


Risico's, voordelen en regulering van games



Samenvatting

Aanleiding

De populariteit van gamen brengt nieuwe zorgen en versterkt bestaande zorgen. Net als ander gedrag dat plaatsvindt met behulp van een digitaal scherm beïnvloedt gamen de mentale en lichamelijke gezondheid. Soms krijgt het gamegedrag het karakter van een verslaving. Nieuwe verdienmodellen in games en bijbehorende ontwerpkeuzes komen steeds vaker voorbij als zorg. Een voorbeeld daarvan zijn 'loot boxes', oftewel schatkistjes met een willekeurige beloning erin. Gedreven door verdienmodellen manipuleren games tijd, geld en de sociale omgeving van gamers. Waar vroeger elke gebruiker evenveel betaalde voor de aanschaf van een spel, draait de omzet van games nu om de hoeveelheid in-game aankopen die gedaan wordt door spelers. De vraag is in welke mate de Nederlandse overheid, zelf of in internationale samenwerking, dient te reageren op deze ontwikkelingen in het gamelandschap.

Doelstelling

Dit onderzoek bracht in kaart welke games op dit moment populair zijn en welke kenmerken deze games hebben. Er werd onderzocht wat er bekend is over de risico's en voordelen van gamen en in hoeverre deze risico's en voordelen verbonden zijn aan de meest populaire games. Ook werd onderzocht welke vormen van beleidsmaatregelen, regulering en zelfregulering aanwezig zijn in Nederland en wat hun werkzaamheid is. In welke mate worden risico's afgedekt en voordelen benut? Welke behoeften aan regulering zijn er, volgens experts? Tot slot werd internationaal gekeken hoe andere landen omgaan met de regulering van games en welke aangrijpingspunten dat oplevert voor de bescherming van gamers in Nederland.

Methode

Dertig populaire games vormden het startpunt van de analyse. De games werden bepaald door openbare en quasi besloten bronnen te combineren. Kenmerken van de games werden bepaald via digitaal veldonderzoek en geschreven bronnen. De bekende risico's en voordelen van games werden afgeleid uit een systematisch reductie van de studieonderwerpen in de wetenschappelijke game onderzoeksliteratuur (N=46,000 artikelen). Er werden analytische casus-beschrijvingen opgesteld voor drie games per platform (pc/console/mobile). De huidige inspanningen tot zelfregulering, regulering en de noodzaak daartoe werden in kaart gebracht via interviews met drie wetenschappers/zorgprofessionals, zeven vertegenwoordigers uit de game industrie en tien vertegenwoordigers vanuit het beleid. Aanvullend werd in internationaal verband gesproken met experts in game onderzoek uit het Verenigd Koninkrijk, Zuid-Korea en een expert in de online bescherming van kinderen.

Conclusies

Risico's en voordelen van games

De volgende *voordelen* werden vastgesteld in de literatuur: instrumentele inzet van games om de gezondheid te verbeteren, games voor educatie, en allerlei positieve mentale en sociale gezondheidsvoordelen van games (waaronder: het is leuk om te gamen). De volgende *risico's* van gamen werden in de literatuur vastgesteld: risico's voor de mentale/sociale en lichamelijke gezondheid, de rol van in-game cultuur (v.b. toxische gemeenschappen, vrouwonvriendelijkheid), blootstelling aan marketing, gokken en goksimulatie, gameverslaving, en schadelijke ontwerpkeuzes / manipulatieve verdienmodellen. Er is discussie over het verband tussen games en middelengebruik, en het verband tussen games en agressie wordt sterk betwist.

Populaire games en hun kenmerken

De dertig meest populaire games werden in kaart gebracht (Call of Duty franchise, Minecraft, Roblox, Grand Theft Auto, e.a.). Het is voor elke game mogelijk om naast de eventuele aanschafkosten extra geld uit te geven (in-game aankopen). Regelmatig zijn games free-to-play en leunen ze volledig op deze transacties voor omzet. Deze verdienmodellen sturen het ontwerp van games en beïnvloeden de speler en de financiën van de speler buiten het spel. De resulterende ontwerpkeuzes en manipulatie van de speler via verdienmodellen krijgt steeds meer aandacht. Uit de detailanalyse van negen games bleek dat elk van deze populaire games een vorm van manipulatie bevat in relatie tot het verdienmodel. Anderzijds komt het positief beïnvloeden van de speler beperkt voor.

Experts over regulering en zelfregulering

De meeste geïnterviewde experts gaven aan dat er beleid of (zelf)regulering in Nederland ontwikkeld zou moeten worden voor de thema's mentale en sociale gezondheidsrisico's, games als marketing instrument, problematisch gamen / gameverslaving, games en gokken en de (schadelijke) ontwerpkeuzes in games. Er is in Nederland beleid rondom games. Het stevige optreden van de KSA tegen loot boxes (in-game aankopen met een gerandomiseerde uitkomst) is hier een voorbeeld van. Het game-beleid binnen de overheid is echter ook heel versnipperd. Er lopen verschillende initiatieven vanuit de overheid en industrie op het gebied van (zelf)regulering en andere vormen van beleid, zoals voorlichting en subsidieverstrekking. Deze sluiten niet altijd op elkaar aan.

Het is lang niet altijd duidelijk waar verantwoordelijkheden belegd zijn, zeker als het gaat om onderwerpen die in een grijs tussengebied vallen. Bij gebrek aan helderheid over innovatieve verdienmodellen dreigen sommige potentiële risico's beleidsmatig tussen wal en schip te vallen. Denk hierbij aan: gesimuleerd gokken, het spelen van games voor echte geldprijzen, verborgen algoritmes gericht op winstmaximalisatie in-game ontwerp en de invloed van battle-pass systemen - waarin spelers zich vooraf vastleggen aan spelen op vaste momenten. Wat betreft de effectiviteit van de maatregelen is er in brede zin heel weinig bekend bij de experts. De overheid heeft voorlopig ook weinig zicht op de effectiviteit van zelfregulering, omdat hier geen formele evaluatie van gedaan wordt. Het is daarnaast de vraag hoe effectief de regulering vanuit de overheid is, wat betreft de thema's gokken en mogelijk schadelijke ontwerpkeuzes. Overheidsinstanties zijn gebonden aan hun wettelijke mandaat, bijvoorbeeld toezicht op de kansspelen, terwijl complexe verdienmodellen - zoals loot boxes - daar slechts ten dele onder te plaatsen zijn. Zelfs als de grenzen duidelijk zijn conformeert de gamesector, die internationaal georiënteerd is, zich niet automatisch aan de Nederlandse regels.

Data over spelersgedrag, uitgaven en tijdsbesteding zijn doorgaans exclusief in handen van de financieel belanghebbende industrie zelf. Dit creëert een Catch-22 situatie: Het onderzoek dat de problemen (en oplossingen) van bijvoorbeeld gedrag-beïnvloedend ontwerp en experimentele verdienmodellen duidelijk kan maken is in handen van een financieel gedreven partij, waarbij de financiële doelen en het belang van gezondheidsbescherming soms botsen. Transparantie en open onderzoek van deze data zou significante financiële schade kunnen opleveren voor de betreffende bedrijven, wat betreft de korte termijn. De game industrie zelf heeft ondertussen ook nog geen coherente reactie geformuleerd op de aanwezigheid van kwetsbare mensen binnen games, terwijl deze groep steeds relevanter wordt met de nieuwe verdienmodellen die druk uitoefenen op de speler.

Internationale vergelijking

Een blik in andere landen liet zien dat de uitdagingen niet specifiek zijn voor Nederland. De Britse overheid stuurt aan op een nieuwe toezichthouder, Zuid-Korea begrenst uitgaven in games, en UNICEF geeft uitgebreide adviezen aan gamebedrijven om voorzichtig te zijn met misleiding en manipulatie van spelers. Zonder extern toezicht blijven deze adviezen echter vrijblijvend.

Colofon

Auteurs

Anouk Tuijnman, MSc (Trimbos-instituut), Rosa Andree, MSc (Trimbos-instituut),
Antonius J. Van Rooij, PhD (Trimbos-instituut)

Projectmanagement

Simone Onrust, PhD (Trimbos-instituut)

Projectondersteuning

Aniek de Lange, MSc (Trimbos-instituut), Daan Sartorius, MSc (Trimbos-instituut)

Citatie voorkeur:

Tuijnman, Andree, Van Rooij (2021). Risico's, voordelen en regulering van games.
Trimbos-instituut i/o Wetenschappelijk Onderzoek - en Documentatiecentrum.

Vormgeving en productie

Canon Nederland N.V.

Beeld

Gettyimages.nl

Personen afgebeeld op de omslag van deze uitgave zijn modellen en hebben geen relatie tot het onderwerp van deze uitgave of ieder onderwerp binnen het onderzoeksdomein van het Trimbos-instituut.

De uitgave is te bestellen via www.trimbos.nl/webwinkel met artikelnummer **AF1924**.

Trimbos-instituut
Da Costakade 45
Postbus 725
3500 AS Utrecht
T: 030 - 297 11 00

In opdracht van het: Wetenschappelijk Onderzoek - en Documentatiecentrum (WODC)

©2021, Trimbos-instituut, Utrecht., Wetenschappelijk Onderzoek- en Documentatiecentrum.
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 het WODC.

