

Advies 20.05 – Sponsoring virtuele bijeenkomst (serious game)

Aan de voorzitter van de Codecommissie van de Stichting Gedragscode Medische Hulpmiddelen (hierna: **de voorzitter**) is op grond van artikel 37 van het Reglement van de Codecommissie en Commissie van Beroep een advies gevraagd over de toelaatbaarheid van een financiële bijdrage aan een virtuele nascholing in de vorm van een serious game.

Achtergrondinformatie

Aanvrager van het advies is de Stichting X, een samenwerkingsverband van zorgprofessionals op het gebied van een specifiek medisch specialisme (hierna: **de Stichting**). De Stichting wil deze doelgroep geaccrediteerde nascholingen aanbieden op basis van een serie serious games (hierna: **serious games**). De serious games worden aangeboden op een modern, interactief kennisplatform voor Nederlandse zorgprofessionals.

De Stichting geeft aan dat de ontwikkeling van serious games zeer kostbaar is (afhankelijk van het type nascholing tussen de 30.000 en 300.000 euro). De Stichting heeft daarom de medische industrie (de voorzitter begrijpt: leveranciers in de zin van de GMH Code) gevraagd om dit initiatief te sponsoren.

De Stichting is voornemens de nascholingen op de markt aan te bieden. De kosten voor het volgen van een nascholing (in de vorm van een serious game) zullen afhankelijk zijn van het aantal accreditatiepunten dat wordt toegekend en de ontwikkelkosten van de desbetreffende game, en zullen voor een zorgprofessional variëren van € 20 - € 40 euro per accreditatiepunt.

De aldus gegenereerde opbrengsten wil de Stichting gebruiken voor het ontwikkelen van nieuwe games/nascholingen en voor de ontwikkeling en het instandhouden van het platform (zoals hosting, medische expertise, content etc.).

De Stichting heeft de volgende vragen gesteld:

1. Is deze opzet in lijn met de GMH Code?
2. Mag er één sponsor voor één game zijn of moeten dit er meer zijn?
3. Mag de 'medische expert' die aan een serious game heeft meegewerkt, in plaats van een éénmalig bedrag een percentage van de opbrengst ontvangen?

Toepasselijkheid van Gedragscode Medische Hulpmiddelen (GMH Code)

De voorzitter stelt vast dat de adviesaanvrager een samenwerkingsverband is van zorgprofessionals in de zin van artikel 1 onder b GMH Code. De adviesaanvraag heeft betrekking op een mogelijke financiële bijdrage van leveranciers in de zin van artikel 1 onder d GMH Code aan de adviesaanvrager. Er is daarom sprake van een interactie in de zin van artikel 1 onder f GMH Code.

Beoordeling van de adviesaanvraag

Blijkens de door de Stichting aangeleverde informatie wordt aan leveranciers gevraagd om een financiële bijdrage te leveren aan de ontwikkeling van een nieuwe vorm van nascholing, namelijk nascholing in de vorm van serious games. De voorzitter beschouwt een dergelijke serious game als een virtuele bijeenkomst voor zorgprofessionals. De sponsoring van een dergelijke bijeenkomst valt daarmee onder de regels van artikel 8 en 9 GMH Code.

Uit de aangeleverde informatie is af te leiden dat de serious game wordt bekostigd door enerzijds sponsorbijdragen van leveranciers en anderzijds van betalingen door zorgprofessionals voor deelname aan de trainingen. De uitgaven bestaan kennelijk uit de kosten voor de ontwikkeling van de serious game, het platform waar deze op gaat draaien en betalingen aan de medische expert voor de diensten die deze verricht in het kader van de ontwikkeling van de serious game (hierna gezamenlijk: **de ontwikkelkosten**). De voorzitter gaat er overigens vanuit dat deze medische expert onder de definitie van zorgprofessional in de zin van artikel 1 onder b GMH Code valt. Tevens zal er kennelijk sprake zijn van 'opbrengsten', die volgens de Stichting zullen worden besteed binnen de doelstelling van de Stichting.

Hoewel dat in de vraagstelling niet duidelijk naar voren komt, stelt de voorzitter vast dat de adviesaanvraag betrekking heeft op twee soorten interacties:

1. de sponsoring van de virtuele nascholingen (serious game) door leveranciers in de zin van artikel 9 GMH code;
2. de vergoeding die aan zorgprofessionals wordt gegeven voor hun bijdrage aan de ontwikkeling van de nascholingen, die zij op verzoek van de Stichting leveren in de zin van artikel 13 GMH Code.

Ad 1. De sponsoring van de serious game

Een leverancier mag bijdragen aan de organisatie van een dergelijke bijeenkomst mits – kort gezegd – het programma en de locatie voldoen aan artikel 9 lid 2 sub a respectievelijk sub b en de kosten die worden vergoed aan inschrijvingskosten, reis en verblijf per zorgprofessional niet hoger zijn dan de in artikel 9 lid 2 sub c genoemde bedragen. Daarbij merkt de voorzitter op dat de GMH Code geen eisen stelt aan het aantal sponsoren en niet verbiedt dat slechts één leverancier een bijeenkomst sponsort.

Bij een virtuele bijeenkomst zullen het programma en de locatie in het algemeen geen problemen opleveren. Wat kosten betreft stelt de voorzitter vast dat deelnemende zorgprofessionals een eigen bijdrage betalen voor deelname (inschrijving) en dat er geen sprake is van enige reis- of verblijfskosten.

Met de financiële bijdrage van de sponsor worden kennelijk uitsluitend de ontwikkelkosten betaald. Artikel 9 lid 3 sub c bepaalt dat, indien de financiële bijdrage van een sponsor uitsluitend wordt besteed aan algemene kosten die rechtstreeks samenhangen met de organisatie van een bijeenkomst, de in dit artikelonderdeel genoemde maximumbedragen en -percentages niet van toepassing zijn, mits het programma en de locatie aan de eisen voldoen. De voorzitter stelt vast dat de ontwikkelkosten van de serious game beschouwd kunnen worden als organisatiekosten van een virtuele bijeenkomst en stelt voorts vast dat er geen reden is om eraan te twijfelen dat het programma en de locatie niet aan de in de GMH Code gestelde eisen voldoen.

Dit betekent dat in beginsel de financiële bijdrage mag worden besteed aan de organisatiekosten (in dit geval: de ontwikkelkosten) van de bijeenkomst (in dit geval: de serious game). Dit betekent echter ook dat sponsoring uitsluitend mogelijk is indien en voor zover deze ook daadwerkelijk wordt besteed aan de organisatiekosten en niet aan andere zaken.

In dat kader zijn zowel een begroting *vooraf* (een overzicht van kosten en inkomsten om in te kunnen schatten of deze sponsoring toelaatbaar is) als een verantwoording van de besteding van de financiële bijdrage *achteraf* (een gedetailleerde eindafrekening) van groot belang. Indien en voor zover de financiële bijdrage immers niet aantoonbaar aan de ontwikkelkosten is besteed, zal het 'surplus' – eventueel naar rato – aan de sponsor(en) moeten worden terugbetaald. De financiële bijdrage zal dan immers (al dan niet gedeeltelijk) anders worden besteed dan in de sponsorovereenkomst is afgesproken.

Ad 2. De vergoeding voor diensten van de zorgprofessional

Blijkens de adviesaanvraag worden in het kader van de ontwikkeling van de serious games diensten verricht door zorgprofessionals die daarvoor een vergoeding ontvangen. Nu de serious games geheel of gedeeltelijk worden bekostigd met financiële bijdragen van leveranciers, dient rekening te worden gehouden met de artikelen 13 en 14 GMH Code, waarbij onder meer de maximum uurtarieven en de redelijkheid van het aantal uren aandacht verdienen.

De aanvrager van het advies heeft het voornemen om als vergoeding voor de diensten van de zorgprofessional in plaats van één vast bedrag een percentage van de opbrengst van een game af te spreken. Dit acht de voorzitter niet in lijn met de inhoud en strekking van artikel 13 GMH Code, omdat daarmee de vergoeding en de opbouw daarvan (uurtarief en aantal uren) vooraf niet duidelijk is afgesproken en de kans bestaat dat de vergoeding uiteindelijk hoger is dan op grond van artikel 13 GMH Code is toegestaan. In dit kader verwijst de voorzitter ook naar de bevindingen van de evaluatie van de GMH naar aanleiding van de openbaarmaking van contracten in het Transparantieregister zorg ([Nieuwsbrief GMH, juli 2020](#)).

Conclusie

Gezien het voorgaande beantwoordt de voorzitter de gestelde vragen als volgt:

1. De geschetste opzet van de serious games en het verlenen van een financiële bijdrage door een sponsor aan de ontwikkeling daarvan is mogelijk, mits wordt voldaan aan de GMH Code, in het bijzonder de artikelen 8 en 9, alsmede 13 en 14.
2. De GMH Code stelt geen eisen aan het aantal sponsoren van een (virtuele) bijeenkomst.
3. Het is niet toegestaan om als vergoeding voor de bijdrage van de zorgprofessional die aan de ontwikkeling heeft bijgedragen een percentage van de opbrengst van een serious game af te spreken, omdat daarmee de kans bestaat dat de vergoeding niet meer redelijk is omdat deze hoger kan zijn dan op grond van artikel 13 GMH Code is toegestaan.

Den Haag, 30 oktober 2020



prof. mr. C.J.J.C. van Nispen,
Voorzitter Codecommissie GMH