



Kansspelautoriteit

Onderzoek naar loot boxes

Een buit of een last?

Samenvatting

De Kansspelautoriteit heeft onderzoek gedaan naar loot boxes, ook wel 'crates', 'cases' of 'packs' genoemd. Loot boxes zijn een soort schatkistjes die in steeds meer games worden ingebouwd. Loot boxes in games zorgen voor vermenging van kansspelen en behendigheidsspelen. Terwijl bij games de uitkomst van het spel wordt bepaald door behendigheid, wordt bij loot boxes de uitkomst van het spel bepaald door toeval. Veelal moet een speler betalen voor een loot box. Daarnaast kan de prijs die je kan winnen met loot boxes geld waard zijn. Hierdoor ontstond de vraag of loot boxes zijn toegestaan op grond van de kansspelwetgeving. Ook was de Kansspelautoriteit benieuwd of er verslavingsrisico's verbonden zijn aan het openen van loot boxes.

Aanleiding onderzoek

De Kansspelautoriteit deed onderzoek naar loot boxes, nadat er zorgen waren geuit door gamers, ouders en zorginstellingen.

Bevindingen onderzoek

Uit het onderzoek blijkt dat 4 op de 10 onderzochte loot boxes in strijd zijn met de Wet op de Kansspelen. Dat komt doordat de inhoud van deze loot boxes wordt bepaald door toeval en doordat de te winnen prijzen buiten het spel kunnen worden verhandeld: de prijzen hebben economische waarde. Het is verboden om dit soort kansspelen zonder vergunning aan Nederlandse consumenten aan te bieden. De nu beschikbare analyses wijzen er op dat alle onderzochte loot boxes mogelijk verslavend kunnen zijn. Qua ontwerp en mechanismen zijn loot boxes vergelijkbaar met gokspelen zoals fruitautomaten en roulette. Er zijn echter geen signalen dat loot boxes op grote schaal worden geopend door problematische en verslaafde spelers. Maatschappelijk kwetsbare groepen, zoals jongeren, worden wel aangezet tot deelname aan kansspelen.

Opzet onderzoek

Het onderzoek naar loot boxes bestond uit verschillende onderdelen. De wettelijke toelaatbaarheid van loot boxes is onderzocht door de leidraad beoordeling kansspelen te doorlopen. Hiertoe is de werking van loot boxes geanalyseerd, onder andere door ook zelf loot boxes te openen. Voor het onderzoek naar de verslavingsrisico's is literatuuronderzoek gedaan en is informatie ingewonnen bij de verslavingszorg en andere experts. De loot boxes in de spellen zijn tevens beoordeeld met een evaluatie-instrument dat eerder is gebruikt om het Nederlandse kansspelaanbod te analyseren, maar enige voorzichtigheid is gewenst bij deze resultaten.

1. Inleiding

De Kansspelautoriteit heeft haar onderzoek naar loot boxes, ook wel 'crates', 'cases' of 'packs' genoemd, afgerond. De aanleiding voor dit onderzoek was de onduidelijkheid over de vraag of loot boxes in Nederland verboden zijn en de eventuele verslavingsrisico's die loot boxes met zich mee kunnen brengen. Het beantwoorden van deze vraag wordt urgenter nu steeds meer behendigheids spellen loot boxes bevatten. De reikwijdte van dit onderzoek beperkt zich tot het verhelderen van deze onduidelijkheden.

De Kansspelautoriteit heeft tien spellen onderzocht. Deze tien spellen zijn geselecteerd op basis van populariteit op een veelgebruikt platform dat video's streamt van spellen en spelers.

Om meer informatie te verkrijgen heeft de Kansspelautoriteit een uitvraag gedaan bij de verslavingszorg om onder andere te inventariseren of er ooit personen waren behandeld die verslaafd waren aan het openen van loot boxes.

Om inzicht te krijgen in de mogelijke problematiek en antwoord te geven op de onduidelijkheden is de leidraad beoordeling kansspelen¹ van de Kansspelautoriteit doorlopen. Dit kader dient om een vraag te beantwoorden of bepaald nieuw spelaanbod onder het toezicht van de Kansspelautoriteit valt. Hiertoe worden bestaande inzichten uit het recht, de economie en de wiskunde op een praktische wijze samengebracht. De Wet op de kansspelen (hierna: Wok) dient hierbij als uitgangspunt.

Om te komen tot een conclusie (*hoofdstuk 2*) is beschreven of er voldoende reden is om tot een beoordeling te komen. Deze afweging wordt gemaakt door te kijken naar de potentiële schade die het spel toebrengt aan de publieke doelen van de Kansspelautoriteit (*hoofdstuk 3*). Ten slotte is beoordeeld of er sprake is van een kansspel in de zin van de Wok (*hoofdstuk 4*).

2. Conclusie

Loot boxes hebben een mogelijk negatief effect op het doel om verslaving zoveel mogelijk te voorkomen. De integratie van loot boxes in behendigheids spellen, zonder de daarbij horende passende maatregelen en voorzieningen, druist mogelijk

¹ Kansspelautoriteit. (2018, 30 maart). Leidraad beoordeling kansspel vastgesteld. Geraadpleegd van <https://www.kansspelautoriteit.nl/nieuws/alle-nieuwsberichten/2018/maart/toetsingskader-kanss/>

in tegen het Nederlandse kansspelbeleid om negatieve effecten van kansspelen zoveel mogelijk te beperken.

Uit het onderzoek blijkt dat 4 van de 10 onderzochte loot boxes in strijd zijn met de wet. Dit zijn de loot boxes in spellen waarbij de in-game goederen die uit de loot boxes komen, overdraagbaar zijn. De consument heeft bij het openen van loot boxes geen invloed op het resultaat. De spellen waar de combinatie bestaat van in-game goederen die verhandelbaar zijn en het verkrijgen van deze in-game goederen door middel van loot boxes, vallen onder artikel 1 van de Wok. Aangezien onder de geldende wetgeving geen vergunning verstrekt kan worden voor dit aanbod, zijn deze loot boxes verboden in Nederland. Zes van de tien onderzochte spellen met loot boxes zijn niet in strijd met de wet aangezien bij deze spellen geen sprake is van een in-game goed met een economische waarde. Bij deze spellen wordt niet voldaan aan de definitie van prijs in artikel 1 van de Wok.

Om een gestructureerde en kwantificeerbare risico-inschatting van loot boxes te maken is gebruik gemaakt van een evaluatie-instrument dat eerder is gebruikt om het Nederlandse kansspelaanbod te analyseren. Loot boxes hebben, volgens dit instrument, gemiddeld gezien een verslavingsrisicopotentieel (hierna: risicopotentieel) tussen gemiddeld en hoog. Het risicopotentieel is erg afhankelijk van hoe de loot box wordt aangeboden. De loot boxes met een hogere score hebben elementen geïntegreerd die overeenkomen met fruitautomaten. Bij deze loot boxes is er vaak sprake van een (hogere) jackpot waarbij de virtuele goederen overdraagbaar zijn, kunnen spelers onbeperkt loot boxes blijven openen, zijn er meerdere visuele en geluidseffecten toegevoegd en wordt er gebruik gemaakt van een 'near miss' effect. De loot boxes met een hogere score zijn volgens dit instrument qua verslavingsrisico vergelijkbaar met blackjack en roulette. De loot boxes met een lagere score zijn volgens dit instrument qua verslavingsrisico vergelijkbaar met een kleinschalige bingo. Dit instrument is bedoeld voor kansspelen waarbij de prijs giraal of chartaal geld betreft. Enige voorzichtigheid is daarom gewenst bij de interpretatie van de resultaten van dit instrument.

Er zijn geen signalen dat loot boxes op grote schaal worden geopend door probleemspelers en/of verslaafde spelers. Maatschappelijke kwetsbare groepen zoals jongeren zouden door het openen van loot boxes op termijn wel kunnen worden aangezet tot deelname aan andere kansspelen. De kans op kansspelverslaving ligt bij deze groep velen malen hoger dan bij volwassenen

De Kansspelautoriteit heeft tot op heden niet vast kunnen stellen dat aanbieders van de spellen beheersmaatregelen nemen om kwetsbare groepen, zoals minderjarigen, uit te sluiten en verslaving tegen te gaan.

3. Drempelcriterium

- **De Kansspelautoriteit heeft op dit moment nog geen signalen ontvangen waaruit blijkt dat loot boxes op grote schaal worden geopend door probleemspelers en/of verslaafde spelers, maar dat betekent niet dat er geen (grote) problemen kunnen zijn.**
- **Maatschappelijke kwetsbare groepen kunnen worden aangezet tot deelname aan kansspelen.**
- **Het openen van loot boxes kent een mogelijk risicopotentieel tussen gemiddeld en hoog. Enige voorzichtigheid is gewenst bij de interpretatie van deze resultaten.**
- **De integratie van loot boxes in behendigheids spellen zorgt voor vermenging tussen kansspelen en behendigheids spellen.**

3.1 Allereerst wordt beoordeeld in hoeverre er voldoende reden is om tot een beoordeling over te gaan van loot boxes. Deze afweging wordt gemaakt door te kijken naar de potentiële schade die het spel toebrengt aan de publieke doelen van de Kansspelautoriteit.

3.2 In het geval van loot boxes zijn er mogelijk risico's op het gebied van kansspelverslaving. In dit document wordt verder niet ingegaan op risico's aangaande van andere consumentenschade en illegaliteit en criminaliteit.

3.3 Loot boxes kunnen in dit kader worden gezien vanuit het perspectief van (1) de spelers, (2) het spel en (3) de spelomgeving waarin het spel wordt gespeeld. Deze drie perspectieven hebben invloed op elkaar en kunnen het ontstaan van een verslaving versterken of verzwakken.²

Spelers

3.4 Spelers die deelnemen aan een kansspel kunnen worden ingedeeld in drie verschillende groepen:³

1. de recreatieve speler;

² de Vos, T. (1998). Gokverslaving. In Hb. Kind. &Adoles.-Boekblok (pp. 946-953). Bohn Stafleu van Loghum, Houten.

³ de Vos, T. (1998). Gokverslaving. In Hb. Kind. &Adoles.-Boekblok (pp. 946-953). Bohn Stafleu van Loghum, Houten.

2. de probleemspeler⁴; en
3. de verslaafde speler⁵.

3.5 Om spelers in te delen in één van deze groepen, wordt gekeken naar de hoeveelheid tijd en geld die aan het kansspel worden besteed in vergelijking met de beschikbare tijd en geld van een speler.⁶ Sommige spelers kunnen bijvoorbeeld 1000 euro verspelen zonder dat ze problemen ervaren, terwijl dit voor andere spelers problemen kan veroorzaken. In de basis gaat het erom dat het spelen van een kansspel door de spelers hun maatschappelijke activiteiten niet beïnvloedt. Bij probleemspelers en verslaafde spelers wordt hun maatschappelijk functioneren wel beïnvloed. Het kansspel zal in grotere mate hun leven beheersen, zo wordt er bijvoorbeeld geld geleend om het kansspel te kunnen spelen.⁷ Bepaalde categorieën (potentiële) spelers zijn kwetsbaarder. Deze groepen worden ook wel maatschappelijk kwetsbare groepen genoemd.

3.6 Onder maatschappelijk kwetsbare groepen van personen wordt onder andere verstaan minderjarigen, personen onder de 24 jaar, personen die door hun geestelijke en/of lichamelijke beperking en/of goedgelovigheid bijzonder vatbaar zijn⁸, personen met financiële problemen, en personen die kenmerken van risicovol spelgedrag vertonen. Deelname aan een kansspel hoeft niet direct effect te hebben, soms zijn de effecten pas op een later moment merkbaar. Een voorbeeld zijn minderjarigen. Als minderjarigen eenmaal worden blootgesteld aan kansspelmechanismen dan is de kans significant groter dat zij hier op een later moment in hun leven last van krijgen. In de literatuur wordt erop gewezen dat een vroegtijdige blootstelling het risico op verslaving en de ernst van de verslaving verhoogt.¹⁰ De onwenselijkheid van deelname aan kansspelen door minderjarigen wordt dan ook breed gedragen. In Nederland geldt een verbod voor minderjarigen om deel te nemen aan kansspelen.

⁴ De Kansspelautoriteit maakt in andere documenten tevens gebruik van de term risicospeler.

⁵ De Kansspelautoriteit maakt in andere documenten tevens gebruik van de term probleemspeler.

⁶ DE BRUIN, D. I. C. K. (2015). Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen. CVO Research & Consultancy, Utrecht.

⁷ de Vos, T. (1998). Gokverslaving. In Hb. Kind. &Adoles.-Boekblok (pp. 946-953). Bohn Stafleu van Loghum, Houten.

⁸ Hierbij wordt aangesloten bij de definitie die wordt gehanteerd bij artikel 6:193a, tweede lid BW en Artikel 2 Besluit werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen

⁹ Bieleman, B., Biesma, S., Kruize, A., Zimmerman, C., Boendermaker, M., Nijkamp, R., & Bak, T. (2011). Gokken in kaart. IntraVal.

¹⁰ King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model. *Computers in Human Behavior*, 55, 198-206.

- 3.7** Meer dan 9 miljoen mensen in Nederland speelden in 2009 wel eens een computerspel. Dit staat gelijk met ongeveer 70% van de bevolking.¹¹ Deze informatie is van belang om de blootstelling aan loot boxes te bepalen. Er is geen data per spel beschikbaar die de exacte afname van de verschillende loot boxes weergeeft.
- 3.8** Uit eerdere onderzoeken¹² blijkt dat een zeer grote groep minderjarigen (75% - 95%) wel eens een computerspel speelt. Deze groep kan op dit moment worden blootgesteld aan loot boxes. De kans op kansspelverslaving ligt bij deze groep velen malen hoger dan bij volwassenen.¹³
- 3.9** De Kansspelautoriteit heeft navraag gedaan bij verslavingszorg en andere experts. Bij deze uitvraag heeft zij gevraagd in welke mate zij bekend zijn met personen die verslaafd zijn geraakt aan het openen van loot boxes. Uit deze uitvraag blijkt dat er incidenteel mensen zijn die ongewild te veel geld uitgeven aan loot boxes. Om aan de behoefte te voldoen van het blijven openen van de boxes gebruiken sommige jongeren zelfs (stiekem) de creditcard van hun ouders.
- 3.10** Er zijn echter geen signalen dat loot boxes op grote schaal worden geopend door problematische en verslaafde spelers. Navraag bij de verslavingszorg en andere experts leert dat er wel algemene signalen zijn waaruit blijkt dat er grootschalige problemen kunnen ontstaan. Bij enkele spellen zijn er signalen dat die specifieke loot boxes zorgen voor maatschappelijke schade.
- 3.11** De Kansspelautoriteit ziet op dit moment nog niet dat er een groot aantal spelers gebruikmaakt van de zogenaamde marktplaatsen om de, indien mogelijk, in-game goederen te kopen en verkopen.
- 3.12** Spelers hebben over het algemeen de intentie om een behendigheids spel te spelen en niet om te gokken.

¹¹ Van den Broek, M. A. T. T. H. I. J. S. (2009, 17 september). TNS en Newzoo: Nederland telt 9,3 miljoen gamers. Geraadpleegd van

https://www.marketingfacts.nl/berichten/20090917_tns_en_newzoo_nederland_telt_93_miljoen_gamers

¹² ESPORTS in Nederland, de hype voorbij. (2017, 18 mei). Geraadpleegd op 2 februari 2018, van <http://www.nielsen.com/nl/nl/insights/reports/2017/eSports-in-the-netherlands.print.html>

¹³ Leo, L. Recente ontwikkelingen in de interne markt van kansspelen.

Het spel

- 3.13** In de literatuur worden diverse kenmerken en eigenschappen van kansspelen beschreven die samenhangen met risicovol speelgedrag.¹⁴ Een veel gehanteerd kenmerk is de tijd tussen de inzet en de uitkomst van het kansspel, het short of long odds karakter van kansspelen. Hoe korter die tijd, hoe meer risicovol het kansspel wordt beschouwd. Hoewel het short of long odds karakter van kansspelen een rol speelt bij het ontstaan van kansspelproblematiek is het zeker niet het enige kenmerk dat hiermee in verband wordt gebracht.
- 3.14** De hoogte van de inzet, de te winnen prijzen, de aanwezigheid van een jackpot en de ervaren/ gepercipieerde subjectieve invloed op de winstkansen blijken tevens een rol te spelen bij het ontwikkelen van kansspelproblemen.¹⁵ Kansspelen worden ook als risicovol beschouwd als zij de illusie van controle weten te creëren. Een voorbeeld hiervan zijn kansspelautomaten waarbij het mogelijk is om bepaalde rollen vast te zetten of rollen te laten stoppen met een druk op de knop. Ook het creëren van 'een bijna winst' (of near misses) beïnvloedt het speelgedrag.
- 3.15** Om een gestructureerde en kwantificeerbare risico-inschatting van loot boxes te maken wordt gebruik gemaakt van een evaluatie-instrument dat eerder is gebruikt om het Nederlandse kansspelaanbod te analyseren.¹⁶ Met dit instrument wordt op tien onafhankelijke dimensies een score bepaald tussen 0 (niet van invloed) tot 10 (sterk van invloed). Samen geven de tien dimensies een totaalscore waarmee een kansspel geclassificeerd kan worden als een spel met een (zeer) laag, een gemiddeld of een (zeer) hoog risicopotentieel. Dit instrument is bedoeld voor kansspelen waarbij de prijs giraal of chartaal geld betreft. Het is op dit moment niet vast te stellen wat voor invloed de uitkering van in-game goederen als prijs op de betrouwbaarheid heeft op dit instrument. Enige voorzichtigheid is daarom gewenst bij de interpretatie van de resultaten van dit instrument.

¹⁴ de Bruin, D.E. (2015). Kansspelverslaving, risico's en preventie. Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

¹⁵ de Bruin, D.E. (2015). Kansspelverslaving, risico's en preventie. Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

¹⁶ de Bruin, D.E. (2017). Assessment verslavingsgevoeligheid Nederlandse kansspelaanbod. Den Haag/Utrecht: Kansspelautoriteit/CVO – Research & Consultancy.

Tabel 1 Risico categorieën

Resultaat	Score	Risico categorie	Risicopotentieel
1 – 124	> 0 - ≤ 2	A	Zeer laag
125 – 248	> 2 - ≤ 4	B	Laag
249 – 372	> 4 - ≤ 6	C	Gemiddeld
373 – 496	> 6 - ≤ 8	D	Hoog
497 – 620	> 8 - ≤ 10	E	Zeer hoog

- 3.16** Loot boxes hebben, volgens het gebruikte instrument, gemiddeld gezien een risicopotentieel tussen gemiddeld en hoog (risico categorie C - D). Het risicopotentieel is erg afhankelijk van hoe de loot box wordt aangeboden. De loot boxes met een hogere score hebben elementen geïntegreerd die overeenkomen met fruitautomaten. Bij deze loot boxes is er vaak sprake van een (hogere) jackpot waarbij de virtuele goederen overdraagbaar zijn, kunnen spelers onbeperkt loot boxes blijven openen, zijn er meerdere visuele en geluidseffecten toegevoegd en wordt er gebruik gemaakt van een 'near miss' effect. De loot boxes met een hogere score zijn volgens dit instrument qua verlavingsrisico vergelijkbaar met blackjack en roulette. De loot boxes met een lagere score zijn volgens dit instrument qua verslavingsrisico vergelijkbaar met een kleinschalige bingo.
- 3.17** Er zijn publicaties bekend waarin wordt aangegeven dat loot boxes problematisch en/of verslavend kunnen zijn.¹⁷ Volgens deze publicaties komen loot boxes qua ontwerp en mechanisme overeen met fruitautomaten. Deze onderzoeken zijn niet empirisch van aard.

De spelomgeving

- 3.18** Het begrip spelomgeving is een breed en veelzijdig begrip. Het kan refereren aan de online omgeving, de ambiance en de aantrekkelijkheid van het aanbod van kansspelen. Het kan echter ook verwijzen naar de sociaal-culturele omgeving waarin gespeeld wordt of naar de rol die ouders en vrienden spelen bij het beginnen of doorgaan met gokken.¹⁸

¹⁷ Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. *Gaming Law Review*; Koeder, M. J., & Tanaka, E. (2017) en de daarbij behorende bronnen.

¹⁸ de Bruin, D.E. (2015). *Kansspelsverslaving, risico's en preventie. Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen*. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

- 3.19** De drempel om een kansspel te kunnen spelen wordt ook gezien als een belangrijk onderdeel van de spelomgeving. Hierbij kan een spelomgeving drempelverlagend zijn of juist drempelverhogend werken om deel te nemen aan een kansspel.¹⁹
- 3.20** De integratie van loot boxes in behendigheids spellen zorgen voor een lage drempel om deel te nemen aan een kansspel. Deze integratie zorgt voor vermenging van kansspelen en behendigheids spellen in een omgeving die vergelijkbaar is, in fysieke termen, met laagdrempelige horeca. Deze vermenging op deze locaties is in de jaren 90 in Nederland verboden om blootstelling aan kansspelen te verminderen en minderjarigen te beschermen.
- 3.21** De invloed van een spelomgeving op het speelgedrag lijkt evident.²⁰ Spelers worden aangetrokken door een mooie spelomgeving. Onderzoek wijst bovendien uit dat de virtuele atmosfeer en de functionele kwaliteiten van online kansspelen speelgedrag kunnen stimuleren.²¹
- 3.22** De loot boxes worden aangeboden in een omgeving waarbij behendigheids spellen centraal staan. Veel van de behendigheids spellen zijn online. Een belangrijk kenmerk van veel van deze online behendigheids spellen is dat een bepaalde status wordt ontleend aan het spelen van het spel en/of de uiterlijke in-game kenmerken van de speler. Het verkregen in-game goed van een loot box zou mogelijk invloed kunnen hebben op hoe een speler in het spel wordt gewaardeerd door andere spelers.²²²³²⁴ Dit effect kan een belangrijke rol spelen om meer loot boxes te openen.

¹⁹ de Vos, T. (1998). Gokverslaving. In Hb. Kind. &Adoles.-Boekblok (pp. 946-953). Bohn Stafleu van Loghum, Houten.

²⁰ de Bruin, D.E. (2015). Kansspelverslaving, risico's en preventie. Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

²¹ de Bruin, D.E. (2015). Kansspelverslaving, risico's en preventie. Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

²² Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, J. M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*, 68, 538-546.

²³ Hsiao, C. C., & Chiou, J. S. (2012). The effects of a player's network centrality on resource accessibility, game enjoyment, and continuance intention: A study on online gaming communities. *Electronic Commerce Research and Applications*, 11(1), 75-84.

²⁴ Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, J. M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*, 68, 538-546.

- 3.23** De Kansspelautoriteit heeft tot op heden niet vast kunnen stellen dat aanbieders van de spellen beheersmaatregelen nemen om kwetsbare groepen, zoals minderjarigen, uit te sluiten en verslaving tegen te gaan.²⁵²⁶ Dit betekent dat in ieder geval de kwetsbare groep minderjarigen, op dit moment zonder enige drempel loot boxes kunnen openen en/of in verleiding kunnen worden gebracht om loot boxes te openen.
- 3.24** Aangezien de spellen fysiek vaak individueel gespeeld worden, vindt het openen van loot boxes standaard niet plaats in een gecontroleerde omgeving onder toezicht van anderen, zoals ouders, vrienden of buitenstaanders.
- 3.25** De Kansspelautoriteit heeft geconstateerd dat er slechts bij twee spellen een PEGI rating van PEGI 18 is gegeven. De andere spellen hebben een PEGI 3, PEGI, 7, PEGI 12, of geen PEGI rating.

²⁵ De onderzoekers hebben ten tijde van het onderzoek geen passende (leeftijds)verificaties geconstateerd tijdens het onderzoek naar loot boxes.

²⁶ De onderzoekers hebben ten tijde van het onderzoek geen passende maatregelen geconstateerd om kansspelverslaving tegen te gaan.

Tabel 2 Resultaten speler en spelomgeving

Loot box ID	Speler	Spelomgeving	PEGI Rating	Maatregelen genomen door aanbieder om risico's te mitigeren
#1	Wel open source signalen over probleemspelers.	Behendigheids spel zonder enige vorm van toezicht, externe websites van derden zijn beschikbaar waarbij het mogelijk is om de in-game goederen te verkopen. Verder is het mogelijk om de in-game goederen te gebruiken als inzetten bij kansspelaanbieders waarvoor geen vergunning is afgegeven door de Kansspelautoriteit (Roulette, eSports weddenschappen, etc.).	PEGI 18	Geen
#2	Geen signalen beschikbaar over probleemspelers of verslaafde spelers.	<i>Idem</i>	Geen	Geen
#3	Wel open source signalen over probleemspelers.	<i>Idem</i>	PEGI 3	Geen
#4	Geen signalen beschikbaar over probleemspelers of verslaafde spelers.	Behendigheids spel zonder enige vorm van toezicht , geen externe website van derden beschikbaar waarbij het mogelijk is om de in-game goederen te gebruiken.	Geen	Geen
#5	<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	PEGI 12	Geen
#6	<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	PEGI 7	Geen
#7	<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	PEGI 12	Geen
#8	<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	PEGI 12	Geen
#9	<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	PEGI 18	Geen
#10	<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	PEGI 12	Geen

Tabel 3 Resultaten risicopotentieel onderdeel spel

Loot box ID	Event frequency	Interval payback	Jackpot	Continuity of playing	Chance of winning	Availability	Multiple playing/stake	Variable stake	Sensory product	Near wins	In-game goed overdraagbaar	Storting / inworp
#1	7,5	10	4	10	1,25	10	0	0	10	10	Ja	Ja
#2	8,75	10	4	10	6	10	0	5	10	10	Ja	Ja
#3	7,5	7,5	2,5	10	1,25	10	0	5	10	5	Ja	Ja
#4	8,75	10	1,25	10	1,25	10	0	0	0	0	Ja	Ja
#5	7,5	10	0	10	0	10	0	0	0	0	Nee	Ja
#6	8,75	8,75	0	10	0	10	0	0	0	0	Nee	Ja
#7	8,75	10	0	10	0	10	0	0	10	0	Nee	Ja
#8	8,75	10	0	10	0	10	0	0	10	0	Nee	Ja
#9	10	10	0	10	0	10	0	0	5	0	Nee	Ja
#10	7,5	10	0	10	0	10	0	5	10	0	Nee	Ja

4. Kansspelen (overwegende invloed en prijs)

- **Loot boxes zijn in strijd met de wet als de in-game goederen die uit de loot boxes komen, overdraagbaar zijn.**
- **Loot boxes zijn in niet strijdig met de wet als de in-game goederen die uit de loot boxes komen niet overdraagbaar zijn.**

4.1 Het voorkomen van verslaving aan georganiseerde spelen is een wezenlijk onderdeel van de bedoeling van de Wok.²⁷ De bedoeling van de Wok is:

- het voorkomen dat kwetsbare groepen (zoals jongeren) in de problemen komen door deelname aan kansspelen;
- het tijdig signaleren van risicovol speelgedrag, en
- matiging van het speelgedrag indien een speler zijn speelgedrag niet meer onder controle heeft en indien nodig doorverwijzen naar passende zorg.

4.2 De wettelijke bevoegdheid van de Kansspelautoriteit beperkt zich tot kansspelen, zoals beschreven in artikel 1 van de Wok:

"Behoudens het in Titel Va van deze wet bepaalde is het verboden gelegenheid te geven om mede te dingen naar prijzen of premies, indien de aanwijzing der winnaars geschiedt door enige kansbepaling waarop de deelnemers in het algemeen geen overwegende invloed kunnen uitoefenen, tenzij daarvoor ingevolge deze wet vergunning is verleend."

4.3 Bij vier van de tien onderzochte spellen is geconstateerd dat er prijzen zijn die een waarde vertegenwoordigen in het economisch verkeer. Er is sprake van een economische waarde op het moment dat er sprake is van een in-game goed dat overdraagbaar is. In deze gevallen kan met dit specifieke in-game goed een transactie worden verricht, waaronder het verkopen van dit goed.

4.4 Bij het openen van deze loot boxes wordt er altijd een in-game goed verkregen. Dit argument wordt door sommige partijen aangevoerd om aan te geven waarom er geen sprake kan zijn van een kansspel. Dit argument is niet geldig.²⁸ De in-game goederen verschillen en hebben, als deze verhandelbaar zijn, een verschillende economische waarde. Het staat buiten twijfel dat de echte winnaar degene is aan wie de grote, waardevolle prijs met een hoge economische waarde toevalt.

²⁷ Zie onder andere de toelichting op de Wok en artikel 4a van de Wok.

²⁸ Rechtbank Amsterdam, 17 april 2002, KG02/617 OdC, ECLI:NL:RBAMS:2002:AE2131

- 4.5** Loot boxes bevatten willekeurige in-game goederen. Deze willekeurige in-game goederen kunnen variëren van cosmetische aanpassingen aan het spel tot goederen die invloed hebben op de progressie van de speler en/of voortgang van het spel. De loot boxes zitten in een spel, maar zijn tevens te spelen als een spel op zich.
- 4.6** Uit het onderzoek blijkt dat een speler nooit invloed heeft op welk in-game goed de speler krijgt. Bij sommige loot boxes kan er bijvoorbeeld wel worden gekozen welke kaart als eerst kan worden omgedraaid, maar op de uitkomst van deze kaarten, die (deels) leidt tot het in-game goed, heeft de deelnemer geen enkele invloed. De Kansspelautoriteit categoriseert deze loot boxes dan ook als spellen waar behendigheid geen enkele rol speelt.
- 4.7** De Kansspelautoriteit constateert dat vier van de onderzochte loot boxes in strijd zijn met de wet. Bij deze loot boxes is er sprake van een prijs en kan de speler geen overwegende invloed uitoefenen op welk in-game goed de speler krijgt. Daarmee overtreden deze aanbieders artikel 1 van de Wok. In Nederland mogen aanbieders alleen een kansspel aanbieden als ze een vergunning hebben van de Kansspelautoriteit. Aanbieders van deze loot boxes kunnen tot op heden geen vergunning krijgen omdat de Wok deze loot boxes niet toestaat.
- 4.8** Zes van de tien onderzochte loot boxes zijn niet strijdig met de wet. Er is bij deze spellen geen sprake van een in-game goed met een economische waarde en ze voldoen daarmee niet aan de definitie van prijs in artikel 1 van de Wok. Aangezien deze loot boxes toch mogelijk de ontwikkeling van verslaving bevorderen zijn deze spellen wel strijdig met het doel om verslaving aan georganiseerde spelen zoveel mogelijk te voorkomen.
- 4.10** Er zijn meerdere gesprekken geweest met andere Europese toezichthouders. De Kansspelautoriteit heeft geconstateerd dat de elementen die worden gebruikt om te bepalen of er sprake is van een kansspel, namelijk: kans en prijs (economische waarde) ook worden gebruikt in andere Europese landen.

Referenties

- Bieleman, B., Biesma, S., Kruize, A., Zimmerman, C., Boendermaker, M., Nijkamp, R., & Bak, T. (2011). Gokken in kaart. Intraval.
- DE BRUIN, D. I. C. K. (2015). Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen. CVO Research & Consultancy, Utrecht.
- de Bruin, D.E. (2015). Kansspelverslaving, risico's en preventie. Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.
- de Bruin, D.E. (2017). Assessment verslavingsgevoeligheid Nederlandse kansspelaanbod. Den Haag/Utrecht: Kansspelautoriteit/CVO – Research & Consultancy.
- de Vos, T. (1998). Gokverslaving. In Hb. Kind. &Adoles.-Boekblok (pp. 946-953). Bohn Stafleu van Loghum, Houten.
- ESPORTS in Nederland, de hype voorbij. (2017, 18 mei). Geraadpleegd op 2 februari 2018, van <http://www.nielsen.com/nl/nl/insights/reports/2017/eSports-in-the-netherlands.print.html>
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. *Gaming Law Review*; Koeder, M. J., & Tanaka, E. (2017) en de daarbij behorende bronnen.
- Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, J. M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*, 68, 538-546.
- Hsiao, C. C., & Chiou, J. S. (2012). The effects of a player's network centrality on resource accessibility, game enjoyment, and continuance intention: A study on online gaming communities. *Electronic Commerce Research and Applications*, 11(1), 75-84.
- Kansspelautoriteit. (2018, 30 maart). Leidraad beoordeling kansspel vastgesteld. Geraadpleegd van <https://www.kansspelautoriteit.nl/nieuws/alle-nieuwsberichten/2018/maart/toetsingskader-kanss/>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model. *Computers in Human Behavior*, 55, 198-206.
- Leo, L. Recente ontwikkelingen in de interne markt van kansspelen.

- Rechtbank Amsterdam, 17 april 2002, KG02/617 OdC,
ECLI:NL:RBAMS:2002:AE2131