewonnen kunnen worden en in de mate waarin sociale interactie is vereist. In onderstaande tabel is een eerste aanzet gemaakt tot een typologie.

	Gokthema's centraal?	Mogelijkheid om geldprijzen te winnen?	Socialiseren in games belangrijk?	Kans of behendigheid?	Geldelijke inzet?
<i>Social Casino Games</i>	centraal	nee	gemiddeld	kans	nee
<i>Season-long fantasy sports</i>	niet centraal	gemiddeld	belangrijk	beide	ja
<i>Daily fantasy sports</i>	niet centraal	ja	gemiddeld	beide	ja
<i>eSports playing</i>	niet centraal	nee	gemiddeld	behendigheid	nee
<i>eSports betting</i>	centraal	ja	niet belangrijk	beide	ja
<i>Digital collectable card games</i>	niet centraal	nee	gemiddeld	behendigheid	ja
<i>Wagering in-game items</i>	centraal	gemiddeld	niet belangrijk	kans	ja
<i>Loot boxes</i>	centraal	gemiddeld	gemiddeld	kans	ja

3. Gameverslaving en gokverslaving

Voordat de relatie tussen gamen en gokken ter sprake komt (h4 en h5) zal eerst worden ingegaan op de vraag wat onder een gameverslaving moet worden verstaan. In de appendix is nader ingegaan op de aard en omvang van gameverslaving in Nederland.

3.1 Definitie van gameverslaving

Hoewel waarschijnlijk iedereen wel een gameverslaafde (her)kent, bestaat er in de wetenschappelijke wereld nog veel onduidelijkheid over wat een gameverslaving precies inhoudt. Moet het bijvoorbeeld wel als een op zichzelf staand ziektebeeld worden gezien, en zo ja, wat dan de criteria zijn voor het diagnosticeren van een gameverslaving.

3.2 Internet Gaming Disorder in deel III van de DSM V

Onlangs werd bekend dat de WHO gameverslaving wil opnemen in het ICD, *International Classification of Diseases* (Bal, 2018). In dit artikel in Trouw wijzen critici zoals van Rooij van het Trimbos-instituut en Jansz, hoogleraar media en communicatie van de Erasmus Universiteit op het gevaar van demonisering, maatschappelijke paniek en stigmatisering indien gameverslaving als ziekte zou worden bestempeld. Men vraagt zich af of gameverslaving wel als een op zichzelf staand ziektebeeld moet worden gezien of dat een gameverslaving een uiting is van iets anders, bijvoorbeeld een depressie, sociale angst, stoornissen in het autisme-spectrum of dat de oorzaak van een gameverslaving moet worden gezocht in een verstoorde gezinssituatie. De gedachte daarbij is dat de problemen met gamen oplossen wanneer de onderliggende stoornis behandeld wordt. Voorstanders van het opnemen van gameverslaving in het ICD uit de Verslavingszorg wijzen er op dat er een – weliswaar kleine – groep gamers bestaat die met serieuze problemen bij de Verslavingszorg aanklopt. Dit zou er voor pleiten om gameverslaving als aandoening in de ICD op te nemen. Ook de financiering van de behandeling van gameverslaving zou vergemakkelijkt worden als het als een officiële ziekte zouden worden opgenomen in het ICD. Zowel voor als tegenstanders van het opnemen van gameverslaving in het ICD benadrukken het belang van nader onderzoek, naar effecten van een gameverslaving op de langere termijn, naar effectieve behandelmethoden en naar effectieve preventieve interventies.

In het belangrijkste handboek van de psychiatrie de DSM V is gameverslaving of IGD (*Internet Gaming Disorder*) opgenomen in deel III, als een stoornis waarvan de classificatiecriteria nog niet voldoende onderzocht zijn. Dit is gedaan om nader onderzoek aan te moedigen, zodat kan worden vastgesteld of deze aandoening als stoornis in het handboek kan worden opgenomen. Uit de soms felle discussies die in de wetenschappelijke wereld hierover woeden, zou afgeleid kunnen worden dat nog geen sprake is van enige consensus of gameverslaving als een ziekte of aandoening moet worden beschouwd en wat de criteria hiervoor zijn. In 2014 werd een eerste aanzet gedaan tot het ontwikkelen van consensus over de criteria voor gameverslaving. Een internationale groep van wetenschappers publiceerde het artikel getiteld “An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach” (Petry et al., 2014). Behalve dat deze publicatie veel lof oogstte, was er ook de nodige kritiek. In een artikel van Griffiths e.a. (2016) werd onder meer gesteld dat de internationale groep met wie consensus was bereikt over de criteria van IGD niet representatief was. Bovendien werden alle IGD criteria kritisch onder de loep genomen en

bediscussieerd en werden de nodige kanttekeningen geplaatst bij elk van de negen IGD criteria (MD Griffiths et al., 2016). Zonder op de details in te gaan, blijkt uit deze discussie bovenal dat consensus over de IGD criteria nog niet is bereikt. Dat die consensus er moet komen is cruciaal omdat een standaardisatie van de diagnostische criteria belangrijke consequenties heeft voor epidemiologisch onderzoek, maar ook voor de karakterisering en de klinische relevantie van deze aandoening (Goudriaan, 2014).

Tabel 2 Internet Gaming Disorder

Gambling Disorder DSM 5 Diagnostic Criteria 312.31	Internet Gaming Disorder DSM 5 Voorgestelde diagnostische criteria (Section 3, research appendix)	Components Model of addiction (Mark Griffiths, 2005)
Persisterend en recidiverend problematisch gokgedrag dat leidt tot klinisch significante beperkingen of lijdensdruk zoals blijkt uit vier (of meer) van onderstaande kenmerken die binnen een jaar optreden.	Persisterend en recidiverend gebruik van internet om te gamen, vaak met andere spelers , wat leidt tot klinisch significante lijdensdruk of beperkingen, zoals blijkt uit vijf (of meer) van onderstaande kenmerken die binnen een jaar optreden:	
1. Met steeds meer geld moeten gokken om de gewenste mate van opwinding te bereiken.	3. Tolerantie – de behoefte om een toenemende hoeveelheid tijd te besteden aan internetgames.	Tolerance
2. Is rusteloos en prikkelbaar bij pogingen tot minderen van of stoppen met gokken (onthoudingsverschijnselen).	2. Onthoudingsverschijnselen wanneer de mogelijkheid tot internetgamen wordt ontnomen. (Deze symptomen worden meestal beschreven als prikkelbaarheid, angst of verdriet, maar er is geen sprake van lichamelijke verschijnselen zoals bij farmacologische onttrekking)	Withdrawal
3. Heeft herhaald onsuccesvolle pogingen gedaan tot stoppen, minderen of beheersen van het gokken.	4. Onsuccesvolle pogingen om de deelname aan internetgames in de hand te houden.	Relapse
4. Is vaak gepreoccupeerd met gokken (bijv. persisterende gedachten of levendige herinneringen aan eerdere gokervaringen, verhinderende of planning van de volgende keer, en manieren om aan geld te komen om mee te gokken).	1. Preoccupatie met internetgames. De gedachten van de betrokkene gaan over eerdere gaming activiteiten of lopen vooruit op het spelen van de volgende game; het internet gamen is de op de voorgrond staande activiteit in het dagelijks leven.	Saliency
X	5. Verminderde belangstelling voor eerdere hobby's en andere activiteiten van vermaak vanwege, en met uitzondering van, internetgames.	Conflict
X	6. Voortzetting van excessief gebruik van internetgames ondanks de wetenschap dat er psychosociale problemen zijn.	Conflict
5. Gokt vaak bij onlustgevoelens (bijv. hulpeloosheid, schuldgevoel, zorgen, somberheid).	8. Gebruikt internetgames om een negatieve stemming (bijvoorbeeld gevoelens van hulpeloosheid, schuld, angst) te ontvluchten of te verlichten.	Mood Modification
6. Komt vaak, na geld verloren te hebben bij het gokken, de volgende dag terug om het verlies terug te winnen.	X	
7. Liegt tegen gezinsleden, behandelaar of anderen om de mate van betrokkenheid bij het gokken te verhullen	7. Heeft gezinsleden, therapeuten of anderen misleid wat betreft de hoeveelheid tijd die aan het internetgamen wordt besteed.	Conflict
8. Heeft een belangrijke relatie, het werk of de eigen opleiding of carrière in gevaar gebracht of verloren door het gokken.	9. Heeft een belangrijke relatie, baan of opleidings- of carrièremogelijkheid in gevaar gebracht of verloren vanwege deelname aan internetgames.	Conflict
9. Heeft geld van anderen nodig om de uitzichtloze financiële problemen door het gokken te verlichten.	X	

In bovenstaande tabel zijn de negen DSM criteria voor IGD onderscheiden. Ter vergelijking zijn ook de 9 criteria voor gokverslaving in de tabel opgenomen. Ondanks de overeenkomsten tussen de criteria voor game en gokverslaving is er ook een aantal verschillen. Deze hebben vooral betrekking op de financiële aspecten die bij een gokverslaving een rol spelen, terwijl die bij een gameverslaving een minder prominente rol spelen. Gameverslaving is meer gerelateerd aan de hoeveelheid tijd die in het gamen wordt gestoken. Behalve dat de problemen bij een gameverslaving belangrijke overeenkomsten vertonen met problematisch gokken en is er ook enig bewijs dat sprake is van co-morbiditeit tussen deze stoornissen en deze gelijktijdig kunnen voorkomen (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015).

3.3 Aard en omvang van game verslaving in Nederland

Gamen is een populaire activiteit onder jongeren en jongvolwassenen. Hoewel het voor de meeste spelers een prettig en aangenaam tijdverdrijf is, leidt excessief gamen voor een kleine groep van spelers tot ernstige negatieve psychologische en sociale problemen. Naar schatting 3% tot 5% van de jongeren (12-16 jaar) vertoont risicovol game gedrag, bij minder dan 1% zou sprake zijn van een gameverslaving. Bij jongens komt risicovol gamen een factor 10 vaker voor dan bij meisjes. Jaarlijks zoeken rond de 500 mensen, vooral mannen, hulp bij de Verslavingszorg. Vier op de vijf hulpzoekers is jonger dan 25 jaar. Doorgaans zien we gameverslaving optreden bij spelers die grote online games spelen zoals *Counterstrike*, *League of Legends*, *Defence of the Ancient*, *FIFA*. Deze *massively multiplayer online games* worden in competitieverband gespeeld, zijn vaak zeer complex en vereisen en zeer actieve sociale interactie met medespelers. De gameverslavingspotentie van *casual games* en *social casino games* lijkt in dit opzicht aanzienlijk geringer. In de appendix is een nadere beschrijving van de aard en omvang van game verslaving opgenomen.

4. Wat zijn risico's van games met kansspelelementen of gesimuleerd gokken

In het nu volgende hoofdstuk worden games in relatie tot kansspelen beschreven. Vragen die hierbij centraal staan zijn in hoeverre games met kansspelelementen kunnen leiden tot een normalisatie van kansspelen en/of in hoeverre jongeren worden blootgesteld aan gokelementen in games? In hoofdstuk 4 zal worden ingegaan op de vraag of sprake is van substitutie of migratie, in de zin dat gamers de overstap maken naar kansspelen en om geld gaan gokken. Een lastiger te beantwoorden vraag is welke invloed een vroege blootstelling aan gokelementen in games op eventueel later gokgedrag heeft. De literatuurverkenning leert dat hierover mogelijk in beperkte mate empirische gegevens beschikbaar zijn. De beschikbare studies zijn bovendien niet altijd onderling goed vergelijkbaar en de uitkomsten wijzen niet altijd dezelfde kant op.

4.1 Convergeren van gamen en gokken

Vervaging game en kansspel

In games worden kansspelelementen opgenomen. Kansspelelementen kunnen een game aantrekkelijker (en verslavender) maken. Veel online video games en social games bevatten gokelementen: Loot boxes, een Rad van Fortuin of bingo elementen. Ook kunnen met in-game items weddenschappen worden afgesloten. *Social casino games*, zijn casinospelen die gratis gespeeld kunnen worden. Er worden alleen geen geldprijzen uitgekeerd. Ze zijn vergelijkbaar met de oefenspelletjes of demo games die door de gokindustrie worden aangeboden. Door reclame en pop-ups worden spelers verleid om het spel betaald te gaan spelen. In games kunnen aankopen worden gedaan (microtransacties) waarmee het spel beter gespeeld kan worden of levels sneller worden gehaald. Andersom gebeurt ook. Zo worden in kansspelen weer juist spelelementen opgenomen om deze voor jongeren aantrekkelijker te maken en zodoende een nieuw en jong publiek aan te trekken. Voorbeelden hiervan zijn het wedden op video games toernooien (*eSports betting*) of het opnemen van behendigheidselementen in gokspelletjes (waaronder EGM's).

Samengaan van de game en de gokindustrie

Behalve dat de games en kansspelen naar elkaar toe groeien, blijkt er een toenemende convergentie tussen gok en game operators te zijn. Zo kunnen de *social casino games* als een afzonderlijk product worden aangeboden aan consumenten maar ook direct gelinkt zijn aan een gokproduct. Er is klaarblijkelijk een overlap in de markt voor games met kansspel-elementen en kansspelen. De wederzijdse interesse in beide activiteiten, wordt door operators gebruikt om migratie in beide richtingen te bemoedigen.

Overlap tussen gamers en gokkers

Uit het Superdata onderzoek (Superdata Research, 2017) blijkt dat naast de verwevenheid van producenten van *social games* en online gokspellen, er ook sprake is van het verder naar elkaar toegroeien van de typen spelers van beide categorieën spellen. Ook door Gainsbury e.a. wordt de grote overlap tussen gokkers en *social casino* spelers geconstateerd. Hoewel er blijkbaar een onderliggende interesse bestaat in gokspelletjes blijken beide activiteiten voor de meeste spelers om

verschillende redenen te worden gespeeld (Gainsbury, King, Delfabbro, et al., 2015). Spelers gokken vanwege de spanning die het inzetten van geld met zich meebrengt, *social casino* spelers spelen eerder vanwege de ontspanning en het spel.

4.2 Blootstelling aan kansspelen via games onder jongeren

De vraag die hier centraal staat is in welke mate jongeren door het gamen worden blootgesteld aan kansspelachtige inhoud of aan gesimuleerd gokken. Uit Australisch onderzoek blijkt dat jonge Australiërs zeer actief zijn op het internet, en gamen een zeer populaire activiteit is. Dit zou ook deelname aan 'gokthema-spellen' betreffen. Recente Australische studies onder adolescenten (12-17 jaar) lieten zien dat 13 tot 23% van de respondenten het afgelopen jaar games speelden met gokthema's. Mannen en oudere adolescenten speelden vaker *social casino games* dan vrouwen en jongere adolescenten (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015).

4.2.1 De blootstelling van jongeren aan *social casino games* is mogelijk beperkt

In contrast met de hierboven genoemde studie waar bijna een kwart van de jongeren aangaf aan *social casino games* te hebben deelgenomen, staan de gegevens van het ISGA en Superdata Research. Uit deze bronnen blijkt dat *social casino gaming* beperkt voorkomt onder jongeren (minderjarigen). Uit gegevens van het ISGA (International Social Games Association) blijkt dat 99,4% van de spelerspopulatie van *social casino games* 18 jaar of ouder is, en dat een miniem deel van de minderjarige (0,01%) geld uitgeeft aan *social casino games* (Kowert & Quin, 2017). Dit is consistent met het Superdata Research onderzoek waar eveneens een klein deel van de respondenten (<1%) minderjarig was (Superdata Research, 2017). Mogelijk is dit percentage minderjarigen dat *social casino games* speelt een onderschatting van het werkelijke aantal jongeren dat deze games speelt. In het Superdata rapport wordt bijvoorbeeld niet duidelijk in hoeverre de steekproef representatief is. Het is bijvoorbeeld mogelijk dat jongeren ondervertegenwoordigd zijn in de steekproef omdat zij deelname aan het onderzoek vaker weigerden. Ook voor het ISGA rapport geldt dat mogelijk sprake is van een onderschatting. Voor dit onderzoek zijn spelersdata aangeleverd door de bedrijven die bij ISGA zijn aangesloten. Het betreft de gegevens van bijna 5 miljoen accounts van deelnemers aan *social casino games*. Ook hier zou echter sprake kunnen zijn van een onderschatting, bijvoorbeeld omdat jongeren op het account van hun ouders spelen of omdat jongeren een andere dan hun werkelijke leeftijd opgeven. Dit zou een reden kunnen zijn waarom in het ISGA onderzoek relatief weinig minderjarigen worden aangetroffen en het gevonden lage percentage minderjarige deelnemers een onderschatting is van het werkelijke aandeel⁹.

Het spelen van *social casino games* lijkt niet alleen leeftijdsgebonden te zijn maar ook sekse en cultuur gerelateerd te zijn. In Europa en Azië worden *social casino games* vooral door mannen gespeeld terwijl dit op de andere continenten vooral door vrouwen wordt gedaan. De tijds- en geldinvestering bij *social casino games* zijn gering. Spelers die geen geld besteden aan *social casino games* spelen langer (gemiddeld 37 minuten per week) dan de spelers die er wel geld aan besteden (gemiddeld 13 minuten). Vrouwen spelen doorgaans langer dan mannen. Ongeveer 5% van de spelers geeft geld uit aan deze *social casino games*; gemiddeld 6 dollar per week (Kowert & Quin,

⁹ Ik vermoed dat *social casino games* inderdaad niet heel populair zijn onder jongeren, en dat ze zich vooral van andere games bedienen. Ik heb het een paar keer uitgeprobeerd maar het is niet leuk om *social casino games* te spelen. Om de haverklap krijg je pop-ups met de vraag of je het spel niet betaald wil spelen.

2017). Uit deze cijfers zouden we kunnen opmaken dat *social casino* spelen niet de potentie hebben om hier verslaafd aan te raken.

Toch zijn er ook aanwijzingen dat bepaalde groepen een groter risico lopen om problemen te ontwikkelen met het spelen van *social casino games*. Dat zouden vooral jongere spelers betreffen, die een andere dan de Engelse taal spreken en psychologische problemen ervaren. Het spelen van *social casino games* om te ontsnappen of een negatieve stemming te verlichten was de meest gehoorde reden om hieraan deel te nemen. Deze bevindingen suggereren dat sommige probleemgokkers ook een risico kunnen lopen op problematische betrokkenheid bij online gokactiviteiten die geen financiële prikkels hebben (Gainsbury, King, Russell, Delfabbro, & Hing, 2017). Deze uitkomsten zouden ook op een meer positieve manier geïnterpreteerd kunnen worden door te stellen dat de goklust wordt verlegd naar, of toegespitst op niet betaalde kansspelen. Gelet op de geringe deelname van jongeren aan *social casino games* is de kans klein dat zij hier op een problematische manier aan zullen deelnemen.

4.2.2 Blootstelling aan reclame

Een van de risico's van *social casino games* is dat jonge mensen worden blootgesteld aan advertenties en reclame voor gokproducten. Gokbedrijven die een vergunning hebben in Australië lijken zich daarbij overigens goed te houden aan de gedragscodes voor reclame. Velen promoten gokproducten niet specifiek via sociale media, maar richten zich juist op merkpromotie (Gainsbury, King, Delfabbro, et al., 2015). In sociale media promoties wordt echter zelden melding gemaakt van verantwoord spelen of gewaarschuwd voor overmatig speelgedrag.

Daar er geen leeftijdsrestricties zijn voor deelname aan *social casino games* betekent ook dat jongeren deze advertenties en reclame gewoon kunnen zien. Algemeen gezondheidsonderzoek laat bovendien zien dat jongeren extra gevoelig en vatbaar zijn voor de impact van marketing (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015).

4.3 Substitutie of migratie

In hoeverre is sprake van substitutie, in de zin dat *gamen* wordt vervangen door betaalde kansspelen? Of van migratie in de zin dat gamers de overstap maken naar kansspelen. En vice versa, in hoeverre wordt deelname aan betaalde kansspelen vervangen door gamen, in hoeverre vindt migratie plaats van gokken naar *social casino games* of andere games met kansspelelementen?

4.3.1 Migratie van social casino games naar betaald gokken (en vice versa)

Uit onderzoek van SuperData Research blijkt dat ongeveer een derde van de 'social casino gamers' op enig moment de overstap maakt naar betaald gokken. Voor jongeren tussen de 13-24 jaar lag dit percentage op 51%. Ook wordt geconstateerd dat 41% switcht van het wedden met virtuele items naar het wedden om geld. Tot slot blijkt dat in dit onderzoek 53% van de spelers van amateur eSports ooit is geswitcht naar het wedden op eSports wedstrijden om geld.

Ook andersom kwam overigens voor. Van de respondenten blijkt 28% te zijn geswitcht van betaalde kansspelen naar *social casino games*. Bijna de helft van de spelers die aan betaalde eSports weddenschappen deelneemt, maakte ooit de overstap naar het zelf spelen van *amateur eSports*. Van de respondenten is 34% van het wedden om echt geld overgestapt naar het wedden met virtuele items (Superdata Research, 2017).

We dienen voorzichtig te zijn met de interpretatie en generaliseerbaarheid van deze gegevens. Het Superdata onderzoek betreft een relatief kleine steekproef (met 1024 respondenten). Over de representativiteit en de non-respons van de steekproef zijn geen gegevens beschikbaar. Tot slot zijn de gegevens gebaseerd op slechts één vraag - of onderstaand ooit op hen van toepassing is geweest

- Social casino: geswitcht van social casino naar gokken om echt geld
- Virtueel wedden: geswitcht van het wedden met virtuele items naar het wedden om geld
- Amateur eSports: geswitcht van het spelen van amateur *eSports* naar het wedden op *eSports* om geld

Belangrijk is ook te beseffen dat het hier een cross-sectioneel onderzoek betreft waardoor geen harde uitspraken kunnen worden gedaan over een mogelijke causale samenhang tussen gamen en gokken. Het kan bijvoorbeeld zijn dat mensen zonder tussenkomst van *social casino games* ook wel zouden zijn gaan gokken.

Uit Australisch onderzoek onder 521 volwassenen van 18 jaar en ouder, die recent aan social casino games deelnamen, blijkt dat 19,4% van hen als gevolg hiervan aan betaalde kansspelen is gaan deelnemen. Of sprake is geweest van deze relatie tussen *social casino games* en deelname aan kansspelen is op basis van zelfrapportage tot stand gekomen. Respondenten is hier gevraagd of hun deelname aan kansspelen een gevolg is geweest van het spelen van *social casino games* (Gainsbury, Russell, King, Delfabbro, & Hing, 2016). Deze gegevens zijn in lijn met Superdata Research onderzoek waarbij dit percentage voor volwassenen (boven de 35 jaar) rond een kwart ligt (Superdata Research, 2017).

4.3.2 Van betaald gokken naar *social casino games*

Opvallend is de migratie van betaald gokken naar *social casino games*. Het deelnemen aan social casino games zou voor een deel van de gokkers als een minder risicovol substituuut voor betaalde deelname aan casinospelen worden gezien. In dit opzicht zou deze migratie als een vorm van preventie of zelfregulering kunnen worden gezien. Nader onderzoek hiernaar zou meer inzicht kunnen geven in deze relatie (Gainsbury, Hing, Delfabbro, Dewar, & King, 2014).

4.3.3 *eSports* bettors

Spelers die op *eSports* weddenschappen afsluiten zouden een opkomend cohort van gokkers kunnen gaan vertegenwoordigen. Vooral vanwege hun jonge leeftijd en hun betrokkenheid bij het internet en het spelen van games zou deze groep kwetsbaar zijn om problemen met andere kansspelen te ontwikkelen. Er zijn twee opties denkbaar: bij *eSports* gokkers vindt migratie plaats naar andere vormen van gokken, of bestaande online gokkers adopteren het wedden op *eSports* in hun gokrepertoire. Onderzoek van Gainsbury et. al. (2017) suggereert dat vooral het laatste aan de hand is. Australische online gokkers blijken vooral als aanvulling op hun andere gokactiviteiten aan *eSports* te zijn gaan deelnemen, en geen nieuwe groep online gokkers te vertegenwoordigen (Gainsbury, Abarbanel, & Blaszczynski, 2017).

5. Gamen en problematisch gokgedrag

Een risico van het opnemen van kansspelelementen in games of van gesimuleerd gokken is dat jongeren via het gamen in aanraking komen met kansspelen, en daardoor mogelijk een verhoogd risico lopen op het ontwikkelen van een kansspelverslaving op latere leeftijd. Het vaststellen van een causale relatie tussen gamen en kansspelverslaving is een complexe kwestie. Er zal dan ook grootschalig longitudinaal en experimenteel onderzoek nodig zijn om een causale relatie aan te tonen tussen het gamen op jonge leeftijd en het ontstaan van een gokverslaving. Belangrijke vragen daarbij zijn:

- Is er een relatie tussen *gaming* en problematisch gokgedrag, in het bijzonder onder jongeren (tot 18 jaar) en jong volwassenen (18-24 jaar)?
- Welke invloed hebben gokelementen en gesimuleerd gokken op het gokgedrag van jongeren?
- Wat zijn de gevolgen op lange termijn?

Uit de literatuur is bekend dat een vroege en terloopse aanraking met kansspelen het risico van problematisch speelgedrag op latere leeftijd kan vergroten (de Bruin et al., 2006; Dodig & Ricijas, 2011; Gray, 2004; Noël, 2014). Dit zou daarom een potentieel risico kunnen zijn van games die kansspelelementen bevatten of van gesimuleerd gokken. Het onderzoek dat beschikbaar is, laat zien dat er indicaties zijn dat problematisch gokken gerelateerd is aan het spelen van *social casino games*. Zo zijn er aanwijzingen dat het spelen van games met kansspelthema's vertrouwen scheppen in het winnen en het speelgedrag versterken (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015).

5.1.1 Invloed van social casino games op gokgedrag

Uit het eerder genoemde Australische onderzoek onder volwassen *social casino gamers* gaf een ruime meerderheid van 71% van de respondenten aan dat het spelen van *social casino games* geen invloed had gehad op hun gokgedrag. Tien procent van de respondenten gaf aan dat hun deelname aan betaalde kansspelen was toegenomen als gevolg van het spelen van *social casino games*, terwijl dat bij 19% van de respondenten juist was verminderd (Gainsbury et al., 2016).

Uit eerder onderzoek bleek de invloed van gesimuleerd gokken op het gokgedrag onder jongvolwassenen groter te zijn dan onder de oudere volwassenen. Hoewel ook hier bleek dat voor de meeste jongvolwassenen (62%) het spelen van *social casino games* geen invloed heeft op het gokgedrag, gaf 30% van de jongvolwassenen aan dat het gokgedrag was toegenomen, terwijl voor 9% van deze groep het gokgedrag juist was afgenomen (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015).

Ook een studie uit 2014 laat zien dat adolescenten (12-17 jaar) die aan *social casino games* deelnemen een groter risico lopen op het ontwikkelen van een kansspelverslaving en aan meer indicaties van problematisch gokken voldeden dan de andere adolescenten in de studie (King, Delfabbro, Kaptsis, & Zwaans, 2014).

5.1.2 Gevolgen op lange termijn

Wat de gevolgen van het spelen van games met kansspelelementen zullen zijn op de langere termijn wordt niet duidelijk in de literatuur. Er zijn aanwijzingen dat jonge mensen die deze games spelen een groter risico lopen om te gaan gokken en problematisch speelgedrag ontwikkelen. Of sprake is van een causale relatie tussen beide kan op dit moment niet worden vastgesteld. Games met

kansspelelementen zouden wel kunnen leiden tot een verdere normalisering van gokken als een plezierig, onschuldig en sociaal geaccepteerd verschijnsel. Microtransacties in games met gokelementen kunnen dit effect van normalisering van kansspelen versterken. Het proces van normaliseren van kansspelen wordt uiteraard door veel meer factoren gevoed, die niet gerelateerd zijn aan het gamen. Zo kan bijvoorbeeld de ontwikkeling van online gok platforms tot normalisering van gokken leiden, omdat de mogelijkheden om te gokken toenemen, 24 uur per dag, zeven dagen in de week. Ook de diversificatie van gokproducten, het grote aanbod van gokspellen en productkeuzes kan dit proces van normalisering bevorderen. Net zoals de goedkeuring van het gokken door sociaal en cultureel gewaardeerde instanties binnen gemeenschappen, zoals clubs en sportteams. Een normaliseringsfactor die in de literatuur wordt onderscheiden betreft ook het promoten van kansspelproducten en –diensten, die de schijn wekken dat gokken een normale activiteit is. Dat het gokken samengaat met verantwoordelijkheid en over het algemeen leuk en onderhoudend is, terwijl mogelijke schade die aan gokken verbonden is niet wordt erkend. Ook factoren op macroniveau kunnen tot een normalisatie van gokken leiden, bijvoorbeeld het vermogen van de gokindustrie om onderzoek, beleid en besluitvorming te beïnvloeden. Of de beslissingen van overheidsinstanties, die hebben bijgedragen tot inbedding en het vergroten van het aantal goklocaties en –producten (Thomas et al., 2018).

Games met gokelementen laten jonge mensen gokken zonder geld te besteden. Deze games zouden het vertrouwen kunnen versterken in de eigen vaardigheden, en dat met gokken geld kan worden gewonnen, en van invloed zijn op risicovol gokgedrag. Voor sommige jongeren zouden deze games met gokelementen een substituut voor kansspelen kunnen zijn en het gokgedrag kunnen verminderen. Vooral als deze ‘gokgames’ als leuk en plezierig worden ervaren en geen of minder geld kosten.

Momenteel is er geen sterk bewijs voor de consequenties die games met kansspelelementen hebben voor jongeren of jongvolwassenen. De impact die dit heeft is waarschijnlijk afhankelijk van de individuele kenmerken en karakteristieken van jongeren en van andere factoren in hun psychosociale omgeving (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015).

6. Social responsible gaming

In dit laatste hoofdstuk wordt ingegaan op de preventieve maatregelen die door de *gaming* industrie worden genomen om de risico's van *games* te verkleinen en spelers i.h.b. minderjarigen te beschermen tegen overmatig gokgedrag?

1. Voorkomen van gameverslaving
2. Voorkomen dat jongeren de overstap maken naar betaalde kansspelen

6.1 Voorkomen van gameverslaving

Beschermen tegen overmatig game gedrag kan net als bij de gokindustrie op verschillende manieren plaatsvinden. Preventieve maatregelen die door gameaanbieders kunnen worden genomen zijn er in verschillende soorten en maten. De belangrijkste zijn:

- Leeftijdscontrole, voorkomen dat jongeren aan games deelnemen die niet voor hen bedoeld zijn.
- Voorlichting en waarschuwingen tegen overmatig speelgedrag.
- Precommitment & zelfuitsluiting: de mogelijkheid bieden om speellimieten in te stellen, en een zelf-uitsluitingsprogramma aan te bieden waarbij spelers zich - op vrijwillige basis - kunnen uitsluiten van verdere deelname.
- Monitoren speelgedrag. Dat het speelgedrag van de deelnemers wordt gemonitord en er wordt geïntervenieerd bij overmatig speelgedrag. Dat spelers worden aangesproken en hen wordt gewezen op de mogelijkheden van hulp of van een vrijwillige uitsluiting. En tot slot, dat het personeel is getraind in het herkennen en aanspreken van risicovolle spelers.

Draftkings bijvoorbeeld kent een responsible gaming beleid, waarin zelf-uitsluiting of zelf-limitering mogelijk is¹⁰. Een literatuurreview van King e.a. suggereert dat consumentenadvies en waarschuwingen met betrekking tot videogamer materiaal vaak inconsistent en / of niet adequaat zijn (King, Delfabbro, Derevensky, & Griffiths, 2012).

6.2 Rol van ouders

In diverse onderzoeken wordt de belangrijke rol die ouders kunnen spelen in het voorkomen van gameverslaving benadrukt (Van Leeuwen & Goossens, 2016). Het doorbreken van de 'flow' en ouderlijke regulatie van mediagebruik werden daarbij geïdentificeerd als belangrijke aanknopingspunten om de duur van gamen van adolescenten te verminderen (Smith, Gradisar, King, & Short, 2017).

¹⁰ <https://www.draftkings.com/responsible-gaming>

6.3 Voorkomen dat jongeren door het gamen gaan gokken

Een andere vraag die relevant is voor deze literatuurverkenning is hoe kan worden voorkomen dat jongeren de overstap maken naar betaald gokken.

6.3.1 Leeftijdgrens

Er is geen sprake van regulering van gesimuleerd gokken of games met kansspelelementen. Op websites waar *social casino games* worden aangeboden wordt wel gesteld dat ze bedoeld zijn voor volwassenen en er een leeftijdsgrens van 18 jaar bestaat (zie bv <https://www.myjackpot.com/en/>) en wordt een waarschuwingsboodschap meegegeven. *“These slot games are intended for adult audiences and do not offer real money gambling or any opportunities to win real money or prizes. Success within this slots game does not imply future success at real money gambling.”* Hoewel er een leeftijdsgrens wordt genoemd wordt deze echter niet gehandhaafd of geverifieerd. Jongeren kunnen met andere woorden zonder problemen aan *social casino games* deelnemen.

6.3.2 PEGI

Een mogelijkheid om hier verandering in aan te brengen is door online games met kansspelelementen te screenen met PEGI, het Pan-European Game Information leeftijdsclassificatiesysteem. Dit systeem is opgezet om ouders te helpen een weloverwogen beslissing te nemen over de aankoop van computerspellen. Het is raadzaam om bij games die kansspelelementen bevatten een leeftijdsindicatie van 18 jaar te hanteren.

6.3.3 Reclame

Een van de risico's van *social casino games* is dat jonge mensen worden blootgesteld aan advertenties en reclame voor gokproducten. Daar er geen leeftijdsrestricties zijn voor deelname aan *social casino games* betekent dit dat jongeren deze advertenties en reclame gewoon kunnen zien en jongeren hier bovendien extra gevoelig en vatbaar voor blijken zijn (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015). Door afspraken te maken met bedrijven of drempels op te werpen zouden reclameuitingen voor kansspelen op social media gereguleerd en beperkt kunnen worden.

6.3.4 Scheiding der markten

Wellicht belangrijker dan het reguleren van reclame is het aanbrengen van een scheiding der markten van games en kansspelen. In de geest van de jaren negentig waarin die scheiding in gang werd gezet lijkt de situatie van nu te vragen om het scheiden van social games en social casino games.

Conclusies

Verwevenheid gamen en gokken

Games en kansspelen worden op het internet niet altijd van elkaar gescheiden aangeboden, er is sprake van een verwevenheid van de aanbieders van games en kansspelen en er wordt wederzijds reclame gemaakt voor elkaars producten. De vermenging en verwevenheid van gamen en kansspelen zien we op diverse manieren en bij verschillende game genres terug.

- Bij *social casino games*, deze games worden onder meer via social media platforms aangeboden. Ze zijn gratis te spelen en er kunnen geen geldprijzen gewonnen worden. Social casino games zijn net als demospelletjes of oefenspielletjes – die door de kansspelindustrie worden aangeboden - als vormen van gesimuleerd gokken te beschouwen.
- Het spelen van *eSports games* is een opkomend verschijnsel. Er worden competities en toernooien voor georganiseerd, waarop weddenschappen kunnen worden afgesloten (*eSports betting*).
- Games, zoals *Fantasy Sports*, worden als behendigheids spel gepromoot maar zijn mogelijk als kansspel te classificeren.
- Onderdelen van games zijn in bepaalde gevallen als kansspel aan te merken, bijvoorbeeld de *loot boxes* met verhandelbare prijzen of het aanschaffen van setjes met willekeurige (en verhandelbare) kaarten voor het spelen van *collectible card games*.
- Virtuele items zoals *skins* en *coins* die in games kunnen worden gewonnen, kunnen als valuta worden ingezet om aan kansspelen deel te nemen, bijvoorbeeld bij het afsluiten van weddenschappen of het deelnemen aan casinospelen.

Aard en omvang van gameverslaving

Over de aard en omvang van gameverslaving in Nederland, is in beperkte mate informatie beschikbaar. De beschikbare data is vaak onderling niet goed vergelijkbaar omdat (i) de diagnostische criteria voor gameverslaving nog in ontwikkeling zijn en (ii) verschillende meetinstrumenten worden gebruikt om game verslaving vast te stellen. Dit in ogenschouw nemend zou naar schatting 3-5% van de jongeren problemen ervaren met gamen en als risicovol geclassificeerd kunnen worden. Bij minder dan 1% van de jongeren zou sprake zijn van een gameverslaving in de zin dat klinische hulp geïndiceerd is.

Blootstelling aan kansspelen door het gamen

De blootstelling van jongeren aan *social casino games* is waarschijnlijk gering. *Social casino games* lijken niet heel populair te zijn onder jongeren, minder dan 1% van de *social casino* spelers bestaat uit minderjarigen. Bovendien zijn jongeren doorgaans financieel niet heel draagkrachtig, dus als het doel van *social casino games* is om spelers naar betaald aanbod te leiden, lijkt dat met jongeren weinig zinvol te zijn. Uit onderzoek blijkt ook dat de tijdsbesteding aan social casino games doorgaans heel gering is (gemiddeld 37 minuten per week). Hieruit zouden we kunnen opmaken dat *social casino games* in de praktijk geen grote verslavingspotentie lijken te bezitten. Dit alles zou suggereren dat het aanbod van *social casino games* ook in beperkte mate bijdraagt aan het normaliseren van gokken.

Andere game genres zoals *eSports* zijn aanmerkelijk meer populair onder jongeren en jong volwassenen en oefenen een sterke aantrekkingskracht uit. Door de verwevenheid tussen het spelen van *eSports* en het afsluiten van *eSports* weddenschappen zouden jongeren in aanraking kunnen komen met kansspelen. *ESports* kunnen om deze reden in sterkere mate bijdragen aan de normalisering van gokken dan de *social casino games*.

Normalisering

Games met kansspelelementen zoals de loot boxes en het afsluiten van weddenschappen met virtueel geld zouden kunnen bijdragen tot een verdere normalisering van gokken als een plezierig, onschuldig en sociaal geaccepteerd verschijnsel. We dienen de invloed van gamen wel in perspectief te zien van tal van andere factoren die een normalisering van gokken kunnen bewerkstelligen, zoals de 24/7 beschikbaarheid van kansspelen, de enorme diversiteit van het kansspelaanbod en het promoten van kansspelen door maatschappelijke organisaties.

Migratiepatronen

Uit de literatuurverkenning zijn aanwijzingen naar voren gekomen dat sprake is van bepaalde migratiepatronen. Zo blijkt een aanzienlijk deel van de gamers de overstap te maken naar betaalde kansspelen, terwijl op hetzelfde moment de migratiepatronen ook andersom verlopen: een deel van de gokkers blijkt juist de overstap te maken naar gratis kansspelen en games. In hoeverre daadwerkelijk sprake is van substitutie, dat het gamen (blijvend) wordt vervangen door deelname aan betaalde kansspelen, wordt niet duidelijk uit de literatuur. Het is bijvoorbeeld mogelijk dat spelers hun game- en gokgedrag afwisselen.

Invloed gesimuleerd gokken op het gokgedrag gering

Beschikbaar onderzoek laat zien dat er indicaties zijn dat problematisch gokken gerelateerd is aan het spelen van *social casino games*. Zo zijn er aanwijzingen dat het spelen van games met kansspelthema's vertrouwen scheppen in het winnen en het speelgedrag versterken (Gainsbury, King, Abarbanel, et al., 2015). Voor een klein deel van de spelers zou het spelen van *social casino games* tot een intensivering van het gokgedrag leiden. Voor een meerderheid van de spelers lijkt het spelen van *social casino games* echter niet van invloed te zijn op het gokgedrag. Opvallend is dat voor een deel van de *social casino* spelers het gokgedrag juist is verminderd.

Wat de gevolgen zijn van het spelen van games met kansspelelementen op de langere termijn wordt niet duidelijk in de literatuur. Er zijn aanwijzingen dat jonge mensen die deze games spelen een groter risico lopen om te gaan gokken en problematisch speelgedrag ontwikkelen. Of sprake is van een causale relatie tussen beide kan op dit moment niet worden vastgesteld.

Aanbevelingen voor verder onderzoek

De bevindingen uit de onderzoeken die zijn uitgevoerd benadrukken de noodzaak van verder onderzoek naar de mogelijke risico's van vroege blootstelling aan gesimuleerde gokactiviteiten. Belangrijk daarbij is dat er meer aandacht is voor de noodzaak van regulering en monitoring van gokactiviteiten via digitale technologieën. Het afsluiten van weddenschappen op *eSports* is bijvoorbeeld een relatief nieuw product dat steeds vaker wordt aangeboden door exploitanten met een licentie. Ook zien we de opkomst van producten die sterk op kansspelen lijken, en het volgens de wet ook zijn, zoals *loot boxes* met verhandelbare prijzen. Voortdurend lokaal onderzoek is nodig om trends in gebruik te volgen.

Een herhaling van een scholierenonderzoek, zoals eerder uitgevoerd door het IVO (A. J. van Rooij & Schoenmakers, 2013), zou belangrijke informatie kunnen opleveren aangaande het game- en gokgedrag van jongeren. Een dergelijke monitor zou meer inzicht kunnen geven in de deelname van Nederlandse jongeren aan games met kansspelelementen en in migratie patronen naar betaald gokken. Op die manier zou achterhaald kunnen worden welke games populair zijn onder jongeren, in welke mate dat *social games* betreft of MMO's, in hoeverre en met welke games jongeren problemen ervaren en of, en in hoeverre gamen een voorportaal is om te gaan gokken en het risico op kansspelproblemen vergroot.

Bij een dergelijk onderzoek zou gedetailleerd in kaart kunnen worden gebracht: 1) aan welke (type) games jongeren deelnemen, 2) hoe hun speelpatroon er (per spel) uit ziet, 3) hoeveel tijd ze aan een betreffend spel besteden, 4) of, en zo ja, hoeveel geld ze er aan uitgeven, 5) op welke leeftijd ze ermee begonnen zijn, 6) hoe lang ze het al spelen, waar en met wie ze spelen (met vrienden, spelvrienden of met onbekenden) et cetera. Ook zou een screener moeten worden opgenomen om te bezien in hoeverre het speelgedrag mogelijk problematisch is. Op een vergelijkbare manier zou ook het gokgedrag in kaart kunnen worden gebracht.

Op grond van een dergelijk onderzoek zouden ook subgroepen van spelers kunnen worden geïdentificeerd. Als het om loot box spelers gaat zouden bijvoorbeeld meerdere subgroepen kunnen worden onderscheiden (i) gamers die de prijzen uit *loot boxes* uitsluitend voor de game zelf gebruiken, (ii) gamers die gewonnen prijzen (ook wel) op het internet verhandelen. Een derde groep loot box spelers die zich mogelijk laat onderscheiden zijn geen gamers maar gokkers. Ze spelen de game zelf niet, maar geven alleen geld uit aan *loot boxes* en verhandelen gewonnen prijzen vervolgens op marktplaatsen. Voor deze groep biedt het aanbod van *loot boxes* een extra mogelijkheid om te gokken.

Referenties

- Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandiel, P., ... Haffen, E. (2011). Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC Psychiatry, 11*(1), 144. <http://doi.org/10.1186/1471-244X-11-144>
- Bal, E. (2018, February 17). Verslaafd aan games, is dat een ziekte? *Trouw*.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents. *CyberPsychology & Behavior, 7*(1), 11–24. <http://doi.org/10.1089/109493104322820066>
- Choo, H., Gentile, D. A., Sim, T., Li, D., Khoo, A., & Liau, A. K. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals of the Academy of Medicine, Singapore, 39*(11), 822–9. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21165520>
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior, 10*(4), 575–583. <http://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- de Bruin, D. E., Meijerman, C. J. M., Leenders, F. R. J., & Braam, R. V. (2006). *Verslingerd aan meer dan een spel*. Den Haag: Boom Juridische Uitgevers.
- Dodig, D., & Ricijas, N. (2011). Gambling of adolescents in Zagreb. *Ljetopis Socijalnog Rada, 18*(1), 103–125. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=1&SID=N1MOHLMfJqz5JoTncjR&page=12&doc=115
- Forrest, C. J., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). The measurement of maladaptive cognitions underlying problematic video-game playing among adults. *Computers in Human Behavior, 55*. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.017>
- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A. (2017). Intensity and gambling harms: exploring breadth of gambling involvement among esports bettors. *Gaming Law Review, 21*(8), 610–615. <http://doi.org/10.1089/qlr.2017.21812>
- Gainsbury, S. M., Hing, N., Delfabbro, P., Dewar, G., & King, D. L. (2014). An exploratory study of interrelationships between social casino gaming, gambling, and problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction, 13*(1), 136–153. <http://doi.org/10.1007/s11469-014-9526-x>
- Gainsbury, S. M., Hing, N., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2014). A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International Gambling Studies, 14*(2), 196–213. <http://doi.org/10.1080/14459795.2014.890634>
- Gainsbury, S. M., King, D., Delfabbro, P., Hing, N., Russell, A., Blaszczynski, A., & Derevensky, J. (2015). The use of social media in gambling. Retrieved from <https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/information-and-resources/research/recent-research/gainsbury-s-et-al-2015-the-use-of-social-media-in-gambling>
- Gainsbury, S. M., King, D. L., Abarbanel, B., Delfabbro, P., & Hing, N. (2015). *Convergence of gambling and gaming in digital media*.
- Gainsbury, S. M., King, D. L., Russell, A. M. T., Delfabbro, P., & Hing, N. (2017). Virtual addictions: An examination of problematic social casino game use among at-risk gamblers. *Addictive*

- Behaviors*, 64, 334–339. <http://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.12.007>
- Gainsbury, S. M., Russell, A. M. T., King, D. L., Delfabbro, P., & Hing, N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59–67. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.021>
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. <http://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gray, P. B. (2004). Evolutionary and cross-cultural perspectives on gambling. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 20(4), 347–71. <http://doi.org/10.1007/s10899-004-4579-6>
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- Griffiths, M., Van Rooij, A., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., ... Hussain, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet Gaming Disorder: A critical commentary on Petry et al.(2014). *Addiction*, 111(1), 167–175. Retrieved from <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:89972/ATTACHMENT01>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 10(2), 290–2. <http://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Derevensky, J. L., & Griffiths, M. D. (2012). A review of Australian classification practices for commercial video games featuring simulated gambling. *International Gambling Studies*, 12(2), 231–242. <http://doi.org/10.1080/14459795.2012.661444>
- Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Yen, C.-F., Lin, H.-C., & Yang, M.-J. (2007). Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: a prospective study. *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 10(4), 545–51. <http://doi.org/10.1089/cpb.2007.9992>
- Kowert, R., & Quin, S. (2017). *ISGA Player demographics report*. Retrieved from [https://www.dropbox.com/s/p8ywje17wwa43yi/ISGA Executive Report.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/p8ywje17wwa43yi/ISGA%20Executive%20Report.pdf?dl=0)
- Kraus, L., Guttormsson, U., Leifman, H., Arpa, S., Molinaro, S., Monshouwer, K., ... Hibell, B. (2016). *ESPAD Report 2015. Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*. Retrieved from <http://espad.org/sites/espad.org/files/TD0116475ENN.pdf>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2). <http://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <http://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Meerkerk, G.-J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., & Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some Psychometric Properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12(1), 1–6. <http://doi.org/10.1089/cpb.2008.0181>
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., ... Tsitsika, A. (2015a).

- Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 24(5). <http://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., ... Tsitsika, A. (2015b). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574. <http://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Noël, X. (2014). Why adolescents are at risk of misusing alcohol and gambling. *Alcohol and Alcoholism (Oxford, Oxfordshire)*, 49(2), 165–72. <http://doi.org/10.1093/alcalc/agt161>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. J., Mößle, T., ... O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*. <http://doi.org/10.1111/add.12457>
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: the development of the IGD-20 Test. *PloS One*, 9(10), e110137. <http://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Pontes, H. M., Macur, M., & Griffiths, M. D. (2016). Internet Gaming Disorder Among Slovenian Primary Schoolchildren: Findings From a Nationally Representative Sample of Adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2). <http://doi.org/10.1556/2006.5.2016.042>
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 269–77. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20557246>
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842–851. <http://doi.org/10.1111/add.12849>
- S. van Dorsselaer, M. Tuithof, J. Verdurmen, M. Spit, M. van L., & Monshouwer, K. (2016). *Jeugd en riskant gedrag 2015. Kerngegevens uit het Peilstationsonderzoek Scholieren. Trimbos-reeks.*
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M.-F., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period. *Computers in Human Behavior*, 21(1), 153–158. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2004.02.017>
- Smith, L. J., Gradisar, M., King, D. L., & Short, M. (2017). Intrinsic and extrinsic predictors of video-gaming behaviour and adolescent bedtimes: the relationship between flow states, self-perceived risk-taking, device accessibility, parental regulation of media and bedtime. *Sleep Medicine*, 30. <http://doi.org/10.1016/j.sleep.2016.01.009>
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3–23. <http://doi.org/10.1007/s11469-010-9304-3>
- Superdata Research. (2017). Gambling and digital games in the Netherlands. SuperData Research. Retrieved from http://www.kansspelautoriteit.nl/publish/pages/4264/superdata_deliverable_gambling_digital_games_january_2017.pdf

- Teng, C.-I., & Chen, W.-W. (2014). Team participation and online gamer loyalty. *Electronic Commerce Research and Applications*, 13(1), 24–31. <http://doi.org/10.1016/J.ELERAP.2013.08.001>
- Thomas, S., Pitt, H., Bestman, A., Randle, M., McCarthy, S., & Daube, M. (2018). *The determinants of gambling normalisation: causes, consequences and public health responses*. Melbourne. Retrieved from https://www.responsiblegambling.vic.gov.au/__data/assets/pdf_file/0008/38186/The-determinants-of-gambling-normalisation.pdf
- van de Mheen, D., van Rooij, T., & Schoenmakers, T. (2016). Problematisch gebruik van sociale media en games. Retrieved February 6, 2018, from <https://wij-leren.nl/games-social-media.php>
- van den Eijnden, R. (2016). *Gameverslavingen onder Nederlandse adolescenten*. Utrecht: Universiteit Utrecht.
- Van Dorsselaer, S., Tuithof, M., Verdurmen, J., Spit, M., Van Laar, M., & Monshouwer, K. (2016). *Jeugd en riskant gedrag 2015 Kernegegevens uit het Peilstationsonderzoek Scholieren*. Utrecht. Retrieved from <https://assets.trimbos.nl/docs/8e6ef71f-d74e-4696-a67b-98ef82fb2235.pdf>
- Van Leeuwen, L., & Goossens, F. X. (2016). *Problematisch gamen: aanbevelingen voor preventie*. Utrecht. Retrieved from <https://assets.trimbos.nl/docs/bc00129c-9a0d-4e3b-96ec-96149f90dc68.pdf>
- van Rooij, A. J., & Schoenmakers, T. M. (2013). *Het (mobiele) gebruik van sociale media en games door jongeren. Monitor Internet en Jongeren 2010 – 2012*. Rotterdam.
- van Rooij, A., Schoenmakers, T. M., van den Eijnden, R., & van de Mheen, D. (2011). *Online video gameverslaving: verkenning van een nieuw fenomeen*. Rotterdam. Retrieved from <http://internetscience.nl/wp-content/uploads/2012/12/2012-07-Van-Rooij-Online-Videogameverslaving-author-version.pdf>
- Volckaert, K. (2017). *PART 1 ECONOMIC PERSPECTIVE ON THE GAMING SECTOR*. Retrieved from https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/Economic-perspective-on-the-gaming-sector.pdf
- Wisselink, D. J., Kuijpers, W. G. T., & Mol, A. (2016). *KERNCIJFERS VERSLAVINGSZORG 2015 LADIS LANDELIJK ALCOHOL EN DRUGS INFORMATIE SYSTEEM*. Houten.
- Zanetta Dauriat, F., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to Play Specifically Predict Excessive Involvement in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Evidence from an Online Survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185–189. <http://doi.org/10.1159/000326070>

APPENDIX Aard en omvang gameverslaving

Aard van gameverslaving

- Onderzoek heeft aangetoond dat sommige mensen buitensporige patronen van videogaming kunnen ontwikkelen, wat tot psychologische en interpersoonlijke problemen kan leiden (Forrest, King, & Delfabbro, 2016).
- Gameverslaving (IGD) blijkt samen te hangen met psychopathologische symptomen in het bijzonder met agressie en regel-overtredend gedrag en problemen in de sociale sfeer (Müller et al., 2015a).
- Het verlies van controle over het gamegedrag blijkt gerelateerd te zijn aan diverse negatieve psychische verschijnselen zoals gevoelens van depressie, eenzaamheid, sociale angst en een negatiever zelfbeeld. Problematisch gamen blijkt ook samen te hangen met verlaagde schoolprestaties (Sublette & Mullan, 2012; A. van Rooij, Schoenmakers, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011). Onduidelijk blijft hier echter wat precies oorzaak en gevolg is. Is bijvoorbeeld een sociaal isolement een gevolg van het gamen of is gamen het gevolg van een sociaal isolement.
- Er is empirisch bewijs dat er belangrijke cognitieve verschillen zijn tussen problematische en niet-problematische gamers. Die verschillen worden op meerdere dimensies aangetroffen: perfectionisme, spijt en het belang dat aan gamen wordt toegedicht (Forrest et al., 2016).
- In neurologisch onderzoek bij problematische gamers zijn overeenkomsten gevonden met kenmerkende patronen van hersenactiviteit die alcohol- en drugsverslaafden vertonen (van de Mheen, van Rooij, & Schoenmakers, 2016).
- Onderzoek heeft ook aangetoond dat een aanzienlijk deel van de jongeren een jaar na ondervraging spontaan is hersteld van het problematische gamegedrag (van de Mheen et al., 2016).

Risicovolle elementen van internet games

Veel games zijn zo ontworpen dat een speler steeds wil terugkeren en steeds vaker en langer wil spelen. Of iemand een 'gameverslaving' ontwikkelt hangt van meerdere factoren af die onderling met elkaar samenhangen. Een theoretisch onderscheid dat wel wordt gemaakt is dat verslaving ontstaat uit de interactie tussen (i) de kenmerken van de persoon zelf, (ii) het spel dat iemand speelt en (iii) de sociale en fysieke omgeving waarin dit plaats vindt. In dit hoofdstuk zullen vooral de kenmerken van een game en de setting waarin dit plaatsvindt nader worden beschouwd. Specifieke kenmerken van een problematisch gamer blijven buiten beschouwing. Aan de hand van de literatuur zijn de volgende risicovolle elementen van internet games geïdentificeerd.

Beschikbaarheid en duur van spelen

Games kunnen 24 uur per dag, zeven dagen per week worden gespeeld. Hoe meer iemand speelt, hoe beter iemand wordt en hoe meer aanzien iemand krijgt. Een vaak onderbelicht element hierin is dat het fervent spelen van internet games tot een verstoord slaapritme kan leiden.

Beloningen

Directe (kleine) beloningen kunnen het speelgedrag versterken. Bijvoorbeeld beloningen voor het behalen van nieuwe levels in een game. Maar ook bijvoorbeeld een 'like' op facebook of een reactie op een geplaatst bericht.

Community (network effects)

Groepsdruk kan een belangrijke rol spelen bij het spelen van games. Groepsdruk kan er toe leiden dat spelers vaker en langer gaan spelen. Het participeren in teams kan online gamers sterk motiveren om zich aan de team normen en de sociale behoeftes te houden en de loyaliteit aan het team te versterken (Teng & Chen, 2014).

Status

Een speler ontleent ook een bepaalde status aan het spelen van games; hoe hoger een speler op de ranglijsten staat, hoe meer status iemand heeft.

Fantasiewereld

De mate waarin een speler kan vluchten uit zijn eigen werkelijkheid, kan de binding aan een online game versterken.

Visuele en auditieve vormgeving.

Games zijn zeer aantrekkelijk door hun vormgeving. Licht, kleur, geluiden, muziek, bewegende beelden en opvallende visuele elementen stimuleren spelers ertoe om vaker en langer te spelen en vergroten de loyaliteit aan een game.

Doelen, taken uitvoeren of competitieve teamspelen

Videogames waarbij een doel moet worden gehaald, of een missie moet worden volbracht kunnen saai worden als het doel of de missie eenmaal is bereikt. Het spel wordt dan repetitief. Competitieve teamspelen, zoals eSports, kunnen voor langere perioden bevredigender en veeleisender blijven (MD Griffiths et al., 2016).

Ook de volgende kenmerken van games kunnen een risico inhouden voor (jonge) spelers.

Microtransacties

Het mogelijk maken van microtransacties is een business model waarbij gebruikers virtuele goederen kunnen aanschaffen met kleine (of grotere) betalingen. Microtransactions worden vaak in gratis games opgenomen om inkomsten te genereren voor de ontwikkelaars van de game. Maar kunnen spelers ook op kosten jagen.

Pay to win

Dit wordt soms gebruikt als een term om te verwijzen naar games waarbij voor in-game-items moet worden betaald en de speler een voordeel kan opleveren ten opzichte van andere spelers, vooral als de items niet op gratis manier kunnen worden verkregen.

Games met een grote gameverslavingspotentie

Grote online games leveren de meeste problemen op, omdat ze min of meer oneindig lang kunnen duren, goed uitgewerkte beloningsmechanismen hanteren, en daarnaast veel ruimte bieden voor contact met medespelers en vergelijking van scores (van de Mheen et al., 2016). Müller et al vonden dat het optreden van een gameverslaving (IGD) met alle game genres samenhangt. Het spelen van schietspellen en MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) bleken de beste predictoren te zijn voor het optreden van IGD (Müller et al., 2015b).

MMORPG's zijn de meest complexe games en vereisen een intensieve sociale communicatie over en weer. Uit onderzoek van Achab e.a. blijkt dat problematisch gamen bij 27,5% van de spelers voor komt (Achab et al., 2011). Studies laten zien dat optimale spelervaringen mensen motiveren om online games te blijven spelen. Voorbeelden van optimale ervaringen zijn onder meer een effectieve interactie met het systeem en een aangename sociale interacties met andere gamers (Choi & Kim, 2004). Nieuwe internettechnologieën die real-time interactie en een soepel zichtveld mogelijk maken, hebben geleid tot spelervaringen die vergelijkbaar zijn met die in de echte wereld en hebben geleid tot de ontwikkeling van effectieve bezorgsystemen die een hoge gebruikerstevredenheid bieden.

Omdat de meeste populaire MMORPG's uitgebreide en goed ontworpen virtuele werelden hebben, kunnen spelers zich uiten op manieren die hen in het echte leven ongemak zouden veroorzaken vanwege hun uiterlijk, geslacht, seksualiteit en / of leeftijd. Een MMORPG-omgeving stelt gebruikers ook in staat om teamwork te ervaren in een leuke en bemoedigende omgeving (Cole & Griffiths, 2007). Zanetta et al (2011) maakt melding van vijf verschillende motivaties voor het spelen van MMORPG's: prestatie, socialiseren, onderdompeling, ontspanning en ontsnapping (Zanetta Dauriat et al., 2011). Hoewel gebruikers zich aangetrokken voelen tot het plezier, het gevoel van prestatie, sociale interactie en meeslepende ervaring die wordt geboden door het spelen van MMORPG's, kan overmatig online gamen negatieve gevolgen hebben door het beperken van ervaringen uit het echte leven.

Omvang gameverslaving

Ontwikkeling van screeningsinstrumenten

Nauw verwant met het verkrijgen van consensus over de criteria van een gameverslaving zijn de screeningsinstrumenten om gameverslaving vast te stellen. In het afgelopen decennia zijn diverse instrumenten ontwikkeld om risicovol, problematisch of excessief gamegedrag vast te stellen. Zo is in 2009 *The Compulsive Internet Use Scale* (CIUS) ontwikkeld (Meerkerk, Van Den Eijnden, Vermulst, & Garretsen, 2009) en de *Video games addiction scale* (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). De *Internet Gaming Disorder Scale* die de onderzoekers later zouden ontwikkelen bleek goede psychometrische eigenschappen te bezitten (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015). Uit onderzoek van Pontes e.a. blijkt ook de *IGD-20 Test* een adequaat en psychometrisch robuust instrument te zijn om gameverslaving vast te stellen (Pontes, Király, Demetrovics, & Griffiths, 2014).

Prevalentie van online gamen

In het verleden is een aantal studies rond de prevalentie van online gamen verschenen. Uit het Peilstationonderzoek (2015) blijkt dat onder jongeren in het basisonderwijs 87% wel eens een game speelt (95% van de jongens en 79% van de meisjes), terwijl dit onder jongeren uit het voortgezet onderwijs (12 t/m 16 jaar) voor 68% geldt (91% van de jongens en 44% van de meisjes). Onderzoek van de Universiteit Utrecht laat eveneens zien dat vrijwel alle jongeren (12 t/m 15 jaar) wel eens gamen, jongens (98%) meer dan meisjes (75%)(van den Eijnden, 2016). Populaire games die door Nederlandse jongeren worden gespeeld zijn voor de jongens *Call of Duty*, *GTA*, *FIFA* en *Minecraft*. De meisjes spelen vaker mobiele games zoals *Candy Crush*.

Welke games worden vooral gespeeld door jongens?

TOP 5	2016
Call of Duty	38%
Grand Theft Auto (GTA)	29%
Fifa	27%
Minecraft	17%
Overige first-person shooters, horror, zombie	11%

Welke games worden vooral gespeeld door meisjes?

TOP 5	2016
Mobiele games (Candy crush, Color switch, Piano tiles etc.)	32%
Fifa	9%
Sims	8%
Minecraft	7%
Call of Duty	7%
Grand Theft Auto	7%

(van den Eijnden, 2016)

Tijdsbesteding en speelfrequentie

Tien tot twaalf procent van de jongeren van 12-16 jaar bleek anno 2015 meer dan vier uur per dag aan gamen te besteden (S. van Dorsselaer, M. Tuithof, J. Verdurmen, M. Spit & Monshouwer, 2016). Uit Europees onderzoek onder scholieren (ESPAD) bleek dat bijna een kwart (23%) van de Europese scholieren van 15 en 16 jaar regelmatig (tenminste 4 keer in afgelopen week) te gamen. Voor Nederlandse scholieren lag dit op 27% (48% jongens, 6% meisjes). Deense scholieren scoorden het hoogst met 45%, Georgische scholieren met 13% het laagst (Kraus et al., 2016).

Problematisch online gamen

De meeste jongeren die gamen ervaren daar geen problemen mee, voor de meesten is het een prettige en aangename vrijetijdsbesteding. Een beperkt aantal jongeren heeft problemen met gamen en zou als gameverslaafd kunnen worden getypeerd. Uit de literatuur komt naar voren dat excessief gamen niet synoniem is met een gameverslaving. Als een klinisch relevant fenomeen gaat een gameverslaving gepaard met verhoogde niveaus van psychologische en sociale stress: lagere schoolprestaties, vaker spijbelen, minder slaap, beperkte vrijetijdsactiviteiten en toegenomen gedachten over het plegen van zelfmoord (Rehbein, Kleimann, & Mössle, 2010).

Zowel in Nederland als in het buitenland is onderzoek uitgevoerd naar de prevalentie van gameverslaving (IGD). In het onderstaande zijn de prevalentiecijfers voor problematisch online gamen weergegeven zoals die uit verschillende studies naar voren zijn gekomen. De cijfers dienen met de nodige terughoudendheid te worden geïnterpreteerd. In de eerste plaats omdat er nog geen overeenstemming bestaat over de diagnostische criteria van IGD en door de onderzoekers vaak verschillende screeningsinstrumenten worden gebruikt. Maar ook de steekproeftrekking en de gebruikte methodologie zijn in studies verschillend en van invloed op de resultaten.

Tabel 3 Overzicht prevalentie studies Internet Gaming Disorder

Jaartal	Doelgroep	Problematisch online gamen	Risicovol online gamen	Gebruikte screener	Bron
2007	Duitsland	11,9%		Samengesteld op basis van het ICD-10 dependence syndrome (WHO)	(Grüsser, Thalemann, & Griffiths, 2007)
2007	Taiwan: jonge adolescenten: 12-16 jaar	7,5% Internet verslaving NB geen IGD		Chen internet addiction scale (CIAS)	(Ko, Yen, Yen, Lin, & Yang, 2007)
2007/2008	Duitsland: ninth graders: 14-15 jarigen	3,0% jongens VGD ¹¹ 0,3% meisjes VGD		KFN-CSAS-II	(Rehbein et al., 2010)
2008-2009	Nederland Jongeren 13-16 jaar	1,5%		Video game Addiction Test (VAT)	(A. van Rooij et al., 2011)
2009	USA: 8-18 jarigen	8,5%		11-item scale gebaseerd op de DSM-IV criteria voor pathologisch gokken	(Gentile, 2009)
2010	Singapore: jeugdigen	8,7%		10-item screening instrument gebaseerd op de DSM-IV criteria voor pathologisch gokken	(Choo et al., 2010)
2012	Nederland Jongeren 13-16 jaar	4%		Compulsive Internet Use scale Video games addiction scale	(A. J. van Rooij & Schoenmakers, 2013)
2014	Duitsland: ninth graders 13-18 jaar	1,16%		DSM-5 adapted version of the Video Game Dependency Scale	(Rehbein, Kliem, Baier, Mößle, & Petry, 2015)
2014	Europa: 14-17 jarige	1,6% Nederland: 1,0%	5,1%	The Scale for the Assessment of Internet and Computergame Addiction—Gaming Module (AICA-S-gaming)	(Müller et al., 2015a)
2015	Nederland 12 tm 16 jarigen		3% jongens 6% meisjes 1%	CIUS-A	Peilstationonderzoek (Van Dorsselaer et al., 2016)
2015	Nederland 13-40 jarigen	4% - 5%		Internet Gaming Disorder Scale (dichotoom 9 itemschaal)	(Lemmens et al., 2015)
2016	Nederland 12-15 jarigen	5% jongens 10% meisjes 1%		Internet Gaming Disorder Scale (Lemmens, Valkenburg en Gentile, 2015)	(van den Eijnden, 2016)
2016	Slovenië: eighth graders 13-14 jarigen	2,5%		IGDS9-SF	(Pontes, Macur, & Griffiths, 2016)

Hulpzoekers in de verslavingszorg

Het aantal mensen dat hulp zoekt bij de verslavingszorg vanwege (online) computerspelletjes is tot 2013 gestegen maar is sindsdien min of meer constant. In 2015 (meer recente cijfers zijn in verband met de veranderende privacy wetgeving vooralsnog niet beschikbaar) bedroeg het aantal hulpvragers 537, waarvan 92% mannen. De gemiddelde leeftijd van de hulpzoekers was 21 jaar, het merendeel (82%) was jonger dan 25 jaar (Wisselink, Kuijpers, & Mol, 2016). Het aantal hulpzoekers lijkt relatief laag als dit bijvoorbeeld wordt vergeleken met het aantal mensen dat hulp zoekt vanwege kansspelen, dat zijn er ongeveer vier keer zoveel.

Nu hoeven dergelijke cijfers geen indicatie te zijn van het werkelijke aantal gameverslaafden in Nederland. Het aantal hulpvragers is van veel factoren afhankelijk, bijvoorbeeld van de bekendheid onder de doelgroep met het hulpaanbod of de mate waarin aandacht wordt besteed aan

¹¹ Video Game Dependency

gameverslaving, zowel in de media als bij de verslavingszorginstellingen zelf. Het is ook mogelijk dat problematische gamers minder geneigd zijn om hulp te zoeken of die hulp buiten de verslavingszorg om zoeken.