BELGISCHE SENAAT

ZITTING 2024-2025

7 JULI 2025

Voorstel van resolutie om de gezondheid van tieners beter te beschermen tegen het risico op gameverslaving

(Ingediend door mevrouw Özlem Özen en de heer Hasan Koyuncu)

TOELICHTING

I. VERANTWOORDING VAN DE TRANSVERSALITEIT

In België is gezondheid een transversale bevoegdheid. Dit betekent dat ze alle beleidsniveaus aangaat.

Zo zijn zowel de Federale Staat als de deelstaten bevoegd om op te treden voor de gezondheid van Belgische tieners.

Een betere bescherming van de gezondheid van tieners tegen nieuwe risico's op verslaving, met name aan gamen, is dus een zaak van zowel de federale overheid als de deelstaten.

II. CONTEXT

De tieners van 2025 zijn waarschijnlijk beter op de hoogte van de risico's en gevaren dan de vorige generaties, want ze gebruiken minder alcohol, drugs en sigaretten.

8-118/1

SÉNAT DE BELGIQUE

SESSION DE 2024-2025

7 JUILLET 2025

Proposition de résolution visant à mieux protéger la santé des adolescents exposés au risque d'addiction aux jeux en ligne

(Déposée par Mme Özlem Özen et M. Hasan Koyuncu)

DÉVELOPPEMENTS

I. JUSTIFICATION DE LA TRANSVERSALITÉ

En Belgique, la santé est une compétence transversale. Cela signifie qu'elle concerne tous les niveaux de pouvoir.

Ainsi, l'État fédéral tout comme les entités fédérées sont compétents pour œuvrer en faveur de la santé des adolescents belges.

Mieux protéger la santé des adolescents exposés à de nouveaux risques d'addictions, notamment les jeux en ligne, implique donc aussi bien l'autorité fédérale que les entités fédérées.

II. CONTEXTE

Probablement mieux sensibilisés aux risques et aux dangers que les générations précédentes, les adolescents de 2025 consomment moins d'alcool, moins de drogues et moins de cigarettes.

Dat blijkt uit een studie die op 20 mei 2025 werd bekendgemaakt door het Europees Drugsagentschap (*European Union Drugs Agency*, EUDA) (1).

Uit die studie, die uitgevoerd werd bij meer dan 113 000 Europese jongeren van vijftien tot zestien jaar in zevenendertig landen, blijkt dat het tabak-, alcohol- en drugsgebruik sterk afneemt. In 2024 verklaarde slechts 18 % onlangs gerookt te hebben, tegenover 33 % in 1995. Dezelfde trend geldt voor alcohol, die door 43 % van de bevraagde tieners werd gebruikt tegenover 55 % bijna dertig jaar geleden (2). Wat drugs betreft, daalt sinds 2011 het aantal jongeren dat ooit al geëxperimenteerd heeft met een illegale substantie gestaag, namelijk van 19 % naar 14 % (3).

Maar er duiken nieuwe gedrags- en gezondheidsrisico's op voor «GenZ». Er ontstaan immers nieuwe vormen van verslaving, zoals de verslaving aan de elektronische sigaret, medicijnen en gamen (4). Een nieuwe verslaving die een nieuw gevaar vormt voor de gezondheid van tieners.

III. INLEIDING

Al verschillende jaren kent onlinegamen een sterke groei, vooral bij erg jonge tieners.

Populaire games zoals *Fortnite* of *Roblox* trekken dagelijks miljoenen spelers aan, van wie een groot deel minderjarigen.

Hoewel deze games zeker ook een positieve creatieve, sociale en ludieke dimensie kunnen hebben, rijzen er ernstige ethische en gezondheidsvragen over hun economisch model, dat vaak gebaseerd is op geïntegreerde aankopen (microtransacties) van gevechtspaspoorten, *skins* en andere willekeurige betaalde content (ook bekend als *loot boxes*).

(1) *European Union Drugs Agency* (EUDA), «New ESPAD survey results: Teen substance use down, but new risks emerging European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD): 30 years», perscommuniqué nr. 5/2025, 20 mei 2025, *https://www.euda.europa.eu/news/2025/new-espad-survey-results_en*.
(2) Saude, A., «Les ados consomment moins de tabac et d'alcool, mais de "nouveaux risques" d'addiction émergent, selon une étude», *Version Femina*, *https://www.femina.fr/article/les-ados-consomment-moins-de-tabac-et-d-alcool-mais-de-nouveaux-risques-d-addiction-emergent-selon-une-etude*.
(3) «Cigarette électronique, médicaments, jeux… Les ados boivent et fument moins, mais s'exposent à de "nouveaux risques" d'addiction», *Le Parisien* & AFP, 21 mei 2025, *https://www.leparisien.fr/societe/sante/cigarette-electronique-medicaments-jeux-les-ados-boivent-et-fument-moins-mais-sexposent-a-de-nouveaux-risques-daddiction-21-05-2025-PMCFSQTCLRAABOSSILELYZMDOE.php*.
(4) *Idem*.

C'est ce qu'il ressort d'une étude publiée le 20 mai 2025 par l'Agence européenne sur les drogues (*European Union Drugs Agency*, EUDA) (1).

Selon cette étude, menée auprès de plus de cent treize mille jeunes européens de quinze à seize ans dans trente-sept pays, la consommation de tabac, d'alcool et de drogues est en net recul. En 2024, seuls 18 % déclaraient avoir fumé récemment, contre 33 % en 1995. Même tendance pour l'alcool, consommé par 43 % des ados interrogés, contre 55 % il y a près de trente ans (2). Concernant les drogues, la proportion de jeunes ayant déjà expérimenté la consommation d'une substance illicite au cours de leur vie est également en baisse continue depuis 2011, passée de 19 % à 14 % (3).

Mais de nouveaux risques comportementaux et sanitaires émergent au sein de la «génération Z». En effet, de nouvelles formes d'addictions se développent, à l'instar de l'addiction à la cigarette électronique, des médicaments et des jeux (4). Une nouvelle addiction qui est synonyme de nouveau danger pour la santé des adolescents.

III. INTRODUCTION

Depuis plusieurs années, la pratique des jeux vidéo en ligne connaît une croissance exponentielle, particulièrement chez les très jeunes.

Des jeux populaires tels que *Fortnite* ou encore *Roblox* attirent chaque jour des millions de joueurs, dont une part significative est composée de mineurs.

Si ces jeux peuvent certes présenter des dimensions créatives, sociales et ludiques positives, leur modèle économique, souvent fondé sur des achats intégrés (microtransactions) ayant pour objet des passeports de combat, des «*skins*» et d'autres contenus payants aléatoires (aussi appelés «*loot boxes*»), pose de sérieuses questions éthiques et sanitaires.

(1) *European Union Drugs Agency* (EUDA), «New ESPAD survey results: Teen substance use down, but new risks emerging European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD): 30 years», communiqué de presse nº 5/2025, 20 mai 2025, *https://www.euda.europa.eu/news/2025/new-espad-survey-results_en*.
(2) Saude, A., «Les ados consomment moins de tabac et d'alcool, mais de "nouveaux risques" d'addiction émergent, selon une étude», *Version Femina*, *https://www.femina.fr/article/les-ados-consomment-moins-de-tabac-et-d-alcool-mais-de-nouveaux-risques-d-addiction-emergent-selon-une-etude*.
(3) «Cigarette électronique, médicaments, jeux… Les ados boivent et fument moins, mais s'exposent à de "nouveaux risques" d'addiction», *Le Parisien* & AFP, 21 mai 2025, *https://www.leparisien.fr/societe/sante/cigarette-electronique-medicaments-jeux-les-ados-boivent-et-fument-moins-mais-sexposent-a-de-nouveaux-risques-daddiction-21-05-2025-PMCFSQTCLRAABOSSILELYZMDOE.php*.
(4) *Idem*.

Een aantal van die mechanismen vertonen immers kenmerken van kans- en geldspelen: onzekerheid over de winst, voortdurende aanmoediging tot kopen, wisselende beloningen, een sterke emotionele lading.

Het valt niet te ontkennen dat er een verband is tussen bepaalde onlinegamingpraktijken en verslavend gedrag (vergelijkbaar met een verslaving aan geldspelen).

Internationale organisaties zoals de Wereldgezondheidsorganisatie (WHO) erkennen *gaming disorder* als een pathologie, met name wanneer de mentale gezondheid, de schoolresultaten, sociale relaties of de gezinsstabiliteit worden aangetast.

Platformen zoals *Roblox* of *Fortnite*, die gericht zijn op een erg jong publiek (kinderen), bevatten soms verdoken vormen van monetisatie die kinderen ertoe aanzetten om, in de vorm van virtueel geld, echt geld uit te geven teneinde toegang te krijgen tot exclusieve content. Het gebrek aan transparantie van die systemen, hun vroegtijdige toegankelijkheid en het gebrek aan doeltreffende beveiliging, werken risicogedrag in de hand.

Vanuit die vaststelling moet er een preventieve, educatieve en reglementaire aanpak komen om de jongere generatie te beschermen en de makers van games te responsabiliseren.

IV. ONLINEGAMEVERSLAVING

Sinds 2018 beschouwt de WHO de verslaving aan gamen als een ziekte. De ziekte is opgenomen in de elfde versie van de Internationale Classificatie van ziekten (5).

Sommige games zijn verslavender dan andere. Het gaat vooral om *Massively Multiplayer Online role-playing games* (MMORPG, rollenspellen met een groot aantal spelers) waarbij spelers via hun avatars avonturen kunnen beleven in universums die vaak fantasiewerelden zijn. Voor veroveringen en het oplossen van raadsels kan er een team vereist zijn. Alles is erop gericht spelers bezig te houden op het platform. Bovendien eisen de universums blijvend aandacht op omdat het spel virtueel nooit stopt door het groot aantal mogelijkheden. Daarom kunnen de MMORPG ertoe leiden dat er veel tijd voor het scherm wordt doorgebracht. Dit soort spel kan snel een toevluchtsoord worden voor kinderen en tieners die van nature al geneigd zijn om zich te isoleren en die

(5) *https://icd.who.int/fr/.*

Certains de ces mécanismes partagent en effet des caractéristiques essentielles des jeux de hasard et d'argent: incertitude du gain, stimulation continue de la dépense, récompense aléatoire, forte charge émotionnelle.

Les liens entre certaines pratiques de jeu en ligne et des comportements addictifs (comparables à ceux observés dans la dépendance aux jeux d'argent) sont indéniables.

Des instances internationales comme l'Organisation mondiale de la santé (OMS) ont reconnu l'existence du trouble du jeu vidéo comme une pathologie, notamment lorsqu'elle altère la santé mentale, les résultats scolaires, les relations sociales ou la stabilité familiale.

Par ailleurs, les plateformes telles que *Roblox* ou *Fortnite*, qui s'adressent à un très jeune public (des enfants), intègrent parfois des monétisations déguisées, incitant les enfants à dépenser de l'argent réel pour accéder à des contenus exclusifs, sous forme de monnaies virtuelles. Le manque de transparence de ces systèmes, leur accessibilité précoce et l'absence de garde-fous efficaces favorisent l'émergence de comportements à risque.

Face à ce constat, il est impératif d'adopter une approche préventive, éducative et réglementaire afin de protéger les jeunes générations et de responsabiliser les éditeurs de jeux vidéo.

IV. L'ADDICTION AUX JEUX EN LIGNE

L'OMS reconnaît l'addiction aux jeux vidéo comme une maladie depuis 2018. L'affection est reprise dans la onzième version de la Classification internationale des maladies (5).

Certains jeux vidéo sont plus addictifs que d'autres. Il s'agit principalement des jeux de rôle massivement multi-joueurs (*Massively Multiplayer Online role-playing game*, MMORPG) qui permettent aux joueurs de vivre des aventures dans des univers souvent fantastiques, à travers leurs avatars. Quêtes et énigmes peuvent nécessiter de rejoindre une équipe. Tout est fait pour que les joueurs passent du temps sur la plateforme. D'ailleurs, les univers sont dits persistants puisque le jeu ne s'arrête virtuellement jamais tant le champ des possibilités est large. C'est pourquoi les MMORPG peuvent mener à passer beaucoup de temps devant les écrans. Ce type de jeu peut rapidement devenir un refuge pour les enfants et les adolescents qui ont une tendance naturelle à s'isoler

(5) *https://icd.who.int/fr/.*

problemen hebben op school of binnen het gezin (6). Men moet er dus voor zorgen dat het spel geen verslaving wordt om de werkelijkheid te kunnen ontvluchten. Dan wordt het gevaarlijk voor de gezondheid omdat die games gepaard gaan met slaap- en eetproblemen, overmatig zitten, spijbelgedrag, enz.

Jongeren die verslingerd zijn aan gamen, riskeren ook aan geldspelen verslaafd te geraken (7).

Gamers van GenZ – op hun telefoon of console of computer – vragen voortdurend om gadgets en abonnementen te kopen om sneller te kunnen gaan. Ze spelen non-stop games die die aankopen banaliseren en verslavend gedrag in de hand werken. *Fortnite*, *Roblox*, *Brawlstar* zijn enkele voorbeelden van *social gaming* (8) die vandaag vragen oproepen.

Tot voor kort was een game een afgewerkt product. Een game werd in de winkel of online gekocht en tieners speelden zonder er extra geld in te moeten steken. Maar sinds enkele jaren krijgen de zogenaamde games met «geïntegreerde content» een steeds grotere plaats in de gamingsector. Tieners geven tientallen – soms zelfs honderden – euro uit aan personages, extra levens, wapens, enz. Aankopen is bij het gamen een gewoonte geworden om sneller te gaan in het spel en performanter te zijn dan spelers die niets kopen.

Volgens gezondheidswerkers zijn die dagelijkse kleine aankopen een probleem. Tieners beseffen de waarde van geld niet of niet meer en die games maken de uitgaven banaal. Non-stop aankopen wordt als iets banaals voorgesteld terwijl het toch niet virtueel is: het gaat om echt geld.

Bijzonder zorgwekkend zijn ook de *loot boxes*, virtuele schatkisten of draairaden die te vinden zijn in games die populair zijn bij tieners.

De kansspelwet dateert van 1999 (9). Toen bestonden dergelijke games nog niet, en zelfs smartphones beston-

(6) «L'addiction aux jeux vidéo», *e-enfance*, *https://e-enfance.org/informer/jeux-video/laddiction-aux-jeux-video/#:~:text=Chez%2520l'enfant%252C%2520et%2520plus,et%2520d'avoir%2520le%2520contr%C3 %B4le*.
(7) Warland M., «#L'enquête: des jeunes accros aux jeux d'argent à cause de leurs jeux vidéo?», *RTBF Actus*, 11 april 2025, *https://www.rtbf.be/article/l-enquete-des-jeunes-accros-aux-jeux-d-argent-a-cause-de-leurs-jeux-video-11492196*.
(8) Lamisse Y., «Quelle loi pour protéger les jeunes des dangers des jeux vidéo et des jeux de hasard?», *RTBF Actus*, 18 februari 2020, *https://www.rtbf.be/article/quelle-loi-pour-proteger-les-jeunes-des-dangers-des-jeux-video-et-des-jeux-de-hasard-10435273*.
(9) Wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers.

ou qui rencontrent des problèmes à l'école ou au sein de la famille (6). Il faut donc être vigilant à ce que le jeu ne devienne pas une addiction qui permet de s'échapper des problèmes de la réalité. Ils deviennent dangereux pour la santé entraînant des troubles du sommeil, des troubles alimentaires, une sédentarité excessive, un décrochage scolaire, etc.

Par ailleurs, les jeunes accros aux vidéos risquent aussi de le devenir aux jeux d'argent (7).

La génération Z d'ados *gamers* – sur leur téléphone ou sur leur console ou ordinateur – demandent sans cesse d'acheter des gadgets, des abonnements, pour progresser plus vite. Ils jouent à des jeux, sans fin, qui banalisent l'achat non-stop et les comportements addictifs. *Fortnite*, *Roblox*, *Brawlstar* sont quelques exemples de jeux de «*social gaming*» (8) qui posent aujourd'hui question.

Jusqu'il y a peu, un jeu vidéo était un produit fini. On l'achetait en magasin ou en ligne, et l'adolescent y jouait sans devoir ajouter de somme d'argent. Mais depuis quelques années, les jeux dits «à contenus intégrés» prennent de plus en plus de place dans le secteur des jeux vidéo. Les adolescents dépensent des dizaines d'euros – voire parfois des centaines – pour s'acheter des personnages, des vies supplémentaires, des armes, etc. L'achat est devenu une habitude de jeux pour avancer plus vite dans le jeu et être plus performant que les joueurs qui n'achètent pas.

Pour les professionnels de la santé, ces petits achats quotidiens sont problématiques. Les adolescents n'ont pas ou plus la valeur de l'argent et ces jeux banalisent les dépenses. On banalise l'achat non-stop alors que ce n'est pas virtuel: c'est de l'argent bien réel.

Ce qui inquiète particulièrement aussi, ce sont les «*loot boxes*», des boîtes de récompenses ou des roues à tourner présentes dans les jeux populaires chez nos ados.

La loi sur les jeux de hasard date de 1999 (9). À cette époque, ce type de jeux, ni même les *smartphones*

(6) «L'addiction aux jeux vidéo», *e-enfance*, *https://e-enfance.org/informer/jeux-video/laddiction-aux-jeux-video/#:~:text=Chez%2520l'enfant%252C%2520et%2520plus,et%2520d'avoir%2520le%2520contr%C3 %B4le*.
(7) Warland M., «#L'enquête: des jeunes accros aux jeux d'argent à cause de leurs jeux vidéo?», *RTBF Actus*, 11 avril 2025, *https://www.rtbf.be/article/l-enquete-des-jeunes-accros-aux-jeux-d-argent-a-cause-de-leurs-jeux-video-11492196*.
(8) Lamisse Y., «Quelle loi pour protéger les jeunes des dangers des jeux vidéo et des jeux de hasard?», *RTBF Actus*, 18 févier 2020, *https://www.rtbf.be/article/quelle-loi-pour-proteger-les-jeunes-des-dangers-des-jeux-video-et-des-jeux-de-hasard-10435273*.
(9) Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs.

den nog niet. Daardoor is er momenteel geen duidelijk wettelijk kader voor.

In 2018 oordeelde de Kansspelcommissie dat deze kansspelen niet legaal waren in België en verbood daarom de game-industrie om dit soort *loot boxes* in hun content op te nemen (10). De Belgische industrie werd gedwongen om zich aan de regels te houden, net als enkele van de grote computer- en consolegamesbedrijven (11). Maar op smartphones is het een ander verhaal. Tieners krijgen er kansspelen te zien alsof ze in een casino zijn.

Eind 2024 wees een studie van de Katholieke Universiteit Leuven (KU Leuven) op het verband tussen games met een kanscomponent en het spelen van geldspellen bij de jongste generatie (12). De studie volgde ongeveer 2 300 personen tussen twaalf en zeventien jaar gedurende drie jaar. Vijfhonderd van hen namen deel aan alle drie de fasen van het onderzoek. Acht van de tien jongeren gaven aan dat ze regelmatig gameden. Van hen zei 60 % dat ze het afgelopen jaar kans- en geldspellen hadden gespeeld, al zijn die verboden voor minderjarigen. De onderzoekers ontdekten dat jongeren die tijdens de eerste fase van het onderzoek werden blootgesteld aan games met een geldcomponent, een jaar later veel vaker reëel gokgedrag vertoonden.

Onlinegokken is daarom ook een nieuwe bedreiging voor tieners, aangezien het percentage vijftien- tot zestienjarigen dat in de afgelopen twaalf maanden heeft gegokt bijna verdubbeld is tussen 2019 en 2024, gaande van 8 % naar 14 % (13).

*
* *

(10) Camus S., «Jeux vidéo: vers une régulation des *loot boxes* en Europe?», *RTBF Acuts*, 9 juni 2022, *https://www.rtbf.be/article/jeux-video-vers-une-regulation-des-loot-boxes-en-europe-11009126*.
(11) Mertens B., «*Sonic Rumble*: pas de *loot boxes* dans le jeu car "les Occidentaux détestent les *gacha*"?», *RTBF Actus*, 11 oktober 2024, *https://www.rtbf.be/article/sonic-rumble-pas-de-loot-boxes-dans-le-jeu-car-les-occidentaux-detestent-les-gacha-11446881*.
(12) *https://www.gameable.info/studyresults*.
(13) Warland, M., *op. cit.,* voetnoot 7.

n'existaient. Résultat: il n'y a, aujourd'hui, aucun cadre légal clair pour encadrer ces jeux.

En 2018, la Commission des jeux de hasard estimait que ces jeux de hasard n'étaient pas légaux en Belgique et interdisait donc le secteur des jeux vidéo d'intégrer ce type de «*loot boxes*» dans leur contenu (10). Le secteur belge a été obligé de s'y plier, certaines grandes sociétés de jeux sur ordinateur ou consoles aussi (11). Mais sur les téléphones, c'est une autre histoire. Les adolescents sont confrontés à des jeux de hasard, comme s'ils étaient dans un casino.

Fin 2024, une étude de la *Katholieke Universiteit Leuven* (KU Leuven) pointe le lien entre jeux vidéo avec éléments de hasard et consommation de jeux d'argent chez les plus jeunes (12). L'étude a suivi environ 2 300 individus âgés de douze à dix-sept ans pendant trois ans. Cinq cents d'entre eux ont participé aux trois phases de l'étude. Huit adolescents sur dix ont déclaré jouer régulièrement à des jeux vidéo. Parmi eux, 60 % ont affirmé avoir participé à des jeux de hasard et d'argent au cours de l'année écoulée, bien qu'ils soient interdits aux mineurs. Les chercheurs et chercheuses ont constaté que les jeunes exposés à des éléments de jeu d'argent dans les jeux vidéo, lors de la première phase de l'enquête, présentaient un an plus tard une forte propension à des comportements de jeu réels plus fréquents.

Les jeux d'argent en ligne constituent donc eux aussi une nouvelle menace pour les adolescents puisque la part de jeunes de quinze-seize ans ayant joué au cours des douze derniers mois a presque doublé entre 2019 et 2024, passant de 8 % à 14 % (13).

*
* *

(10) Camus S., «Jeux vidéo: vers une régulation des *loot boxes* en Europe?», *RTBF Acuts*, 9 juin 2022, *https://www.rtbf.be/article/jeux-video-vers-une-regulation-des-loot-boxes-en-europe-11009126*.
(11) Mertens B., «*Sonic Rumble*: pas de *loot boxes* dans le jeu car "les Occidentaux détestent les *gacha*"?», *RTBF Actus*, 11 octobre 2024, *https://www.rtbf.be/article/sonic-rumble-pas-de-loot-boxes-dans-le-jeu-car-les-occidentaux-detestent-les-gacha-11446881*.
(12) *https://www.gameable.info/studyresults*.
(13) Warland, M., *op. cit.* note 7.

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

De Senaat,

A. gelet op artikel 23 van de Belgische Grondwet dat onder meer het recht op bescherming van de gezondheid en van een gezond leefmilieu waarborgt;

B. gelet op de resolutie betreffende de rechten en het welzijn van de «lockdowngeneratie» in de post-Covid samenleving, door de Senaat aangenomen op 13 januari 2023 (doc. Senaat, nr. 7-309/5);

C. gelet op omzendbrief nr. 3362 van de *administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique de la Communauté française* van 16 november 2010, gericht aan scholen en getiteld «*ressources à disposition des établissements scolaires en matière de prévention des assuétudes en milieu scolaire*»;

D. gelet op het *arrêté du gouvernement de la Communauté française du 30 avril 2004 approuvant le programme quinquennal de promotion de la santé*;

E. gelet op het Brussels Plan voor gezondheidsbevordering 2023 (deel 2 van het geïntegreerd welzijns- en gezondheidsplan);

F. gelet op de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers;

G. gelet op het koninklijk besluit van 25 oktober 2018 betreffende de voorwaarden voor het uitbaten van kansspelen en weddenschappen via informatiemaatschappij-instrumenten;

H. gelet op het koninklijk besluit van 27 februari 2023 tot bepaling van de nadere regels betreffende de reclame voor de kansspelen;

I. gelet op de conclusies van de Raad van de Europese Unie over de EU-strategie voor de rechten van het kind, aangenomen op 9 juni 2022 (doc. Raad van de EU, nr. 10024/22);

J. gelet op de resolutie van het Europees Parlement van 12 december 2023 over verslavend ontwerp van onlinediensten en consumentenbescherming op de interne markt van de EU (2023/2043(INI)) – P9_TA(2023)0459);

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

Le Sénat,

A. vu l'article 23 de la Constitution belge qui garantit notamment les droits à la protection de la santé et à la protection d'un environnement sain;

B. vu la résolution relative aux droits et au bien-être de la «génération confinement» dans la société post-Covid, adoptée par le Sénat le 13 janvier 2023 (doc. Sénat, nº 7-309/5);

C. vu la circulaire nº 3362 de l'administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique de la Communauté française du 16 novembre 2010 à destination des établissements scolaires contenant des ressources à disposition des établissements scolaires en matière de prévention des assuétudes en milieu scolaire;

D. vu l'arrêté du gouvernement de la Communauté française du 30 avril 2004 approuvant le programme quinquennal de promotion de la santé;

E. vu le Plan bruxellois de promotion de la Santé 2023 (volet 2 du plan social santé intégré);

F. vu la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs;

G. vu l'arrêté royal du 25 octobre 2018 relatif aux modalités d'exploitation des jeux de hasard et des paris exploités au moyen des instruments de la société de l'information;

H. vu l'arrêté royal du 27 février 2023 déterminant les modalités relatives à la publicité pour les jeux de hasard;

I. vu les conclusions du Conseil de l'Union européenne sur la stratégie de l'Union européenne sur les droits de l'enfant, adoptées le 9 juin 2022 (doc. Conseil européen, nº 10024/22);

J. vu la résolution sur la conception addictive des services en ligne et la protection des consommateurs sur le marché unique de l'Union européenne, adoptée par le Parlement européen le 12 décembre 2023 (doc. Parlement européen, nº 2023/2043(INI) – P9_TA(2023)0459);

K. gelet op de publicatie van het VN-Kinderfonds (*United Nations Children's Emergency Fund*, UNICEF) «*Video Games and Children: A Guide for Parents*» (19 mei 2024) over de voornaamste risico's van games die ouders moeten kennen;

L. gelet op de internationale classificatie van ziektes (ICD-11) van de Wereldgezondheidsorganisatie (WHO), die sinds 2018 gamestoornis (*gaming disorder*) officieel erkent als een gedragsstoornis die gekenmerkt wordt door een verlies van controle over het spel, het geven van prioriteit aan gamen boven andere activiteiten, en het doorgaan met gamen ondanks de negatieve gevolgen ervan;

M. gelet op de zorgwekkende toename van nieuwe verslavingen onder tieners, met name het onlinegamen;

N. gelet op de opkomst en de sterke verspreiding van gedragsverslavingen (verslaving aan sociale media, games, dwangmatig onlineaankopen) die, net als verslavingen aan bepaalde middelen, ernstige gevolgen kunnen hebben voor de geestelijke gezondheid van jongeren, hun schoolprestaties en hun persoonlijke ontwikkeling;

O. overwegende dat gameverslaving zich kan ontwikkelen tot gokverslaving;

P. overwegende dat veel onlinegames die populair zijn bij (zeer) jonge minderjarigen – met name *Fortnite* (uitgegeven door Epic Games) en *Roblox* – microtransacties, *loot boxes*, virtuele munten of willekeurige beloningssystemen bevatten die kunnen worden beschouwd als gokmechanismen; en overwegende dat deze economische modellen worden bekritiseerd omdat ze aanleunen bij gokpraktijken en verslaving kunnen veroorzaken;

Q. gelet op de soms ontoereikende of onderschatte identificatie van deze nieuwe verslaving in het volksgezondheidsbeleid, zowel op nationaal niveau als in de deelstaten;

R. overwegende dat sociale media een steeds grotere rol spelen bij het promoten van risicovolle middelen of gedrag, vaak zonder filter of controle;

S. overwegende dat de capaciteiten op het gebied van preventie, ondersteuning en regulering van deze snel veranderende verschijnselen dringend opgedreven moeten worden;

K. considérant la publication du Fonds des Nations unies pour l'enfance (*United Nations Children's Emergency Fund*, UNICEF) «*Les jeux vidéo et vos enfants: guide à l'intention des parents*» (19 mai 2024) sur les principaux risques liés aux jeux vidéo que les parents doivent connaître;

L. vu la Classification internationale des maladies (CIM-11) de l'Organisation mondiale de la santé (OMS), qui reconnaît officiellement depuis 2018 le «trouble du jeu vidéo» («*gaming disorder*», trouble comportemental caractérisé par un contrôle altéré sur le jeu, une priorité croissante accordée au jeu par rapport à d'autres activités, et la poursuite du jeu malgré ses conséquences négatives);

M. considérant l'augmentation préoccupante des nouvelles addictions chez les adolescents, notamment la pratique de jeux en ligne;

N. considérant l'émergence et la banalisation d'addictions comportementales (dépendance aux réseaux sociaux, jeux vidéo, achats compulsifs en ligne) qui, comme les addictions aux substances, peuvent gravement altérer la santé mentale, les performances scolaires et le développement personnel des jeunes;

O. considérant l'addiction aux jeux vidéo comme pouvant se transformer en addiction aux jeux de hasard;

P. considérant l'intégration par de nombreux jeux en ligne populaires chez les (très) jeunes mineurs – notamment *Fortnite* (de l'éditeur Epic Games) et *Roblox* – de microtransactions, «*loot boxes*», monnaies virtuelles ou systèmes de récompenses aléatoires qui peuvent être assimilés à des mécanismes de jeux de hasard; et les critiques émises à l'encontre de ces modèles économiques pour leur proximité avec les pratiques des jeux d'argent et leur capacité à générer une dépendance;

Q. considérant l'identification parfois insuffisante ou sous-estimée de cette nouvelle addiction dans les politiques de santé publique, tant au niveau national que des entités fédérées;

R. considérant le rôle croissant des réseaux sociaux dans la promotion de substances ou de comportements à risque, souvent sans filtre ni contrôle;

S. considérant l'urgence de renforcer les capacités de prévention, d'accompagnement et de régulation face à ces phénomènes en mutation rapide;

T. gelet op de wetgevende of gerechtelijke procedures die Europese landen, waaronder Nederland, Spanje en onlangs Duitsland, hebben opgestart om oneerlijke handelspraktijken in onlinegames te reguleren, in het bijzonder wanneer minderjarigen worden blootgesteld aan niet-transparante economische systemen;

U. overwegende dat België momenteel niet beschikt over een geharmoniseerd en actueel kader om digitale verslaving te voorkomen en riskante bedrijfsmodellen in games voor jongeren te reguleren,

Vraagt de federale regering, in overleg met de deelstaten:

1) de stoornis die gepaard gaat met onlinegamen officieel te erkennen als een probleem voor de volksgezondheid, met name in zijn gedragsmatige vorm bij minderjarigen, in overeenstemming met de aanbevelingen van de WHO en de Belgische Hoge Gezondheidsraad;

2) de informatie-, bewustmakings- en preventiecampagnes voor jongeren, ouders, opvoeders en medisch personeel over de verslavingsrisico's van bepaalde onlinegames op te voeren, met bijzondere aandacht voor games met microtransacties, virtuele munten of *loot boxes*;

3) een nationaal multidisciplinair onderzoek op te starten, in samenwerking met universiteiten en centra voor geestelijke gezondheidszorg, naar de impact van onlinegames op jongeren, om een beter inzicht te krijgen in de verslavingsmechanismen en gerichte aanbevelingen te formuleren;

4) de huidige wetgeving inzake kansspelen (met name de wet van 7 mei 1999 inzake kansspelen) aan te passen om de nieuwe bedrijfsmodellen voor onlinegames erin op te nemen en het onderscheid te verduidelijken tussen digitale games, kansspelen en verdoken monetisatie in digitale producten die toegankelijk zijn voor minderjarigen;

5) duidelijke, geharmoniseerde labels op te leggen (op nationaal en, indien mogelijk, Europees niveau) voor games die risicovolle functies bevatten, zoals geïntegreerde aankopen, *loot boxes* of virtuele munten, naar het voorbeeld van gezondheidswaarschuwingen;

T. considérant les procédures législatives ou judiciaires que des pays européens, dont les Pays-Bas, l'Espagne et récemment l'Allemagne, ont lancé pour encadrer les pratiques commerciales abusives dans les jeux vidéo en ligne, en particulier lorsque des mineurs sont exposés à des systèmes économiques non transparents;

U. considérant l'absence actuellement en Belgique d'un cadre harmonisé et actualisé pour prévenir l'addiction numérique et encadrer les modèles économiques à risque dans les jeux à destination des jeunes,

Demande au gouvernement fédéral, en concertation avec les entités fédérées:

1) de reconnaître officiellement le trouble de l'usage des jeux vidéo en ligne comme une problématique de santé publique, notamment dans sa forme comportementale, chez les mineurs, en lien avec les recommandations de l'OMS et du Conseil supérieur de la santé belge;

2) de renforcer l'information, la sensibilisation et la prévention à l'égard des jeunes, des parents, des éducateurs et du personnel médical, concernant les risques de dépendance liés à certains jeux en ligne, avec une attention particulière pour les jeux comportant des microtransactions, des monnaies virtuelles ou des «*loot boxes*»;

3) de lancer une étude nationale multidisciplinaire, notamment en collaboration avec les universités et les centres de santé mentale, sur l'impact des jeux vidéo en ligne sur les jeunes, afin de mieux comprendre les mécanismes de l'addiction et de formuler des recommandations ciblées;

4) d'adapter la législation actuelle relative aux jeux de hasard (notamment la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard) pour y intégrer les nouveaux modèles économiques du jeu vidéo en ligne, et clarifier la distinction entre jeu numérique, jeu de hasard et monétisation déguisée dans les produits numériques accessibles aux mineurs;

5) d'imposer une signalétique claire et harmonisée (au niveau national et, si possible, européen), sur les jeux incluant des fonctionnalités à risque, comme les achats intégrés, les «*loot boxes*» ou les monnaies virtuelles, sur le modèle des avertissements sanitaires;

6) de invoering van een controleerbare minimumleeftijd voor de toegang tot bepaalde functies van onlinegames aan te moedigen en de transparantieverplichtingen van uitgevers over de aard van mogelijke uitgaven op hun platforms te verscherpen, ook in games die zogezegd gratis zijn;

7) een nationaal mobilisatieplan tegen verslavingen op te stellen, met bijzondere aandacht voor nieuwe vormen van verslaving bij tieners, waarbij met name de volgende doelstellingen worden nagestreefd:

a) bewustmaking en bescherming vanaf zeer jonge leeftijd;

b) vergroting van de kennis over nieuwe verslavingen onder jongeren;

c) intensivering van de Europese en internationale samenwerking;

8) het werk van eerstelijnsactoren, waaronder centra voor geestelijke gezondheidszorg, centra voor leerlingenbegeleiding (CLB) en verenigingen, beter te ondersteunen bij het begeleiden van jongeren die lijden aan stoornissen die verband houden met gamen, en dit onderwerp opnemen in de plannen voor verslavingspreventie;

9) de opsporing van verslavingsgedrag te systematiseren en te versterken door eerstelijnsgezondheidswerkers op te leiden in de vroegtijdige opsporing van verslavingsstoornissen bij tieners;

10) multidisciplinair onderzoek te steunen naar de sociale, psychologische en biologische determinanten van deze nieuwe verslavingen, en naar de meest doeltreffende therapeutische instrumenten om ze te voorkomen en te behandelen;

11) op Europees niveau te werken aan een richtlijn voor digitale handelspraktijken gericht op minderjarigen, in samenwerking met de Europese Commissie en de andere lidstaten;

12) binnen de Europese Unie te pleiten voor een coherente, gecoördineerde en ambitieuze Europese strategie om verslaving bij jongeren te voorkomen, met inbegrip van het delen van gegevens en goede praktijken en het ontwikkelen van beleid met de jongeren zelf;

6) de favoriser l'instauration d'un âge minimum vérifiable pour accéder à certaines fonctions des jeux en ligne, et renforcer les obligations de transparence des éditeurs sur la nature des dépenses possibles dans leurs plateformes, y compris dans les jeux dits «gratuits»;

7) de rédiger un plan national de mobilisation contre les addictions, en accordant une attention particulière aux nouvelles formes d'addictions chez les adolescents, avec pour objectifs, notamment:

a) la sensibilisation et protection dès le plus jeune âge;

b) le renforcement des connaissances sur les nouvelles addictions des jeunes;

c) le renforcement de la coopération européenne et internationale;

8) de soutenir davantage le travail des acteurs de première ligne, dont les centres de santé mentale, les centres psycho-médico-sociaux (PMS) et les associations de terrain, dans l'accompagnement des jeunes souffrant de troubles liés au jeu numérique, et d'intégrer cette problématique dans les plans de prévention des addictions;

9) de systématiser et de renforcer le repérage des conduites addictives en formant les professionnels de santé de première ligne à la détection précoce de troubles liés aux addictions chez les adolescents;

10) de soutenir la recherche multidisciplinaire sur les déterminants sociaux, psychologiques et biologiques de ces nouvelles addictions, et sur les outils thérapeutiques les plus efficaces pour les prévenir et traiter;

11) de travailler au niveau européen pour élaborer une directive encadrant les pratiques commerciales numériques à destination des mineurs, en collaboration avec la Commission européenne et les autres États membres;

12) de plaider au sein de l'Union européenne pour une stratégie européenne cohérente, coordonnée et ambitieuse de prévention des addictions chez les jeunes, incluant le partage de données, de bonnes pratiques et la co-construction de politiques avec les jeunes eux-mêmes;

13) meer samenwerking tussen de lidstaten, de gezondheidsautoriteiten en de digitale platforms aan te moedigen om de verspreiding van inhoud die aanzet tot het gebruik van risicovolle middelen of gedrag te beperken.

20 juni 2025.

13) d'encourager une coopération renforcée entre les États membres, les autorités de santé et les plateformes numériques, afin de limiter la diffusion de contenus incitant à l'usage de substances ou à des comportements à risque.

Le 20 juin 2025.

Özlem ÖZEN.
Hasan KOYUNCU.

Centrale drukkerij - Imprimerie centrale