

## Onderzoeksrapport loot boxen

1. ONDERWERP EN CONTEXT
2. DE ONDERZOCHE SPELLEN
  - a. Overwatch
  - b. Star Wars Battlefront II
  - c. FIFA18
  - d. Counter-Strike: Global Offensive
3. HET ZELFREGULEREND CLASSIFICATIESYSTEEM VAN VIDEOSPELLEN
  - 3.1. Algemeen
  - 3.2. Toegepast op onderzochte spellen
4. LOOT BOXEN
5. LOOT BOXEN IN HET LICHT VAN DE BELGISCHE KANSSPELWET
  - 5.1. Algemeen
    - 5.1.1. Spelelement
    - 5.1.2. Inzet
    - 5.1.3. Kans op winst of verlies
    - 5.1.4. Toeval
  - 5.2. Concrete toepassing op onderzochte spellen
6. CONCLUSIE
7. AANBEVELINGEN

## **1. ONDERWERP EN CONTEXT**

Midden november 2017 brak wereldwijd in het milieu van de videospellen een conflict uit over de betalingen die spelers moesten verrichten binnen een videospel om vooruitgang in het spel te boeken.<sup>1</sup> De concrete aanleiding was de geplande lancering van Star Wars Battlefront II, het nieuwste videospel van spelontwikkelaar Electronic Arts over de Disney-saga. In dit spel werden loot boxen verwerkt, die tegen betaling konden worden aangekocht. Een groot deel van de internationale spelmeeenschap was verontwaardigd en mobiliseerde zich tegen deze loot boxen. De spelontwikkelaar besliste uiteindelijk kort voor de officiële lancering van het videospel om de betalende loot boxen uit het videospel te halen. De overheid werd opgeroepen om tussen te komen in dit conflict. Ook bij spelontwikkelaars leeft de vraag voor de regularisatie van loot boxen.<sup>2</sup> Een zelfregulerend orgaan als PEGI spreekt zich niet uit tegen regulering maar wijst op de verantwoordelijkheid inzake kansspelen van lidstaten.<sup>3</sup>

De discussie bereikte ook België. Lokale media waren geïnteresseerd in de problematiek vanuit de vraag of deze loot boxen kansspelen zijn en de Belgische reacties in lokale media echoden in de Europese en internationale media. Verschillende landen bekijken de mogelijkheid om de loot boxen aan banden te leggen of om ze op z'n minst te onderwerpen aan bepaalde regels.<sup>4</sup> In de media kwamen ook enkele duidelijke probleemgevallen aan bod.<sup>5</sup> In België kwam de Kansspelcommissie in het verleden al tussen toen een videospelfabrikant een casino in een videospel (Game of War) had ingebouwd.

In deze nota van het Secretariaat van de Kansspelcommissie wordt onderzocht of loot boxen onder de Belgische Kansspelwet kunnen vallen en zodoende als kansspelen moeten worden beschouwd. Vanuit de conclusies die voortkomen uit deze analyse zullen ook aanbevelingen worden geformuleerd.

Hoewel binnen de markt van de videospellen een onderscheid kan worden gemaakt tussen de free-to-play spellen, de triple A-spellen en de Indie-spellen, beperkt dit onderzoek zich tot AAA-spellen.<sup>6</sup> Meer specifiek werden volgende AAA-games geselecteerd voor directe analyse: Overwatch, Star Wars Battlefront II, FIFA 18 en Counter-Strike: Global Offensive. Elk hoofdstuk wordt toegespitst op alle vier deze spellen.

## **2. DE ONDERZOCHE SPELLEN**

### **a. OVERWATCH**

Het spel Overwatch is een schietspel dat door meerdere spelers tegelijk kan worden gespeeld.<sup>7</sup> Blizzard Entertainment was de spelontwikkelaar en lanceerde het spel op 24 mei 2016. Het spel kan via verschillende platforms worden gespeeld.<sup>8</sup> In dit verslag werd voor de

analyse van Overwatch gewerkt met Playstation 4 (hierna afgekort als PS4). De speler betaalt voor een abonnement dat periodiek dient hernieuwd te worden.<sup>9</sup> Het spel kostte bij aankoop 71,39 euro.

#### b. STAR WARS BATTLEFRONT II

Ook Star Wars Battlefront II is een schietspel dat zowel alleen als in groep kan worden gespeeld (third-person shooter) en is gebaseerd op de Star Wars-films, waardoor het ruime bekendheid heeft. De Star Wars-franchise is eigendom van Disney sinds 2012.<sup>10</sup> Disney heeft aan spelontwikkelaar Electronic Arts (EA) een licentie verleend voor het maken van Star Wars-videospellen. Voor de ontwikkeling werkte EA samen met Criterion Games en Motive Studios. De wereldwijde lancering vond plaats in november 2017. Star Wars Battlefront II is beschikbaar op verschillende platformen.<sup>11</sup> In dit verslag werd voor de analyse van Star Wars Battlefront II gewerkt met PC. Deze versie kan via Origin online worden gedownload voor 59,99 EUR. Hiervoor dient men eerst een EA-account aan te maken.

#### c. FIFA 18

Het videospel FIFA 18 is een voetbalspel waarbij de speler alleen of met anderen deelneemt aan een gesimuleerde voetbalwedstrijd en het spel kostte op het moment van aankoop 64,98 EUR. Het eerste FIFA voetbalspel werd gelanceerd in 1992. FIFA is ontwikkeld door EA en staat aangeduid als Official FIFA licensed product. EA is alvast tot 2022 gemachtigd door FIFA om de bekende voetballers, competities en landen te gebruiken. FIFA 18 is de voorlopig laatste editie en werd gelanceerd op 29 september 2017. Het onderzoek van het spel gebeurde via PS4. De speler dient een Playstation network account aan te maken om met andere spelers samen te spelen.

#### d. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Het spel "Counter-Strike: Global Offensive" (C-S: GO) is een first-person shooter dat op 21 augustus 2012 door Valve werd uitgebracht. Van C-S: GO verschenen versies voor Windows, Mac OS X, Linux, PlayStation 3 en Xbox 360. In tegenstelling tot de versie van C-S in 2012, werd C-S: GO niet uitgegeven door Vivendi maar door Valve Software zelf. Valve geeft tegenwoordig haar eigen games uit via Steam, want dit platform is door hen ontwikkeld. Dit verklaart de nauwe verwevenheid tussen C-S: GO en Steam. Na de aanmaak van een Steam-account kan de speler het spel downloaden voor 13,99 EUR.

### 3. HET ZELFREGULEREND CLASSIFICATIESYSTEEM VAN VIDEOСПELLEN

#### 3.1. Algemeen

In de Belgische Kansspelwet vervult de bescherming van de kwetsbare spelers een centrale rol.<sup>12</sup> Dit uit zich in diverse beschermingstechnieken zoals een maximaal gemiddeld uurverlies, uitsluiting van bepaalde categorieën van personen, diverse preventie maatregelen, maar essentieel ook in leeftijdsgrenzen voor toegang tot en

deelname aan kansspelen. Er zijn 3 cruciale leeftijdsgrenzen, met name minderjarigen (totaalverbod, behoudens strikte uitzonderingen)<sup>13</sup>, + 18 jaar (mogelijkheid tot deelname loterijen en weddenschappen) en + 21 jaar (mogelijkheid tot deelname aan casinospelen).

Er werd vastgesteld dat de spelindustrie zelf kwalificaties heeft uitgewerkt via het zelfregulerend orgaan PEGI.<sup>14</sup> PEGI hanteert 5 leeftijdscategorieën (3 (all), 7, 12, 16 en 18 jaar) en 8 criteria (geweld, grof taalgebruik, angst, drugs, seks, discriminatie, gokken en online spelen met anderen).<sup>15</sup> Naast de leeftijdsclassificatie bestaat dus inhoudelijke spelkwalificatie op het vlak van "gokken".<sup>16</sup> Met de spellen die gokken aanmoedigen of aanleren bedoelt PEGI bijvoorbeeld het videospel waarin via een roulettespel of pokertafel geleerd wordt om te gokken. Volgens PEGI-normen kan gokken enkel "gesimuleerd" worden. Zij gaan niet systematisch na of er sprake is van het inzetten, winnen of verliezen van echte geldbedragen.<sup>17</sup> PEGI houdt eveneens geen rekening met andere vormen van kansspelen die zelfs in de reële wereld verboden zijn en niet toegelaten zijn in casino's en speelautomatenhallen.<sup>18</sup>

De classificaties van PEGI houden geen rekening met de Belgische Kansspelwet. Videospellen die gokken aanmoedigen of aanleren en te vinden zijn in casino's en speelautomatenhallen, zouden geschikt zijn voor minderjarigen (12+, 16+). Een spel dat simulaties van gokken bevat krijgt een PEGI 12. De descriptor gokken komt niet vaak voor. In 2017 heeft PEGI de descriptor toegekend op 13 licenties voor 9 verschillende spellen, op een totaal aantal van 1978 toegekende licenties.<sup>19</sup> Over de jaren heen zou het percentage schommelen rond de 1% van alle spellen.

Gelet op het belang van de bescherming van minderjarigen en kwetsbare spelers is het ontbreken van effectieve beschermende maatregelen inzake gokken heel verontrustend.

### 3.2. Toegepast op onderzochte spellen

#### a. OVERWATCH

Voor Overwatch wordt de PEGI-leeftijdscategorie op 12 jaar gelegd wegens onrealistisch geweld tegenover menselijke karakters. Het enige pictogram dat wordt weergegeven is het pictogram betreffende uitingen van geweld.

#### b. STAR WARS BATTLEFRONT II

Voor dit spel wordt de PEGI-leeftijdscategorie op 16 jaar gelegd wegens levensecht geweld. Het enige pictogram dat wordt weergegeven is het pictogram betreffende uitingen van geweld.

#### c. FIFA 18

Volgens PEGI is dit spel geschikt voor alle leeftijden, maar deze classificatie wordt niet doorgetrokken in de exploitatie van het spel.<sup>20</sup> Op de hardcover van de DVD van FIFA 18

staat PEGI 3 vermeld. Bij het aangekochte FIFA-spel zat echter een aparte DVD-hoes waar sprake is van een andere leeftijdsvereiste (7 jaar). Voor de online verbinding en registratie op de PS4 is vereist dat men 16 jaar is, maar het is zeer de vraag of enige leeftijdslimitering effectief wordt nageleefd en gecontroleerd.

In de PS4-handleiding worden de mogelijkheden tot beperkingen inzake spelgedrag ingebouwd, maar deze zijn niet echt gericht op beperkingen inzake gokken, gokelementen en zelfs betalingen.

#### d. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Voor dit spel wordt de PEGI-leeftijdscategorie op 18 jaar gelegd wegens levensecht geweld. Het enige pictogram dat wordt weergegeven is het pictogram betreffende uitingen van geweld. Volgens de Amerikaanse normering is dit spel geschikt vanaf 16 jaar.

Opvallend is dat in de betalingsvoorwaarden binnen het spel vermeld wordt dat betalingen worden aanvaard vanaf 13 jaar.

#### 4. LOOT BOXEN

Loot boxen is de verzamelterm voor één of meerdere spelelementen die in een videospel verwerkt zijn, waarbij de speler al dan niet tegen betaling op een schijnbaar willekeurige manier spelitems verwerft. Deze items kunnen heel divers van aard zijn, variërend van personages of voorwerpen, tot emoties of speciale karakteristieken.<sup>21</sup> De Engelstalige verzamelterm is gebaseerd op de (schat)kisten die deze items bevatten. In dit rapport wordt onderzocht of de exploitatie van loot boxen in videospellen de exploitatie van een kansspel uitmaakt in de zin van de Belgische Kansspelwet. Het aankopen van voorwerpen, personages, vaardigheden of items zonder toevalsgenerator is voor dit onderzoek niet van belang. Er wordt vanuit gegaan dat de consument op dat moment voldoende inzicht kan verwerven in de prijs die hij wil betalen voor zijn aankoop.

Het is niet alleen van belang voor de consument (waaronder minderjarigen en kwetsbare personen) dat hij bijkomend moet betalen om iets willekeurig te winnen, eveneens is de online component hier relevant. Reeds n.a.v. een ingebouwd casino in het videospel Game of War wees Prof. Dr. Sociale psychologie Vera HOORENS op de bijkomende gevaren van de online verbondenheid.<sup>22</sup> De online component zorgt niet alleen voor sociale druk. Spelers denken vaak ten onrechte dat bepaalde prestaties gebaseerd zijn op behendigheid en niet op willekeur en geluk.

Het heeft er de schijn van dat spelontwikkelaars (betalende) loot boxen een centrale plaats in het spelverloop aan het geven zijn, waardoor het een essentieel element van het spel wordt om de winstkansen te vergroten of om sneller vooruitgang te boeken in het spel. Soms heeft de speler de mogelijkheid om loot boxen vrij te spelen zonder te betalen, maar

ook hier wordt de speler geconfronteerd met animaties die sterk vergelijkbaar zijn met animaties gebruikt bij de exploitatie van slotmachines. Speloperatoren trachten via deze bijkomende inzetten meer geld te verdienen. In sommige gevallen brengen deze microtransacties zelfs meer op dan de verkoop van het spel zelf.<sup>23</sup>

Spelers worden via een palet aan technieken verleid om geld in te zetten via loot boxen:

- (Sociale) gedragsmonitoring

Activision heeft sinds kort een patent gekregen in de Verenigde Staten.<sup>24</sup> Dit patent heeft tot doel om de verkoop van microtransacties te stimuleren. In een eerste stap gaat men bij individuele spelers onderzoeken welk in-game voorwerp hen het meest interesseert. In een tweede stap laat men hem spelen tegen een speler die van een hoger niveau is en die het voorwerp al heeft. De bedoeling is om de minder ervaren speler op die manier aan te zetten om dat voorwerp ook te kopen.<sup>25</sup>

Een andere techniek, die Activision nu al in haar spellen toepast, is dat zij van loot boxen een sociale activiteit maakt.<sup>26</sup> Ook in FIFA 18 zijn de loot boxen gelinkt aan de sociale online activiteit.

Men bouwt ook een (emotionele) winstverwachting op bij de speler.<sup>27</sup> De onzekerheid m.b.t. de inhoud van de loot box gekoppeld aan het opbouwen van de verhoopte winst van de speler m.b.t. het openen van een loot box stimuleert de speler om een nieuwe loot box te kopen.

- De illusie van het behendigheidsspel<sup>28</sup>

Het videospel, en de verbonden acties, wordt voorgesteld als een behendigheidsspel, maar de computer corrigeert de acties van de spelers om zo de speler het gevoel te geven goed te zijn in wat hij doet.<sup>29</sup> Mocht steeds heel correct en eendimensionaal worden uitgevoerd wat de speler doet met zijn controller, konden de meeste videospellen wellicht niet rendabel worden geëxploiteerd. Sinds enkele jaren kent de spelwereld bovendien de ontwikkeling naar dynamische spellen waarbij hetzelfde spel steeds anders verloopt naargelang de tijd en het personage waarmee men speelt.

Door de presentatie van een videospel als louter behendigheidsspel kunnen de loot boxen nog makkelijker aan de man worden gebracht.

- De vermenging van fictie en realiteit<sup>30</sup>

Wat in de echte wereld gebeurt, wordt in de gedachten van spelers geconnecteerd met het spel.<sup>31</sup> Zowel in het spelverloop als qua inhoud en publiciteit van loot boxen wordt feiten en ervaringen uit de reële wereld gebruikt om de spelers te verleiden. Dit kan op het eerste zicht onschuldig lijken (herkenbaarheid van bepaalde wereldvedetten, favoriete club of land), maar het wordt al vlog minder onschuldig (bv. het systematisch gebruik van de figuur van Ronaldo om de (duurste) loot boxen aan te prijzen) tot helemaal niet onschuldig (vergoelijking van gedrag van superrijken in het voetbal of de mogelijkheid van match-fixing).

- Het gebruik van vedetten of cultitens

In Star Wars en Overwatch zijn bepaalde personages of items heel begeerd. In C-S: GO zijn skins zeer waardevol. In de online spelmodus kan een favoriete speler niet zomaar worden aangekocht, maar dient deze gewonnen te worden via loot boxen. De speler wordt gedreven naar de loot boxen in de hoop ooit zijn favoriete speler of item te verwerven. In Overwatch zijn legendary items reeds veel zeldzamer dan andere items. Deze die enkel tijdens een bepaald evenement (en dus een bepaalde tijdsperiode) kunnen bekomen worden zijn dus nog exclusiever en kunnen beschouwd worden als een online statussymbool.

- De introductie van een eigen muntensysteem, al dan niet betalend:<sup>32</sup>

Het gebruik van punten (coins) en vooral de grootte ervan is psychologisch goed doordacht en gericht op het creëren van een eigen realiteit die dan weer gedeconnecteerd wordt van de reële wereld. FIFA 18 leert een speler te denken in FUT-munten en FIFA-muntstukken.<sup>33</sup> Als bepaalde doelstellingen in het spel worden bereikt, krijgt een speler soms FUT-munten, maar ook bijvoorbeeld loot boxen.<sup>34</sup> Ook in Overwatch en Star Wars Battlefront II wordt de waarde van reëel geld volledig losgekoppeld van de waarde van de in-game-currency waardoor spelers het contact met de echte waarde verliezen.<sup>35</sup> Door de waarde van de in-game-currency hoog te houden ten aanzien van de reële waarde in echt geld, wordt voor spelers een psychologisch voordeel gecreëerd.<sup>36</sup>

- De laagdrempelige betaalmethodes

De schijnbaar onbeperkte mogelijkheden om geld op de spelersrekening te storten op een eenvoudige manier. De gemakkelijkste anonieme betaalmethode gaat via codes. Via gratis acties leren spelers deze betaalmethode onmiddellijk kennen. Behalve bij Star Wars Battlefront II, is het bij elk van de onderzochte spellen mogelijk om betalingen te verrichten.<sup>37</sup>

- Een verregaand en ondoorgrondelijk databeleid

De speloperatoren en online platforms kunnen ontzettend veel gegevens verzamelen op heel diverse wijze. Data niet alleen over de speler zelf, maar ook over spelers in zijn woongebied, over vrienden, over offline spelgedrag,

chatgedrag, allerlei soorten informatie over apparatuur,... Het databeheer en -beleid is soms weinig respectvol ten aanzien van de consument/speler.<sup>38</sup> Er wordt niet volgens Europese normen geredeneerd. Leeftijd vormt op geen enkel moment een echt beperkende factor.<sup>39</sup> Zowel in het begin als bij wijzigingen wordt ten volle uitgebuit dat de consument gericht is op het spelen van het spel.<sup>40</sup> Wat de kinderen betreft, wordt veel verantwoordelijkheid bij de ouders gelegd die tips meekrijgen.<sup>41</sup> Een speler doet via de gebruikersovereenkomst ook afstand van een betere bescherming van zijn privacy door minder beschermende privacyregels uit een ander land te accepteren.

- Differentiatie in loot boxen zonder dat dit noodzakelijk een meerwaarde heeft

In de onderzochte spellen waren diverse soorten loot boxen beschikbaar en worden sommige loot boxen slechts tijdens een beperkte periode aangeboden (bv. tijdens de eindejaarsperiode).<sup>42</sup> Zo wordt schaarste gecreëerd en dus ook een waarde toegekend aan deze loot boxen. Spelers zullen tijdens deze periodes psychologisch meer geneigd zijn om dergelijke boxen aan te schaffen.

Ook worden kortingen gegeven als men meerdere loot boxen op hetzelfde moment aankoopt. Hoe hoger het bedrag dat men betaalt, hoe meer loot boxen men verkrijgt. De prijs per loot box daalt dan.

- Het verbergen van de toevalsgenerator of op zijn minst de ondoorzichtigheid ervan<sup>43</sup>

Er is een ondoorgrondelijkheid aanwezig op het vlak van de gebruikte toevalsgenerator (RNG) van loot boxen. Het is niet mogelijk zicht te krijgen wie of wat precies in de loot box zit. In FIFA 18 en C-S: GO kan een kind tot in het oneindige inzetten op loot boxen om iets te winnen. Bovendien worden geen winstkansen meegedeeld.

Zowel bij de aankoop van loot boxen als in de gehele exploitatie van het spel kan dit alles leiden tot pure manipulatie van individuen of groepen spelers. De grens tussen aanmoediging en manipulatie is soms moeilijk te onderscheiden in een online omgeving waarbij de ene partij (spelfabrikant/spelplatform) quasi alles registreert en de consument die vanuit dit opzicht eerder passief het spel speelt (ondergaat).

## 5. LOOT BOXEN IN HET LICHT VAN DE BELGISCHE KANSSPELWET

### 5.1. Algemeen

Om van een kansspel te kunnen spreken moet voldaan zijn aan de constitutieve elementen bepaald in art. 2, 1° van de Wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers (hierna: de Kansspelwet). Overeenkomstig dit artikel is een kansspel *elk spel, waarbij een ingebrachte inzet van om het*



*even welke aard, hetzij het **verlies** van deze inzet door minstens één der spelers, hetzij een **winst** van om het even welke aard voor minstens één der spelers of inrichters van het spel tot gevolg heeft en waarbij het **toeval** een zelfs bijkomstig element is in het spelverloop, de aanduiding van de winnaar of de bepaling van de winstgrootte.*

Eens vaststaat dat deze constitutieve elementen cumulatief aanwezig zijn, is er sprake van een kansspel. Op grond van art. 4 van de Kansspelwet is het principieel verboden om zonder voorafgaande vergunning van de Kansspelcommissie een kansspel te exploiteren.

Het feit dat de loot box geen noodzakelijke voorwaarde is om te kunnen deelnemen aan het spel, sluit niet uit dat het om een kansspel kan gaan. Ook dat maakte in het verleden de analyse van het casinospel in het spel Game of War duidelijk, maar evenzeer de analyse vanuit de sociale psychologie. Artikel 3.3. van de Kansspelwet (o.a. kaart –en gezelschapsspelen of kleine inzetten beperkt in tijd en plaats) kan op deze videospelen niet worden toegepast.

#### 5.1.1. Spelelement

In de vier onderzochte spellen is het spelelement aanwezig zowel op het niveau van het videospel, als op het niveau van de loot box. Een spelactiviteit houdt ofwel een competitie tussen meerdere spelers in, ofwel het bereiken van een bepaald resultaat door één enkele speler. Spelen tegen machines komt hierbij eveneens in aanmerking.<sup>44</sup> De speler speelt in dat geval tegen de spelfabrikant. Het resultaat bepaalt winst of verlies.<sup>45</sup> Om een loot box aan te kopen, wordt van de speler dikwijls een actieve participatie verwacht. In C-S: GO moet de speler eerst naar de marktplaats om een dergelijke box aan te kopen. Vervolgens moet een sleutel worden aangekocht en moet deze door de speler met de box worden gecombineerd vooraleer deze opent. In andere gevallen moeten spelers op een start- of stopknop duwen om een rad te laten draaien.

Loot boxen zijn derhalve reeds spellen in de zin van de Kansspelwet.

#### 5.1.2. Inzet

Wanneer onderzocht wordt of er sprake is van een inzet bij deze spellen, volstaat een inzet van om het even welke aard. Het gebruik van monetair geld op zich is niet vereist. Het is niet omdat er in een spel sprake is van *virtuele* muntwaarden (*virtual currencies*) dat er geen sprake is van een inzet. Wel is vereist dat deze inzet waardeerbaar is.<sup>46</sup> Waarde kan gedefinieerd worden als de graad van bruikbaarheid. Concreet: zaken die de speler nuttig of mooi vindt en waarvoor hij geld betaalt.

In dit onderzoek gaan we ervan uit dat noch de aankoop van het spel zelf, noch de abonnementen die gekoppeld worden aan spellen om online te spelen als inzet beschouwd kunnen worden.<sup>47</sup> Wel worden de betalingen bekeken die worden uitgevoerd bovenop deze zogenaamde “basiskosten”. Niet alle mogelijke betalingen in het spel (in app purchases)

worden bekeken, maar enkel deze die in verband staan met loot boxen en het spelen van het spel. Het onderzoek vindt hierin steun in een arrest van het hoogste administratieve rechtcollege de Raad van State.<sup>48</sup>

Inzake de beoordeling van de inzetvereiste van het kansspel is een onderscheid te maken tussen het rechtstreeks gebruik van euro's om aankopen te doen in het spel, een gecreëerde muntwaarde in het gewone spelverloop (game-play-currency) en de betalende munten (in-game-currency). Game-play-currency zijn virtuele munten (punten, coins, crystal, ...) die een speler bekomt tijdens het spelen van het spel maar die hij niet noodzakelijk kan kopen. Het is een soort van virtueel beloningssysteem voor de speler. Meestal zal hij deze munten vroeg of laat kunnen inzetten in het spel.<sup>49</sup> Bijvoorbeeld in Overwatch kan de speler in de "Hero Gallery" met dergelijke coins ("credits") items aanschaffen. De sociale psychologie leert dat deze beloningen goed doordacht zijn. Soms zijn de beloningen triviaal voor een buitenstaander, soms niet van invloed op het spel (bv.: kleur van T-shirt), maar ze kunnen evengoed wel van belang zijn voor het verloop van het spel. In elk geval beschouwen we de game-play currency niet als een inzet in de zin van de Kansspelwet als deze niet kan worden aangekocht.

Anders is het gesteld met de munten die wel rechtstreeks met geld kunnen worden aangekocht (in-game-currency). De in-game-currency is een extra 'laag' bovenop het spel waarbij met echt geld aankopen kunnen worden gedaan in het spel.<sup>50</sup> Deze munten maken niet noodzakelijk een verplicht onderdeel uit van de inhoud van het spel zelf maar laten toe via betaling allerlei voordelen te verzamelen.

Wanneer de speler dus een in-game-currency aankoopt om een loot box te kopen, is er sprake van een inzet in de zin van de Belgische Kansspelwet, omdat er een vermogenswaarde in het spel wordt ingebracht die dient als deelnamekost/vergoedingskost voor de loot box. Dit is niet het geval als de loot box wordt aangekocht via een game-play-currency.<sup>51</sup> A fortiori wordt een rechtstreekse aankoop van een loot box in het spel zonder dat noodzakelijk gebruik wordt gemaakt van een in-game-currency, zoals bijvoorbeeld in Overwatch en CS GO, beschouwd als een inzet in de zin van de Kansspelwet.

Uit het onderzoek bleek dat het in FIFA 18 mogelijk was om in-game-currency aan te kopen met echt geld. In Star Wars Battlefront II werd deze optie uit het spel gehaald en komt ze enkel in de Bèta-fase voor.

In bepaalde gevallen (C-S: GO) is er zelfs sprake van een verdoken inzet aangezien de speler niets kan doen met een aangekochte loot box zonder hierbij bijkomend een sleutel aan te kopen. De inzet betreft hier dus heel concreet de prijs van de loot box vermeerderd met de prijs van de sleutel. Omdat de speler hiervan niet op voorhand wordt verwittigd, is dit misleidend.

Als men dus een loot box aankoopt in een spel, vormt dit een inzet in de zin van de Kansspelwet.

### 5.1.3. Kans op winst of verlies

Indien er een inzet aanwezig is, kan deze inzet worden verloren of gewonnen. Concreet zal worden onderzocht of er bij aankoop van loot boxen sprake is van de mogelijkheid tot winst of verlies door de speler. Met andere woorden, ontvangt de speler waar voor zijn geld of is het item verkregen uit de loot box van lagere waarde (verlies) of van hogere waarde (winst) dan het geld dat de speler voor deze box betaalde?

De Kansspelwet vereist een “winst van om het even welke aard” voor minstens één der spelers, wedders of inrichters. Dit kan ruim worden geïnterpreteerd.<sup>52</sup> De vorm of omvang van de winst is dus niet relevant voor de kwalificatie van de verrichting. Zo is het niet belangrijk of een “skin” in Overwatch, FIFA 18 of CS:GO louter esthetisch van aard is. Het is van belang dat spelers er waarde aan hechten en dat deze waarde ook door de spelontwikkelaars zelf wordt benadrukt.<sup>53</sup> Soms wordt gewerkt met kleur- of cijfercodes om de waarde van de items aan te geven.

De items krijgen ook dikwijls waarde door de creatie van schaarste. Door bepaalde items slechts tijdens een bepaalde tijdsperiode aan te bieden in loot boxen, zullen spelers geneigd zijn tijdens die specifieke periode (event) meer boxen te kopen omdat dit de enige kans is om dit ‘waardevolle’ item te verkrijgen.

De winst is in de Belgische Kansspelwet niet eens een decisief criterium. Het louter verlies van een inzet kan volstaan en kan ook van om het even welke aard zijn. Indien een speler een bepaald bedrag betaalt voor de aankoop van een loot box, dan zal de waarde van de inzet verminderd met de waarde van het verkregen item het verlies voor de speler uitmaken. Dus ook al beweren ontwikkelaars en uitgevers dat de verkregen items in loot boxen geen waarde hebben, toch zal het bedrag van de inzet integraal verlies uitmaken voor de speler en integraal winst uitmaken in hoofde van de uitgevers en spelontwikkelaars.

Bij een winst *van om het even welke aard* wordt niet alleen het verkregen item op zich in rekening genomen maar ook de eventuele voordelen die een speler kan bereiken tegenover een andere speler die geen loot boxen aankocht. Zo kunnen bepaalde levels enkel te bereiken zijn via voorwerpen in loot boxen en leveren ze deze spelers dus een bijzonder voordeel op in het spel zelf.<sup>54</sup>

Evenmin is de vorm of omvang van de winst relevant voor de kwalificatie van de verrichting.<sup>55</sup> Ook wat de partijen bestempelen als “bonus”, “geschenk” of “beloning” kan worden gekwalificeerd als “winst”.<sup>56</sup> De winst hoeft dus niet per se geldelijk te zijn. De onmogelijkheid voor een speler om de ‘speelmunten’ terug in geld om te zetten, sluit de toepassing van de Kansspelwet niet uit.<sup>57</sup>

De geanalyseerde loot boxen in de spellen laten zien dat er winst en verlies wordt ervaren.

#### 5.1.4. Toeval

Bij de invoering van de Belgische Kansspelwet gebeurde een ingrijpende wijziging op het vlak van de definitie van kansspelen in België. Om de vroegere discussie met behendigheids spelen te vermijden, werd afgestapt van het standpunt dat het toeval hoofdzakelijk aanwezig moest zijn (50%+1) en evolueerde men naar een ruime invulling van de toevalsvereiste in de Belgische Kansspelwet. Het volstaat dus dat het toeval een *zelfs bijkomstig* element is in het spelverloop, de aanduiding van de winnaar, of de bepaling van de winstgrootte. Toeval moet hier dus worden begrepen als het tot stand komen van een indeterministische gebeurtenis, toestand of uitkomst, dus wanneer de kans op een specifieke gebeurtenis, toestand of uitkomst verschillend is aan één.<sup>58</sup> Concreet kan toeval aanwezig zijn bij het openen van loot boxen.

Door de afwezigheid van het meedelen van bijkomende informatie rond die toevalsgenerator is het geheel onduidelijk welke RNG specifiek wordt gebruikt en of deze volledig objectief is.<sup>59</sup> Er wordt in elk geval vastgesteld dat bepaalde data van de spelers kunnen worden geregistreerd en gemonitord en dus kunnen worden in aanmerking genomen in de bepaling van de uitkomst van de loot box.

Het is echter duidelijk dat dergelijke gedragsgebonden “toevalsfactor” enkel bestaat in hoofde van de spelfabrikant en niet in hoofde van de speler, die niet weet wat over hem geregistreerd staat en zelf dergelijke registratie niet kan doen (al is het maar omdat hij aan het spelen is).

Afgaande op de verregaande dataregistratie en -analyse die het individu dikwijls overstijgt (ook de streek wordt geregistreerd en geanalyseerd) is het mogelijk een puur gedragsgebonden RNG te krijgen. Dit betekent dat afhankelijk van het gedrag, resultaten, portefeuille, gebruik cursor, betalingen, nationaliteit, gebruik Playstation, uren, hoeveelheid, ... de inhoud van de loot box kan worden gemanipuleerd. In dat geval spreken we van een subjectieve RNG.

Het is duidelijk dat de kennis van deze data de uitgevers en ontwikkelaars macht geeft over de gebruikers opdat die meer geld zouden spenderen.<sup>60</sup> Het toeval wordt in elk geval geënceneerd tegenover de gebruiker die van mening is dat hij op elk item in de loot box evenveel kans maakt. Voor de speler is er dus, welke toevalsgenerator ook zou worden gebruikt, een toevalselement aanwezig omdat hij de inhoud van de loot box niet kan raden en geen systematiek kan ontdekken in de items die hij krijgt (tenzij de algemene beschrijvingen die worden aangeboden).

Het toeval is dus aanwezig bij loot boxen door het gebruik van een (subjectieve) toevalsgenerator.

## 5.2. Concrete toepassing op onderzochte spellen

### a. OVERWATCH

De loot boxen in Overwatch bevatten willekeurige verzamelobjecten zoals skins, stemgeluiden, sprays en andere. Loot boxen kunnen op diverse manieren worden verkregen.<sup>61</sup>

De vraag of er dan sprake is van een inzet, moet bevestigend worden beantwoord telkens er sprake is van de mogelijkheid om dergelijke loot boxen aan te kopen met reëel geld (in-game currency). Het opgegeven prijsoverzicht uit Overwatch toont aan dat dergelijke aankopen mogelijk zijn en dat er dus sprake is van een inzet.

De kans op verlies of winst van deze inzet heeft betrekking op de gedane inzet en de inhoud van deze loot boxen. In deze box zijn altijd vier items of karakteristieken aanwezig die specifiek elk aan een bepaalde held toegekend worden. Iedere verkregen loot box zal altijd vier items bevatten, de box zal met andere woorden nooit leeg zijn. De speler kan niet op voorhand zien welke items er in de loot box aanwezig zijn. Hij kan deze enkel zien op het moment dat hij de box opent.

Hoewel de inhoud van de loot boxen steeds esthetisch van aard is in Overwatch, wordt wel degelijk een waarde gekoppeld aan de inhoud en heeft de speler er voordeel bij deze loot boxen aan te kopen.<sup>62</sup> Door de items in de loot boxen in te delen in vier groepen volgens frequentie, wordt inherent aan deze items een waarde toegekend. De waarde van deze items wordt bovendien opgedreven door speciale evenementen te organiseren waarbij enkel tijdens een bepaalde korte periode specifieke items kunnen worden verkregen.

Omdat Blizzard niet toelaat om rechtstreeks credits aan te kopen en deze credits enkel te verkrijgen zijn via loot boxen, worden spelers aangezet om loot boxen met geld aan te kopen om zo (sneller) begeerde spelitems te verkrijgen.<sup>63</sup> Indien een speler alle items wil verzamelen, zou hij 1300 loot boxen moeten openen, heeft hij minder geluk 1600.<sup>64</sup> De loot boxen zijn weliswaar ook gratis te verkrijgen, maar er werd uitgerekend dat een speler ongeveer 1.250 uren dient te spelen om dezelfde items te verzamelen.<sup>65</sup> Bovendien bestaan er speciale evenementen met aparte loot boxen met verzamelitems die enkel kunnen worden gewonnen tijdens het evenement. Deze evenementen worden gekoppeld aan gebeurtenissen in de reële wereld (vb: Chinees Nieuwjaar – Halloween). Via betalende loot boxen heeft de speler meer kans een begeerd item gelinkt aan het bijzondere evenement te winnen (vb: Halloweenpak).

De kans op verlies van de inzet (de kostprijs van de loot box) is uiteraard aanwezig nu uit getuigenissen en eigen onderzoek blijkt dat spelers een aanzienlijke kans hebben om een object of item te krijgen dat ze reeds in hun bezit hebben of dat een 'lage' verzamelwaarde (common) heeft.<sup>66</sup>

Als laatste constitutief element moet worden onderzocht of er sprake is van toeval. Het is niet mogelijk om op basis van het onderzoek te achterhalen hoe de inhoud van de loot boxen wordt bepaald. Vast staat dat het de speler voorkomt dat de inhoud wordt bepaald op basis van toeval. Bij navraag bij de ontwikkelaar zelf werd niet geantwoord op de vraag om meer informatie.

#### b. STAR WARS BATTLEFRONT II

In dit spel kon men loot boxen (crates of kisten) met reëel geld aankopen in de bèta en early access fase van het spel. Door de overvloed aan kritiek vanuit de spelersgemeenschap, werd dit systeem uit het spel gelicht.<sup>67</sup> Men kan dus sinds de officiële release van dit spel geen loot boxen meer kopen met reëel geld. De aanschaf van loot boxen kan nu enkel nog met in-game verdiende credits gebeuren. Het initiële opzet van het spel was dat de spelers de loot boxen aanschafden met "Crystals".<sup>68</sup> Men kon en kan nog steeds kisten aankopen via "credits" die men kan verdienen bij het spelen van het spel, maar door deze kisten met "Crystals" aan te schaffen (die met echt geld moesten worden gekocht) konden vroeger de kisten sneller worden bekomen.<sup>69</sup>

De loot boxen bevatten een mengeling van "Star Cards", "Emotes", "Victory poses", "Weapons" en "Crafting parts". Star Cards zijn items waarmee de verschillende klassen, voertuigen en personages uit het spel kunnen worden uitgerust. Ze variëren van passieve bonussen tot volledig nieuwe vaardigheden voor de vier standaardklassen. Deze Star Cards bieden in het spel dus duidelijk een voordeel t.o.v. de speler die niet over Star Cards beschikt en vormen dus een winst voor de speler die deze loot boxen aankoopt.

De speler kan niet op voorhand weten welke items de kist exact zal bevatten. Hij kan evenmin het gewenste item rechtstreeks aanschaffen. Hij betaalt dus voor een kans. De speler heeft ook geen enkel zicht op hoe de kans op het ontvangen van bepaalde items wordt gegenereerd. Het openen van de loot box gebeurt op een zodanige manier dat dit doet denken aan een slotsysteem waardoor het verlangen naar het openen van kisten nog extra wordt aangewakkerd. Het doel van dit systeem was dus duidelijk spelers zoveel mogelijk geld te laten spenderen aan de kans om een bepaald item te bekomen. Er is dus sprake van een toevalsfactor. Welke toevalsfactor aanwezig is, is niet gekend en er werd niet geantwoord op de vragen gesteld aan EA.

De loot boxen voldoen hier dus niet aan de definitie van kansspel omdat er geen in geld waardeerbare inzet aanwezig is.

#### c. FIFA 18

In FIFA 18 zijn er verschillende soorten loot boxen (pakketten) beschikbaar en deze zijn op zich ook nog eens onderverdeeld. Eigenlijk kunnen tot in het oneindige speciale loot boxen worden uitgevonden. Op zijn minst zijn er permanent een tiental verschillende loot boxen beschikbaar, die onbeperkt kunnen worden aangekocht.

De aankoop van loot boxen kan worden verricht met FUT-coins of zijn in bepaalde gevallen gratis. Het systeem van de betalende loot boxen wordt wel systematisch gepromoot. Een speler kan niet zomaar FUT-munten kopen, hij kan wel FIFA-munten aankopen (pakketten tot 100 EUR) om daarmee loot boxen te kopen. Pakketten kosten tussen de 100 en 700 FIFA-punten, waarbij 100 punten ongeveer overeenkomen met 0,99 EUR. Ze zijn dus waardeerbaar.<sup>70</sup>

Ook al kunnen de loot boxen of pakketten dus niet rechtstreeks met echt geld worden aangekocht, er is wel degelijk sprake van een [inzet](#).

Er wordt **winst en verlies** ervaren bij de betalende loot boxen. In de loot boxen zitten altijd één of verschillende spelers en items die men in de loop van het spel kan gebruiken om te kunnen winnen. Hoe duurder de loot box, hoe groter en uitzonderlijk de winst wordt voorgespiegeld. Winst en verlies komen duidelijk naar voor in het systeem van de dubbele prijzen. Het gebeurt regelmatig dat men dubbele items wint in de loot box, die niet snel kunnen worden verkocht omdat ze niks waard zijn maar die evenmin kunnen worden bewaard, waardoor een speler ze a.h.w. onmiddellijk moet verhandelen. Dit is opvallend omdat onmiddellijk bij het openen van de loot box het computersysteem daarop wijst, wat betekent dat men deze dubbele prijs had kunnen vermijden. Als het een betalende loot box betreft, heeft de speler dus een waardeloos item gekregen en gaat het om [verlies van de inzet](#).

Het doel van het online spel met betalende loot boxen is een zo sterk mogelijke voetbalploeg samen te stellen en zo wedstrijden te winnen en status te verwerven bij de andere spelers. Indien je via de aankoop van een loot box sterke spelers verkrijgt, is er sprake van **winst** in het spel. Er worden ook klassementen van ploegen meegegeven die aangeven welke plaats een speler wint of verliest. Deze klassementen lijken sterk lokaal/regionaal georiënteerd.

De gebruikte toevalsgenerator (RNG) van loot boxen is verre van transparant. Voor de speler is er dus, welke toevalsgenerator ook zou worden gebruikt, een [toeval](#)selement aanwezig doordat hij de inhoud van de loot box niet kan raden en geen systematiek kan ontdekken in de speler of de items die hij krijgt (tenzij via de algemene beschrijvingen die worden aangeboden).

De betalende loot box in FIFA 18 vormt dus een kansspel in de zin van de Kansspelwet.

#### d. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Centraal in het spel C-S: GO staan wapens en skins (lay-out van wapens). Deze wapens en skins kunnen worden verkregen door het spel te spelen maar veel eenvoudiger is het om deze aan te kopen via microtransacties. Omdat de prijs van deze wapens systematisch en artificieel wordt opgedreven, is het aantrekkelijk om dure wapens via loot boxen aan te

kopen. De prijs van loot boxen varieert maar kost gemiddeld slechts 0,03 EUR. In C-S: GO wordt geen gebruik gemaakt van in-game currency maar kunnen de loot boxen rechtstreeks met echt geld worden aangekocht.

Opvallend is wel dat eens een loot box is aangekocht, deze niet kan worden geopend zonder dat bijkomend een sleutel wordt aangekocht die op zijn beurt slechts eenmaal kan worden gebruikt. Een sleutel kost gemiddeld 2,10 EUR waardoor met kan stellen dat de inzet gelijk is aan 0,03 EUR + 2,10 EUR.

Naast de kist wordt aangeduid welke items hierin kunnen zitten, er wordt gewerkt met een kleurcode (vergelijkbaar met Overwatch) om de in-game-waarde weer te geven. Sommige voorwerpen hebben dus een zekere exclusiviteit en dus een monetaire waarde. De waarde van de voorwerpen in de loot boxen kan steeds nagegaan worden via de marktplaats waarop elk item apart verkocht wordt. De aankoop van een loot box kan in dat geval dus bijzonder lucratief zijn. Bovendien kunnen wapens worden geruild of voor echt geld worden doorverkocht via een derde-website. Deze websites zijn steeds gelinkt aan Steam (het internetplatform waarop C-S: GO wordt gespeeld).

Er is hier dus duidelijk sprake van een kans op winst of verlies naargelang de ontvangen items in de loot box.

Eens een loot box wordt aangekocht met een sleutel, wordt deze automatisch geopend en ziet de speler een animatie die vergelijkbaar is met een casinospel. De verdeelsleutel van deze kisten is voor de speler onbekend, evenmin is duidelijk of er rekening wordt gehouden met subjectieve RNG's en dus persoonlijke data. Feit is wel dat in hoofde van de speler het toeval bepaalt welk item via de loot box verkregen wordt.

De betalende loot box in C-S: GO vormt dus een kansspel in de zin van de Kansspelwet.

## 6. CONCLUSIE

Het onderzoek maakt duidelijk dat de aankoop van loot boxen in de onderzochte videospelen door spelers hoogst problematisch is, zowel qua aankoop als op het vlak van gebruikte technieken om spelers te laten inzetten via loot boxen. Het zelfregulerend classificatiesysteem van videospelen biedt niet de bescherming die voorzien is in de Kansspelwet. Eigenlijk is er geen enkele systematische bescherming van de consument, de minderjarige of de gokverslaafde op het vlak van kansspelen. Meer zelfs, jongeren worden met gokken geconfronteerd zonder dat ze zich daarvan bewust zijn. Doordat zij winst en verlies ervaren verbonden met een geldelijke inzet worden zij a.h.w. opgevoed om gokken als normaal te beschouwen en zijn zij minder vatbaar om de gevaren van kansspelen te weerstaan. Het verdoken karakter van kansspelen is extra problematisch in het geval van



kinderen. Indien niet adequaat wordt tussengekomen, zullen kansspelen in videospelen voor toenemende schade aan mens, familie en maatschappij zorgen.

De **betalende loot boxen in de onderzochte spellen Overwatch, FIFA 18 en Counter-Strike: Global Offensive beantwoorden aan de definitie van een kansspel omdat alle constitutieve elementen van kansspelen aanwezig zijn** (spel, inzet, toeval, winst/verlies). Het loot box systeem van Star Wars Battlefront 2 voor de officiële release van het spel beantwoordde ook aan deze definitie maar dit is heden ten dage niet meer het geval.

Kansspelen zijn in België verboden tenzij wat de voorziene uitzonderingen in de Kansspelwet betreft. De grootschalige, permanente exploitatie van deze videospelen door private bedrijven die louter geldgewin voor ogen hebben, en dus geen sociaal of liefdadig doel, zorgt ervoor dat de exploitatie niet onder één van de voorziene uitzonderingen van de Kansspelwet kan vallen.

De onderzochte spellen met betalende loot boxen zoals deze momenteel op Belgisch grondgebied worden aangeboden en geëxploiteerd zijn in overtreding met de Kansspelwet en kunnen strafrechtelijk worden aangepakt. Op zich vallen de gratis loot boxen juridisch-technisch niet onder de noemer gokken, maar jonge en kwetsbare spelers worden zo wel degelijk vatbaar gemaakt voor gokken. Gratis loot boxen zijn ook problematisch als spelers op deze manier naar betalende loot boxen worden geleid. Het gebruik van persoonlijke data werd in dit onderzoek niet beschouwd als een inzet. Wel werd vastgesteld dat het ontwikkelde beheer van data heel problematisch kan zijn met een reëel risico op grootschalige manipulatie van spelers.

Net zoals in het verleden reeds maatregelen werden getroffen met betrekking tot het spel Game of War, dienen de betalende loot boxen verwijderd te worden uit de videospellen om conform te zijn met de Belgische Kansspelwet. Indien de videospellen niet worden aangepast, riskeren in eerste instantie de actieve exploitanten een gevangenisstraf tot vijf jaar en boetes tot 800.000 EUR. Deze straffen kunnen worden verdubbeld ingeval de overtreding is gepleegd ten aanzien van een persoon jonger dan 18 jaar.

Er werd vastgesteld dat de spelfabrikanten en -platforms veel technieken inzetten om de spelers te verleiden en aan te sporen online te spelen en loot boxen aan te kopen op een onbepaalde manier. Deze technieken variëren van sociale gedragsmonitoring, de illusie van het behendigheidsspel, de vermenging fictie en realiteit, tot een gebrekkig databeschermingsbeleid met mogelijks een grootschalige manipulatie van de speler via gedragsgebonden toevalsgeneratoren (RNG). Het is belangrijk voor ogen te houden dat deze eventuele gedragsmanipulatie, wat het karakter van toeval zou kunnen wegnemen, niet bestaat in hoofde van de speler-consument. Dergelijke manipulatie van het spel en de speler staat ook mijlenver af van een correct spelverloop.

De zelfregulering van de spelindustrie beschermt de speler niet of onvoldoende. De mogelijkheid om geld in te zetten in videospelen is haarfijn uitgewerkt, maar niet de

integratie van het ontwikkelde PEGI-systeem. De leeftijds- en spelkwalificatie wordt niet doorgetrokken in het betalingssysteem door de spelfabrikanten- en platformen. Eens een speler een account heeft aangemaakt kan hij op heel diverse manieren betalingen doen zonder dat de leeftijd wordt gecontroleerd. Een 13-jarige kan betalingen doen in een spel dat de leeftijdskwalificatie 16 heeft verkregen.

Het gebrek aan regulering en controle op deze videospellen is bijzonder problematisch t.a.v. minderjarigen en gokverslaafden die onbeschermd kunnen deelnemen aan kansspelen. PEGI controleert immers niet op loot boxen en organiseert geen effectieve controle op haar leeftijdsgrenzen.

Ten slotte stelden we vast dat niet alleen de spelfabrikant en het spelplatform maar ook de bedrijven die licenties aanleveren zoals de internationale voetbalbond FIFA en Disney heel dringend moeten worden geconfronteerd met hun aandeel in de exploitatie van illegale kansspelen en de noodzaak tot bescherming van de minderjarigen en kwetsbare spelers.

De opvolging van de videospelsector en het gebrek aan effectieve kansspelregulering staat in schril contrast met de gereguleerde kansspelsector voor volwassenen.

## **7. AANBEVELINGEN**

Doordat de betalende loot boxen in de onderzochte videospellen illegaal zijn, dient bij voortdurend aanbod de strafrechtelijke sanctionering worden beoogd. In eerste instantie t.a.v. de exploitanten van deze kansspelen, in een latere fase ook tegen betrokkenen die betrokken zijn bij de exploitatie van het illegale spel.

Aangezien slechts vier spellen werden onderzocht is het probleem wellicht groter en zijn ook volgende aanbevelingen niet zonder belang:

T.a.v. de regelgever:

- moderniseer de Kansspelcommissie zodat ouders en kinderen beter kunnen worden voorgelicht en beschermd tegen gokverslaving en zodat meer onderzoek kan gebeuren naar de aanwezigheid van gokelementen in (gratis) videospellen. Bij klacht of ambtshalve moeten videospellen worden onderzocht op de aanwezigheid van problematische gokelementen. Dit dient zowel de relativering van het kansspelelement (videospellen waarbij toevalselementen niet problematisch zijn) als de bescherming van de speler (duidelijk maken aan speler en ouders welke videospellen niet geschikt zijn voor minderjarigen);
- Specifieke vergunning moet worden ontwikkeld voor kansspelen in videospellen;
- Principieel verbod voor minderjarigen tot aankoop spellen met betalende loot boxen;
- Leeftijdsverificatie in supermarkten bij de aankoop van codes of geschenkkarten voor videospellen. Minderjarigen mogen geen betalingen verrichten in verband met videospellen die niet geschikt zijn voor minderjarigen.

T.a.v. licentiegevers als de internationale voetbalbond FIFA en Disney:

- Kwaliteitsnormen in acht nemen als licentie wordt toegekend aan een spelontwikkelaar (geen illegale kansspelen, geen match-fixing promoten,...).

T.a.v. spelplatformen die mee zorgen voor de betalingen die kunnen gebruikt worden in de videospellen:

- Leeftijdsvoorwaarden van het platform en het gebruikte videospel moeten gelijklopend zijn. Als een spel niet voor minderjarigen is toegelaten, mogen ze ook geen betalingen kunnen doen.

T.a.v. de uitgevers en spelontwikkelaars (EA, ...):

- Duidelijke aanduiding van winstkansen voor de verschillende itemwaarden;
- Volledige controle toelaten op gebruikte toevalsgeneratoren van de loot boxen door de dienst Technische Evaluaties van de Kansspelcommissie;
- Controle op geregistreerde data van spelers en betalingen;
- Financieel plafond invoeren voor geldbedrag dat aan loot boxen mag worden gespendeerd;
- De aanwezigheid van betalende loot boxen mogen een normaal spel zonder betalende loot boxen niet verhinderen noch ernstig benadelen;
- Ontwikkeling spelsymbool gokken is noodzakelijk (Bijvoorbeeld: 'bevat kansspelen').

## EINDNOTEN

<sup>1</sup> Onder videospellen wordt in dit rapport verstaan alle spellen en apps, ongeacht het platform waarop ze beschikbaar zijn en ongeacht of deze betalend zijn of gratis.

<sup>2</sup> <http://www.gdconf.com/>

<sup>3</sup> <https://wccfttech.com/pegi-loot-boxes-cant-define-gambling/>

<sup>4</sup> Nederland, Verenigd Koninkrijk, Frankrijk, Finland, Polen, Duitsland, China, USA en Australië bijvoorbeeld.

<sup>5</sup> 19-jarige spendeert \$13.500,25 aan in-game aankopen in 3 jaar (USA), 14-jarige spendeert maandloon van moeder aan FIFA 18 (Ierland), Student spendeert meer dan £2.000 aan skin betting (UK).

<sup>6</sup> <https://intotvg.weebly.com/indie-games-en-aaa-games.html>, AAA spellen worden gedefinieerd als spellen met de grootste budgetten voor ontwikkeling en promotie. De hoge budgetten verhogen de druk op het bedrijf en de verkoop. Indie-spellen zijn spellen die gecreëerd worden door kleinere bedrijven, zonder de financiële steun van een uitgever. Dit maakt hen onafhankelijk (independent), wat tot de afkorting indie leidde. Zij beschikken niet over dezelfde productiemiddelen als grotere studio's, wat hen ertoe aanzet om zich te onderscheiden via andere speltechnieken. De AAA-spellen en Indie-spellen worden veelal aangekocht online (bv.: Steam) of in een winkel in de reële wereld.

<sup>7</sup> Een multiplayer first-person shooter (FPS) is een type actiespel dat wordt gespeeld vanuit het perspectief van de speler. In first-person shooters houdt de speler een wapen of een ander voorwerp in zijn handen waarmee tegen vijandige personages gevochten kan worden.

<sup>8</sup> Windows, Xbox One en Playstation 4

<sup>9</sup> De speler maakt een Playstation network account aan om met andere spelers te kunnen spelen via het internet. Playstation Plus Lidmaatschap wordt aangeboden voor 59.99euro per jaar of bijvoorbeeld 7.99 euro per maand. Er is ook de mogelijkheid om in te schrijven op een gratis testabonnement dat twee weken geldig is.

<sup>10</sup> <https://www.usatoday.com/story/money/business/2012/10/30/disney-star-wars-lucasfilm/1669739/>

<sup>11</sup> Playstation 4, Xbox One en Microsoft Windows

<sup>12</sup> Wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers.

<sup>13</sup> Artikel 3.3 van de Kansspelwet voorziet bijvoorbeeld in een uitzondering voor sportbeoefening, spelen die aan de speler of gokker geen ander voordeel opleveren dan het recht om maximaal vijf keer gratis verder te spelen, bepaalde kaart- of gezelschapsspellen, alsook kleine spelen in pretparken, kermissen of op lokaal niveau voor een goed doel en afgebakend in tijd.

<sup>14</sup> PEGI (Pan European Game Information) introduceerde het systeem in april 2003 via Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Het PEGI-systeem verving een aantal nationale leeftijdsclassificatiesystemen door één Europees systeem dat in de meeste landen van Europa wordt gebruikt. Het Europees classificatiesysteem heeft een Amerikaanse tegenhanger (ESRB), maar de rating van PEGI en ESRB komen niet (altijd) overeen.

<sup>15</sup> De beoordeling van een spel wordt door de uitgever of ontwikkelaar uitgevoerd door middel van een vaste en betalende procedure via een in te vullen vragenlijst. Daarna controleert PEGI en bevestigt of wijzigt de gegeven classificatie. Het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM) en het Britse Video Standards Council (VSC) verzorgen het uitvoerende werk voor het PEGI-systeem. NICAM controleert de inzendingen voor PEGI 3 en PEGI 7 classificaties, VSC neemt PEGI 12, 16 en 18 voor zijn rekening.

<sup>16</sup> In de vragenlijst – die alle relevante criteria verwoordt als een ja-nee vraag met hulpteksten – wordt als volgt naar gokken geïnformeerd (vraag 27): "*Does the game contain moving images that encourage and/or teach the use of games of chance that are played/carried out as a traditional means of gambling?*" De betreffende hulptekst luidt als volgt: "*This refers to types of betting or gambling for money that is normally played/carried out in casinos, gambling halls, or racetracks. This*

---

does not cover games where betting or gambling is simply part of the general storyline. The game must actually teach the player how to gamble or bet and/or encourage the player to want to gamble or bet for money in real life. For example this will include games that teach the player how to play card games that are usually played for money or how to play the odds in horse racing."

<sup>17</sup> <https://pegi.info/page/how-we-rate-games>: Sinds 2015 classificeert PEGI ook digitale/mobiele spellen en apps in samenwerking met andere organisaties elders ter wereld via het IARC systeem: zo verschaft PEGI onder meer classificaties voor Google Play (op telefoons en tablets die op Android draaien). Daar maken zij het onderscheid tussen 'simulated gambling' (cf. hun klassieke systeem) en 'real gambling/paid contests'. Die laatste categorie is in alle omstandigheden PEGI 18 en omvat ook zaken zoals *fantasy sports* wedstrijden waarbij met echte inzet wordt gespeeld.

<sup>18</sup> <https://wccfttech.com/pegi-loot-boxes-cant-define-gambling/>.

<sup>19</sup> Sommige spellen werden voor meerdere platforms uitgebracht, PEGI licenties worden uitgereikt per platform.

<sup>20</sup> Een speler kan in het spel of via het platform allerlei items aanschaffen zonder leeftijdsverificatie. In de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst staat vermeld dat de speler het PS-netwerk mag gebruiken zolang hij een 'Sony Entertainment Network'-account heeft. Om een account te hebben moet men 7 jaar of ouder zijn. Indien de speler 7 jaar of ouder is maar jonger dan 18, is het alleen toegestaan een account met toegang tot het PSN te hebben indien de ouder of voogd van de speler geholpen heeft bij en ingestemd heeft met het aanmaken van de account.

<sup>21</sup> Bijvoorbeeld in het spel Overwatch kan een loot box een zin bevatten die het personage uitspreekt.

<sup>22</sup> Elektronische platforms zijn vaak de enige plaatsen waar jongeren zonder enige controle zelf met kansspelen in aanraking kunnen komen. De inbedding van kansspelen in deze platforms maakt het ten slotte moeilijk voor hen om een onderscheid te maken tussen kans- en behendigheids spelen en wekt de indruk dat kansspelen er in een competitie 'gewoon bij horen'. Bron: Prof. Dr. Vera HOORENS, niet-gepubliceerd onderzoeksrapport.

<sup>23</sup> Zo zou speluitgever Ubisoft bekend gemaakt hebben dat microtransacties goed waren voor 51% van de digitale inkomsten uit spellen. In 2017 spendeerden spelers 22 miljard USD aan microtransacties in free-to-play games. <https://www.superdataresearch.com/battlefront-ii-goofed-but-its-the-future/>. De term microtransacties kan onterecht de indruk geven dat het telkens om kleine bedragen gaat. Niet alleen zorgen vele kleine inzetten soms voor een groot bedrag, maar eveneens komt het voor dat een speler wordt aangeboden één of meerdere loot boxes onmiddellijk te kopen voor 50 of 100 euro.

<sup>24</sup> Activision is de uitgever van de Call of Duty-spellen en ook van Destiny en is een zusteronderneming van Blizzard, de uitgever van Overwatch. Het patent is terug te vinden op <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=%2Fnetacgi%2FPTO%2Fsrchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=9789406.PN.&OS=PN/9789406&RS=PN/9789406>

<sup>25</sup> Als een speler in de toekomst *Call of Duty* speelt, zal het algoritme van Activision opmerken dat de speler vaak naar de pagina van 'wapen X' kijkt. De speler in kwestie heeft het wapen nog niet, maar probeert het te ontgrendelen door langdurig te spelen, door het aan te kopen, of door het te winnen in een *loot box*. Wanneer de speler vervolgens online een wedstrijd speelt, zal het *matchmaking*-systeem deze speler in een sessie plaatsen met andere spelers die even goed zijn (want dit zorgt voor de meest boeiende wedstrijden). Maar wat het gepatenteerde systeem zal doen, is een speler zoeken die van een hoger niveau is en die toevallig wapen X gebruikt. *Call of Duty* laat aan iedere speler een herhaling zien van het spel en toont het wapen dat daarvoor wordt gebruikt. De speler zal dus merken dat hij steeds verslaan wordt met wapen X en zal dit wapen willen aanschaffen.

<sup>26</sup> Zie: [https://www.youtube.com/watch?v=fh4\\_W2F19K0](https://www.youtube.com/watch?v=fh4_W2F19K0). In *Call of Duty: World War II* komen spelers samen in een soort lobby waar zij in het openbaar hun loot boxes (onder de naam supply drops) kunnen openen. Dat gebeurt met zoveel mogelijk spektakel, en spelers worden beloond als zij

---

in groep spelen. De plaats waar spelers de loot boxen openen is trouwens ook de plaats waar meer loot boxen te koop worden aangeboden.

<sup>27</sup> Bij het loot box systeem van bijvoorbeeld Overwatch wordt al het mogelijke gedaan om de verhoopte winst en de spanning bij de speler op te bouwen. Als hij op de "open loot box" knop drukt, start muziek, barst de box open en worden schijven de hemel in gestuurd. Terwijl deze schijven de lucht ingaan en neervallen, kan men aan hun kleur zien hoe zeldzaam ze zijn (Common: Grijs, Rare: Blauw, Epic: Purper, Legendary: Geel). Pas als de schijven op de grond belanden, kan men zien over welke items het precies gaat. De speler kan dus niet meteen zien wat hij gewonnen heeft. De spanning wordt opgebouwd in verschillende stappen. Dit kleurrijke en geanimeerde systeem geeft de speler vaak ontgoochelende items, maar soms net het item dat hij wenste.

<sup>28</sup> Een bijkomend probleem bij het inbouwen van een kansspel in een spel dat zich als behendigheidsspel voordoet, is dat spelers vaak pas op het kansspel botsen als ze al met het behendigheidsspel bezig zijn geweest. Nadat ze het spel hebben verworven en al hun best hebben gedaan om het spel onder de knie te krijgen, ontdekken ze dat ze om de concurrentie met andere spelers aan te kunnen of om verder te komen in het spel moeten meedoen met een kansspel. Dit speelt in op de neiging van mensen om zich niet gemakkelijk ergens uit terug te trekken waarin ze naar hun aanvoelen al geïnvesteerd hebben, het zogenaamde 'sunk cost' effect (Arkes & Blumer, 1985; Delfabbro & King, 2015). De psychologische druk om mee te doen met het kansspel is dus groot, en in elk geval groter dan als het kansspel op zichzelf zou staan. De 'illusion of control' en de gemakkelijke verwarring van elektronische kansspelen met elektronische behendigheidsspelen maakt het mogelijk, en zelfs waarschijnlijk, dat mensen meedoen aan elektronische kansspelen zonder dat te beseffen. Dat in elk geval jongeren elektronische kansspelen en behendigheidsspelen inderdaad door elkaar halen, blijkt uit de volgende vaststelling (Gupta & Derevensky, 1996; onderzoek uitgevoerd bij 9- tot 14-jarigen die de kans kregen om blackjack te spelen). Spelers van behendigheidsspelen ervaren dat ze met meer oefening steeds beter scoren. Ze verwachten dat dit ook bij gokspelen het geval zal zijn. Jongeren die vaak behendigheidsspelen spelen en zichzelf daardoor als goed getraind zien in die behendigheidsspelen, denken echter ook dat ze bij gokspelen een grotere kans hebben op winst (wat ze dan niet zien als 'geluk' maar als de vrucht van hun door oefening verkregen vaardigheid). Lagereschoolkinderen en kinderen van de eerste jaren van het middelbaar onderwijs die veel elektronische behendigheidsspelen spelen, proberen daardoor ook vaker kansspelen uit en denken dat deze spelen evenveel vaardigheid vereisen als behendigheidsspelen. Bron: Prof. Dr. Vera HOORENS, niet-gepubliceerd onderzoeksrapport.

<sup>29</sup> FIFA 18 geeft aan spelers het gevoel dat ze altijd winnen, zelfs bij verlies van een wedstrijd. Een speler krijgt altijd punten, of op het eerste zicht waardeloze items. Het waardeloos karakter verdwijnt natuurlijk als het een statussymbool wordt voor jongeren.

<sup>30</sup> Het videospel Star Wars is gebaseerd op de gelijknamige Disneyfilms. FIFA 18 is succesvol door zijn gelijkenissen met de realiteit. Spelers die bij een club of een land spelen, uiterlijke kenmerken, loopstijlen, transfermarkt, geldzucht, .... Overwatch organiseert speciale evenementen tijdens periodes van Chinees Nieuwjaar of Halloween waarop zaken kunnen worden gewonnen (via betalende loot boxen) die niet op andere periodes van het jaar kunnen worden gewonnen.

<sup>31</sup> <http://www.futhead.com/news/fifa-18/344/what-romelu-lukaku-manchester-united-move-means-to-fifa-18/>.

<sup>32</sup> De aanbieders doen hun best om de speler te doen 'vergeten' dat hij of zij echt geld betaalt. Dat doen ze bijvoorbeeld doordat een speler enkel op een knop 'get' moet drukken om automatisch te betalen. De aanbieders zorgen er bovendien voor dat de chips die nodig zijn voor het in het spel ingebouwde casino enkel met goud gekocht kunnen worden, waarbij dat goud op zijn beurt met geld moet worden aangeschaft. Eenmaal een goudvoorraad gekocht, is het gemakkelijk om bij het uitgeven te vergeten dat het met echt geld gekocht is en dus een waarde vertegenwoordigt, en niet een louter virtueel element van het spel is. Bovendien gebruiken de aanbieders overredingstechnieken die de indruk wekken dat de inzet beperkt is. Voor de items die spelers kunnen kopen om verder te komen in het spel, of om de chips te kopen waarmee ze in het casino

---

kunnen gokken in de hoop extra items te winnen, komen er regelmatig tijdelijke aanbiedingen in beeld. Deze aanbiedingen geven spelers de indruk een kans te missen als ze er niet snel op ingaan. Doordat het om een schijnbare verlaging van de gebruikelijke prijs gaat, kunnen ze zelfs de indruk hebben 'winst' te maken met een aankoop. Die indruk krijgen ze wanneer ze ervan uitgaan dat ze de aankoop vroeg of laat toch zouden 'moeten' doen, maar de indruk krijgen dat ze dat nu goedkoper kunnen. De eenheidsprijs van de aan te schaffen items en de chips is bovendien zeer laag, en ze moeten in grote hoeveelheden worden aangekocht. Dit is niet toevallig, want het spel zou ook perfect te spelen zijn als het voor de vooruitgang in het spel vereiste aantal items lager is en er proportioneel minder items gekocht moeten worden. Door met zeer grote aantallen items te werken, telkens aan een extreem lage eenheidsprijs, lijken de totaal te betalen bedragen door psychologische contrastwerking laag (zie ondermeer Chapman & Johnson, 2002). (...) De fictieve munt- of punteenheden die in een spel te winnen vallen, zijn voor spelers daarom vaak even reëel als echt geld. Ook als dat niet het geval is, kan een speler echter een zeer reële psychologische ervaring hebben van winst of verlies, ongeacht wat er te winnen of te verliezen valt. Dat kan geld zijn, maar ook prestige, bewondering, of leuke klank- en lichteffecten. In de psychologische literatuur wordt de term 'kansspel' dan ook niet gereserveerd voor spelen waarbij geld kan worden gewonnen, maar wordt er gesproken van 'monetary and non-monetary forms of gambling' (King, Delfabbro, & Griffiths, 2010). Bron: Prof. Dr. Vera HOORENS, niet-gepubliceerd onderzoeksrapport.

<sup>33</sup> Een speler kan niet zomaar FUT-munten kopen. Hij kan wel FIFA-munten aankopen (pakketten tot 100 EUR) om daarmee loot boxen te kopen. In het spel worden boodschappen naar de spelers gezonden die naar voordelen (al dan niet betalend) leiden, maar altijd gekoppeld aan FUT-munten. Hier zit niet de minste moraliteit in want onder de noemer FIFA wordt hier relatief goedkoop voorgesteld een match op het einde van het seizoen te kopen (gelijkspel of winst). Spelers worden ook nog betaald in FUT-coins voor een verliezende match.

<sup>34</sup> Gewonnen loot box items kunnen voor de speler zelf niet veel waard zijn (wegens geen binding met land of favoriete voetbalclub), maar ze hebben wel waarde voor andere spelers via de transfermarkt. Deze leveren dan weer bijkomende FUT-munten op.

<sup>35</sup> Op een bepaald moment worden ook FUT-munten gewonnen via een loot box. Echter, als de 1000 verkregen FUT-punten onmiddellijk zouden worden verkocht (een aangeboden optie), bekomt men slechts 656 FUT-munten op de spelersrekening.

<sup>36</sup> Omdat de aantallen aan te kopen munten zoveel groter zijn dan de bedragen in EUR die daarvoor staan, lijken de te betalen bedragen door psychologische contrastwerking laag. Bron: Prof. Dr. Vera HOORENS, niet-gepubliceerd onderzoeksrapport.

<sup>37</sup> De volgende hoeveelheden FIFA-munten kunnen worden gekocht: 100 FIFA-punten (0,99 EUR); 250 FIFA-punten (2,49 EUR); 500 FIFA-punten (4,99 EUR); 750 FIFA-punten (7,49 EUR); ... Het duurste pakket kost 99,99 EUR voor 12.000 FIFA-punten.

<sup>38</sup> PS4 geeft aan haar gegevens te gebruiken om marketing en reclame gericht en persoonlijker te maken, en om meer inzicht te krijgen in het gedrag en de voorkeuren van de spelers. Er wordt via verplichte toestemming (anders speel je het spel niet dat je hebt gekocht) heel wat dataoverdracht gerealiseerd.

<sup>39</sup> De voornaamste beperkingen zijn het niet-delen van het creditcardnummer of andere financiële gegevens met derden zoals Facebook, alsook worden persoonlijke gegevens over kinderen jonger dan 18 jaar "niet bewust geopenbaard aan onafhankelijke derden, zelfs niet met toestemming".

<sup>40</sup> Bij wezenlijke wijzigingen informeert men de consument, maar toestemming wordt niet meer gevraagd.

<sup>41</sup> Geen pad aanbieden waarop ze persoonlijke gegevens kunnen invoeren, blokkering toegang, praten met vreemdelingen via chat.

<sup>42</sup> In FIFA 18 zijn er verschillende soorten loot boxen en deze zijn op zich ook nog eens onderverdeeld, waardoor een speler eigenlijk tot in het oneindige speciale loot boxen kan blijven aanbieden. Op zijn minst zijn er permanent een tiental verschillende loot boxen beschikbaar, die ongelimiteerd kunnen worden aangekocht. De inhoud van de loot boxen worden onderverdeeld

---

volgens belangrijkheid. De items in een loot box worden algemeen gekwalificeerd volgens een bepaalde graad van belangrijkheid, die ofwel wordt uitgedrukt in een cijfer of die in de loop van het spel duidelijk moet worden. In de loot boxen verschijnen ook zogenaamde skins (spelersuitrusting, een thuis- of uittruitje van een (belangrijk) team). Ook kan een voetbalstadion worden toegevoegd aan het pakket. Sommige items en beloningen zijn expliciet verhandelbaar, maar de meesten worden aangegeven als niet-verhandelbaar. Op televisiekanalen op PS4 vertellen personen over beschikbare spelerspakketten en spelers die 'goed' zouden zijn. De concrete items die in een loot box zitten zijn niet duidelijk als een speler een loot box krijgt of aankoopt. Wel worden in alle soorten loot boxen systematisch zowel de FUT-punten (geen rechtstreekse financiële waarde) en de FIFA-coins (wel rechtstreeks gelinkt met het geld dat op de spelersrekening staat) aan de winstelementen gekoppeld.

<sup>43</sup> Mensen kunnen moeilijk de mate schatten waarin een resultaat afhangt van het toeval (Langer, 1975; Stefan & David, 2013). Ze vertonen vaak het fenomeen van de 'illusion of control', wat inhoudt dat ze hun invloed over uitkomsten overschatten. De 'illusion of control' is zo sterk dat mensen vaak geloven controle uit te oefenen op zaken die zich objectief gezien volledig of grotendeels aan hun invloed onttrekken. Mensen denken bijvoorbeeld dat ze hun winstkansen bij een loterij verhogen als ze zelf de getallen kiezen waarmee ze deelnemen. De 'illusion of control' treedt op bij allerlei soorten kansspelen, elektronisch of niet, en ze kan ertoe bijdragen dat spelers blijven spelen (Frank & Smith, 1989) – zowel wanneer ze winnen (want dan 'doen ze het goed') als wanneer ze verliezen (want 'met oefening en meer inzet zal het beter gaan'). Wanneer kansspelen in elektronische vorm aangeboden worden, is de 'illusion of control' echter nog groter dan bij niet-elektronische kansspelen omdat er een bijkomende reden is waarom mensen kansspelen niet goed van behendigheidsspelen kunnen onderscheiden. Dat komt door de structurele gelijkenissen tussen veel elektronische behendigheidsspelen en elektronisch aangeboden kansspelen. In de wetenschappelijke literatuur worden onder meer de volgende vaak voorkomende gelijkenissen vermeld (Griffiths, 1991; Wood, Gupta, Derevensky, & Griffiths, 2004): hoe meer een speler betaalt, hoe langer hij kan spelen of hoe meer winstkansen hij krijgt:

- o het gaat er vaak niet om veel te winnen, maar wel om zo lang mogelijk te kunnen spelen

- o het is mogelijk extra speelbeurten of extra punten te winnen

- o de feedback van winst of verlies komt doorgaans zeer snel na bepaalde acties

- o de geluids- en lichtsignalen die winst of verlies aangeven, lijken sterk op elkaar

- o handelingen worden 'intermittent versterkt': ze worden soms wel en soms niet beloond

- o gelijkaardige fysieke acties moeten worden ondernomen om te kunnen spelen.

- o beide veroorzaken een aangename opwinding en ontsnapping uit het dagelijks leven

(...) Als uit de spelregels niet op het eerste gezicht duidelijk blijkt dat het een kansspel betreft, of als ook maar enkele elementen eruit suggereren dat behendigheid mee de uitkomst bepaalt, zullen mensen het spel niet (volledig) als een kansspel herkennen (...) Deze gelijkenissen wekken de indruk dat kansspelen 'gewoon een ander soort computerspel' zijn. De overeenkomsten tussen elektronische behendigheidsspelen en kansspelen hebben sommige onderzoekers ertoe gebracht om te stellen dat het beter zou zijn om alle elektronische behendigheidsspelen te beschrijven als 'a non-financial form of gambling', waarbij het gaat om het vergaren van punten in de plaats van geld (Griffiths, 1991; Wood et al., 2004). Bron: Prof. Dr. Vera HOORENS, niet-gepubliceerd onderzoeksrapport.

<sup>44</sup> "Kansspel" in *Recht en Onderneming*, K.Andries, N. Carette en N. Hoekx, Die Keure, 2006, 79, nr. 15-158.

<sup>45</sup> In FIFA 18 is een opvallend kenmerk in het systeem van loot boxen het fenomeen van de dubbele prijzen. Het komt regelmatig voor dat men dubbele items wint in de loot box, die niet snel kunnen worden verkocht omdat ze niets waard zijn, en ook niet kunnen worden bewaard, waardoor een speler ze a.h.w. onmiddellijk moet gaan verhandelen. De speler kan dus ook zijn winst als verlies ervaren. Als het een betalende loot box betreft, heeft hij dus een item dat rechtstreeks niets of weinig waard is.

<sup>46</sup> "Kansspel" in *Recht en Onderneming*, K.Andries, N. Carette en N. Hoekx, Die Keure, 2006, 249.



---

<sup>47</sup> Toch zijn er indirecte linken. Bijvoorbeeld kan het zijn dat loot boxen goedkoper worden als men een bepaald abonnement heeft.

<sup>48</sup> Arrest nr. 232.752 van Raad van State, d.d. 29 oktober 2015 (niet-gepubliceerd): Niet elk bedrag kan als een inzet worden beschouwd, enkel de bedragen die een werkelijke tegenprestatie vormen voor de deelname aan het spel en waarbij de mogelijkheid bestaat dat die inzet, al dan niet verhoogd, kan terugvloeien naar de speler als een winst. (...) In zoverre de munten gratis worden verschaft, is er geen sprake van een inzet, maar de munten verkregen na betaling voor de abonnementen “VIP” of “Super VIP” vormen een daadwerkelijke inzet in de zin van artikel 2, 1°, van de Kansspelwet. Deze abonnees betalen immers, onder meer, voor extra speelkansen waardoor hun kansen om bijkomende munten te winnen, stijgen. De omstandigheid dat, in beperkte mate en eventueel door de herhaalde aanmaak van nieuwe gratis profielen, kan worden gespeeld zonder te betalen, en de omstandigheid dat de betalende spelers toegang krijgen tot een sociaal platform en bijkomende gebruiksmogelijkheden, neemt niet weg dat spelers op de betalende website ook betalen voor extra speelkansen.

<sup>49</sup> Concreet voorbeeld uit Divinity (Larian): het personage waarmee men speelt kan ‘gold’ ontvangen wanneer een kat uit een boom wordt gered. Met dit goud kan dan bijvoorbeeld een zwaard worden aangeschaft.

<sup>50</sup> In FIFA18 gaat het om FIFA Coins. Bij Overwatch kunnen loot boxen rechtstreeks met reëel geld worden aangekocht. En bij Star Wars Battlefront 2 konden voor de officiële lancering release Crystals met reëel geld worden aangekocht. Met deze Crystals kon men dan loot boxen aanschaffen. Deze aankoopmogelijkheid van loot boxen betekent niet noodzakelijk de enige manier om loot boxen te verwerven.

<sup>51</sup> Zoals aangegeven spitst dit onderzoek zich niet toe op wat gebeurt in de secundaire markten, waarbij buiten de spelexploitant om bepaalde virtuele zaken ook economische waarde kunnen krijgen.

<sup>52</sup> De winst kan volgens de Kansspelwet “van om het even welke aard” zijn, zowel geldelijk als materieel, groot of klein. De winst hoeft niet per se geldelijk te zijn, maar het volstaat dat de winst in geld waardeerbaar is. Gelet op artikel 3, 2°, van de Kansspelwet kan het recht om gratis verder te spelen een winst zijn. Aangezien de betalende speler op [spelpunt.nl](http://spelpunt.nl) de mogelijkheid krijgt om “speelmunten” te winnen die recht geven op bijkomende speeltijd en dus het recht geven om gratis verder te spelen, is er sprake van winst. Hoeveel keer een speler gratis kan verder spelen (met hetzelfde of een ander spel) wordt op [spelpunt.nl](http://spelpunt.nl) niet beperkt, zodat de uitzonderingsgrond vervat in artikel 3, 2°, van de Kansspelwet niet van toepassing is. Arrest nr. 232.752 van Raad van State, d.d. 29 oktober 2015 (niet-gepubliceerd).

<sup>53</sup> Zo wordt de evolutiewaarde van de skins in C-S: GO zelfs grafisch voorgesteld en vergeleken met beurskoersen.

<sup>54</sup> Ook hierin is bovenvermeld arrest van de Raad van State niet zonder belang. Er werd geoordeeld dat om “speelmunten” te winnen die recht geven op bijkomende speeltijd en dus het recht geven om (...) verder te spelen, er sprake is van winst.

<sup>55</sup> Kansspel in *Recht en Onderneming*, K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, Die Keure, 2006, nr. 422.

<sup>56</sup> Kansspel in *Recht en Onderneming*, K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, Die Keure, 2006, nr. 422.

<sup>57</sup> De winst hoeft niet per se geldelijk te zijn, maar het volstaat dat de winst in geld waardeerbaar is. Arrest nr. 232.752 van Raad van State, d.d. 29 oktober 2015 (niet-gepubliceerd).

<sup>58</sup> Kansspel in *Recht en Onderneming*, K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, Die Keure, 2006, 5, 475.

<sup>59</sup> Zie ook het redelijk passief karakter van sommige loot boxen, zodat het theoretisch zelf om een loterijplan als toevalsfactor kan gaan.

<sup>60</sup> Knowledge is power, GDC 2018 (<http://www.gdconf.com/>): “Much time is spent on designing how game agents make decisions. However, regardless of architecture, almost decisions require information from the world. In fact, the quality of the decisions (and subsequent behaviors) is often directly related to the quality of the data available to the AI. It’s important to provide this data in a form that is efficient and easily interpreted. The session illustrates and explains a variety of

---

*techniques for representing and delivering information. This session will cover systems appropriate to action games such as target information and environmental knowledge. Additionally, this talk will address broader techniques that can be applicable to RPGs and simulation games."*

<sup>61</sup> Telkens wanneer de speler een nieuw level bereikt; Tijdens speciale evenementen kunnen spelers loot boxen krijgen als geschenk; Seizoensboxen wanneer er voor de eerste keer wordt ingelogd tijdens een seizoensevenement; Wanneer de speler in de arcade mode per week een aantal games wint (1 loot box per 3 gewonnen games met een maximum van 3 op deze manier bekomen loot boxen per week); Betalend via microtransacties: 1,99 EUR voor de aankoop van 2 loot boxen, 4,99 EUR voor 5 loot boxen, 9,99 EUR voor 11 loot boxen, 19,99 EUR voor 24 loot boxen en 39,99 EUR voor 50 loot boxen.

<sup>62</sup> De te verkrijgen items kunnen naargelang hun frequentie van voorkomen onderverdeeld worden in vier groepen of niveaus (in volgorde van afnemende frequentie): "Common", "Rare", "Epic" en "Legendary". Een "Legendary" item, welke heel zelden voorkomt, zal voor de speler een veel hogere waarde hebben dan een veel voorkomend "Common" item. De speler wint ook spelcredits via loot boxen waarmee items specifiek kunnen worden aangekocht. Deze items kunnen niet via rechtstreekse betalingen met euro's worden aangekocht.

<sup>63</sup> <https://www.theverge.com/2017/5/28/15702686/overwatch-blizzard-loot-box-business-model-masterpiece>

<sup>64</sup> <https://www.pcgamesn.com/overwatch/overwatch-loot-legendary-skin-chance/page/0/1>

<sup>65</sup> <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/06/10/the-math-behind-why-overwatches-loot-boxes-are-exhausting-to-unlock/#1da347a02adf>

<sup>66</sup> [https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/6dhvhx/acknowledging\\_your\\_loot\\_box\\_feedback/?st=j36h8woc&sh=85804e8b](https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/6dhvhx/acknowledging_your_loot_box_feedback/?st=j36h8woc&sh=85804e8b)

<sup>67</sup> Tot 17/11/2017 konden deze crystals met echt geld worden aangekocht waardoor sprake was van een inzet in de zin van de Kansspelwet. Momenteel is er dus geen inzet maar de General Manager van Dice, Oscar Gabrielson, vermeldde wel in een officiële communicatie dat deze mogelijkheid op een latere datum opnieuw beschikbaar zal zijn.

<sup>68</sup> Deze "Crystals" konden op hun beurt aangekocht worden met echt geld. Op deze manier werd bij de speler de link tussen echt geld uitgeven en kisten aankopen naar de achtergrond verschoven. Bovendien werd – aangezien de "wisselkoers" tussen echt geld en "Crystals" niet 1 op 1 was - het voor de speler ook moeilijker gemaakt om te weten hoeveel geld hij aan kisten spendeerde.

<sup>69</sup> De crates kosten respectievelijk: Trooper crate: 4000 credits / 200 Crystals; Starfighter crate: 2400 credits / 120 Crystals; Hero crate: 2200 credits / 110 Crystals.

<sup>70</sup> De waarde van de pakketten wordt bovendien op artificiële wijze bepaald en gepromoot, o.a. door 'premiumpakketten' en 'zeldzame pakketten' aan te bieden.