



Universiteit  
Leiden  
The Netherlands

## **Veilig gamen is een kinderecht: maar jouw kind heeft daar in de praktijk weinig aan**

Hof, S. van der

### **Citation**


Hof, S. van der. (2022). Veilig gamen is een kinderecht: maar jouw kind heeft daar in de praktijk weinig aan. *Nederlands Dagblad*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/3505006>

Version: Not Applicable (or Unknown)

License: [Leiden University Non-exclusive license](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/3505006>

**Note:** To cite this publication please use the final published version (if applicable).

 Luister naar

# Veilig gamen is een kinderrecht. Maar jouw kind heeft daar in de praktijk weinig aan

**OPINIE** De kans is groot dat jouw kind tijdens het gamen is blootgesteld aan verborgen gokelementen in het spel. De overheid kán iets doen tegen deze manipulatie van game-ontwikkelaars.

---

**Simone van der Hof • hoogleraar recht en digitale technologie bij Universiteit Leiden, en medeopsteller van de Code voor Kinderrechten**

vrijdag 18 november 2022 om 13:40



Stel je voor dat je kind tijdens het spelen steeds verliest, omdat zij een minder goede wapenuitrusting heeft dan haar tegenstander. Dan ineens is er de mogelijkheid om betere 'gadgets' te gebruiken. Daar moeten wel euro's voor betaald worden.

beeld Anp/hollandse  
Hoogte/ Robin Utrecht

---

Volgens De Kansspelautoriteit bestaat er vooral bij minderjarigen een kans dat ze de gevolgen van dit soort game-elementen niet kunnen overzien. Met mogelijk gokschulden als gevolg. Spelen - ook digitaal- is een vaak vergeten kinderrecht, waar meer aandacht en bescherming voor moet komen.

Spelen in de digitale wereld kan leuk zijn, maar het gaat met steeds meer uitdagingen gepaard. De commercialisering van de game-industrie heeft veel invloed op spel. Stel je voor dat je kind tijdens het spelen steeds verliest, omdat hij of zij een minder goede wapenuitrusting heeft dan zijn of haar tegenstander. Dan ineens is er de mogelijkheid om betere 'gadgets' te gebruiken. Daar moeten wel euro's voor betaald worden. In ruil voor dat geld krijgt de minderjarige gamer schatkisten (ook wel 'lootboxes' genoemd), die zijn gevuld met wapens en andere hulpmiddelen om het spel te verbeteren. Deze tactiek en de inzet van 'lootboxes' - of andere microtransacties - zijn een onlosmakelijk onderdeel van spel geworden.

## *Betalen is onlosmakelijk onderdeel van spel geworden.*

Wat een contrast met pakweg vijftien jaar geleden. Toen kocht je een digitaal spel in een kartonnen doos in de speelgoedwinkel. Je nam het mee naar huis, stopte de CD-ROM in de computer, installeerde de game en ging spelen. Als je het spel had uitgespeeld, ging je weer naar de winkel, en kocht een nieuwe doos. Gamen was nog heel vergelijkbaar met het spelen van een fysiek spelletje. Het aanschaffen van een game via een onlinewinkel, lijkt nu eenvoudiger. Maar die eenvoud vertekent, want de verdienmodellen achter deze games zijn een stuk

geraffineerder en daarmee ingewikkelder geworden. De eerder genoemde 'lootboxes' zijn in verschillende landen, waaronder Nederland, reden voor discussie. De Kinderombudsman van Engeland en Wales stelt dat 'lootboxes' gelabeld moeten worden als gokken. En daarom verboden moeten zijn voor minderjarigen. Misleidend bij het kopen van online spelopties, zijn ook de virtuele valuta. Daarvan is de waarde niet altijd doorzichtig, waardoor jongeren soms onverwacht veel geld kwijt zijn.

Het VN-Kinderrechtencomité vond de commercialisering van spel in 2013 al een heel zorgelijke ontwikkeling. In 2021 vraagt ze specifiek aandacht voor steeds handiger verborgen marketingstrategieën en manipulatieve spel-aspecten, waarbij vooral het commerciële belang en niet het belang van het kind voorop staat. Bij het ontwerp van een spel moet daarom altijd de vraag gesteld worden: is het voornemen van de spelaanbieder om de speler een uitdagende, gemakkelijke of spannende spelervaring verschaffen of gaat het vooral om geld verdienen? Met betaalde 'lootboxes' wordt dit jaar alleen al zo'n 40 miljard euro verdiend.

De toezichthouder kan gameontwikkelaars boetes opleggen als games oneerlijke - zoals manipulatieve - handelspraktijken bevatten. In de praktijk gebeurt dat nauwelijks. De betaalde 'lootboxes' zijn een vorm van gokken, maar gameontwikkelaars in Nederland komen daar nog altijd mee weg. Ze zijn niet verboden voor kinderen, terwijl andere vormen van gokken dat wel zijn. Een oplossing zit in nieuwe wetgeving door de overheid, die techbedrijven verplicht om voordat ze hun games beschikbaar stellen toetsen wat de invloed op de kinderrechten is. Zolang de nationale overheid niet strenger optreedt, is de term 'vrij spel' vooral van toepassing op de gamingindustrie. En komt spelen als kinderrecht steeds verder in het gedrang.

- ▶ *Op 24 november staat de jaarlijkse Mulock Houver-lezing in het teken van (digitaal) spel als kinderrecht. Daniël Quirijn Robert Mulock Houver (1903-1985) was decennialang een van de gezichtsbepalende figuren in de Nederlandse kinderscherming.*

---

 Mail de redactie ▾