



KANSSPELEN EN *SOCIAL GAMING*

INFORMATIEVE NOTA

ONDER BEGELEIDING VAN

INE VAN CAUWENBERGE

ETIENNE MARIQUE

PETER NAESSENS

2017

JONATHAN VAN DAMME

INHOUD

INLEIDING	1
1. BELGISCHE REGLEMENTERING MET BETREKKING TOT KANSSPELEN	2
1.1. Definitie van een kansspel.....	2
1.2. Gevolgen voor aanbieders	3
1.3. Doel van de reglementering.....	3
2. INTEGRATIE VAN KANSSPELEN BINNEN SOCIAL GAMING IN HET ALGEMEEN.....	4
2.1. Het begrip <i>social gaming</i>	4
2.2. De waarde van <i>in game</i> voorwerpen	4
2.3. <i>In game</i> voorwerpen in het kader van de Kansspelwet	6
3. LOOT BOXES.....	7
3.1. Strategie van ontwikkelaars.....	7
3.2. Betekenis in het kader van de kansspelwetgeving.....	8
3.3. Gevaren	9
3.4. Klassieke handhaving is moeilijk.....	10
3.5. Aanbevelingen.....	11
4. SKIN GAMBLING	13
4.1. Systeem	13
4.2. Problematiek.....	14
4.2.1. <i>Strijdigheid met de Belgische kansspelwetgeving</i>	14
4.2.2. <i>Jong publiek</i>	15
4.2.3. <i>Agressieve promotie</i>	15
4.2.4. <i>Geen vergunning beschikbaar</i>	17
4.3. Aanbevelingen.....	17
4.3.1. <i>Zwarte lijst</i>	17
4.3.2. <i>Een nieuwe vergunning invoeren?</i>	18
5. ESports BETTING	20
5.1. Praktijk	20
5.2. Behandeling door de Kansspelcommissie	20

CONCLUSIE	21
BIJLAGE 1: SCHEMATISCHE WEERGAVE VAN <i>SKIN GAMBLING</i> EN <i>LOOT BOXES</i>	22
BIJLAGE 2: ONDERZOCHE WEBSITES VOOR <i>SKIN GAMBLING</i>	23
BIJLAGE 3: ONDERZOCHE WEBSITES VOOR <i>ESPORTS BETTING</i>	25
BIJLAGE 4: ILLUSTRATIEVE LIJST VAN GAMES DIE <i>LOOT BOXES</i> IMPLEMENTEREN	26
BIBLIOGRAFIE	28
Wetgeving	28
Parlementaire stukken	28
Rechtspraak	28
Boeken en bijdragen in verzamelwerken	29
Artikels	29
Websites	31
Andere werken	31

INLEIDING

In de literatuur, de pers en de politieke wereld is bezorgdheid ontstaan over het aanbod van kansspelen op het internet en via interactieve media. In werkelijkheid blijkt dat ontwikkelaars inderdaad gebruik maken van *social gaming als platform* om online kansspelen aan te bieden aan spelers.

De meest voorkomende vorm van kansspelen die met *social gaming* te maken heeft, vindt men terug in de spellen zelf. Het gaat om het systeem van *loot boxes*, waarbij de speler willekeurige prijzen met een variabele waarde krijgt. Wanneer men van de speler een betaling vraagt om kans te maken op deze prijs, gaat het om kansspelen in de zin van de Kansspelwet.

Sinds enkele jaren treedt de Kansspelcommissie actief op tegen websites die op illegale wijze kansspelen uitbaten op het internet. Bij nader onderzoek blijkt dat er vaak een nauwe band is tussen deze *illegale kansspelwebsites* en vormen van *social gaming*.

Zo zijn er de afgelopen jaren websites opgericht die bezoekers een platform bieden voor *skin gambling*. Dat houdt in dat spelers digitale voorwerpen met een monetaire waarde als inzet gebruiken voor een kansspel. Verder zal blijken dat de inzet en de winst bij deze kansspelen veel groter kunnen zijn dan men op het eerste zicht zou denken. Het feit dat de praktijk weinig bekend is bij overheden wordt door uitbaters mogelijk misbruikt om de kansspelen ongemerkt aan te bieden aan jongeren.

Een laatste praktijk die deze nota behandelt zijn de *weddenschappen op eSports*, waarbij men geld inzet op de uitslag van wedstrijden tussen professionele gamers. Deze praktijk wordt maar kort toegelicht, aangezien zij een minder nauwe band vertoont met *social gaming* en grotendeels analoog is aan gewone weddenschappen. Bovendien is de Kansspelcommissie momenteel al bezig met de ontwikkeling van een beleid voor dit soort weddenschappen.

Het is de bedoeling om deze drie fenomenen te bespreken in het licht van de *kansspelwetgeving*. Daarbij wordt in het bijzonder aandacht besteed aan enkele doelstellingen van de kansspelwet, met name de bescherming van minderjarigen en het voorkomen van gokverslavingen. In het eerste deel van de nota worden enkele begrippen uit de kansspelwetgeving uiteengezet, met een korte toelichting van de betekenis van deze begrippen in het kader van *social gaming*.

Ten slotte zullen enkele mogelijke *beleidspistes* gesuggereerd worden. Wat *skin gambling* betreft komen de voorgestelde maatregelen neer op een betere handhaving van de Belgische wetgeving, in combinatie met een toenadering naar de uitbaters. Voor *loot boxes* zal worden voorgesteld om consumenten bewust te maken van hun effecten, en om beter samen te werken met ontwikkelaars.

1. BELGISCHE REGLEMENTERING MET BETREKKING TOT KANSSPELEN

1.1. Definitie van een kansspel

Om te weten of de hierna vermelde praktijken onder de bevoegdheid van de Kansspelcommissie vallen, moet men nagaan of ze behoren tot het toepassingsgebied van de Belgische **Kansspelwet**. Deze wet definieert het begrip ‘kansspel’ als volgt: *“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”*.¹ Uit deze definitie kan men verschillende criteria afleiden om te oordelen of een bepaalde gebeurtenis een kansspel uitmaakt of niet. Hierna wordt de definitie kort ontleed en worden de verschillende aspecten besproken in het kader van *social gaming*.

Om te beginnen moet er sprake zijn van een **spel of weddenschap**. Dat houdt juridisch in dat er een kanscontract is waarbij de verplichtingen van de partijen afhangen van een spelactiviteit. Een spelactiviteit omschrijft men als *“een menselijke, gereguleerde activiteit waarbij een eindresultaat bereikt wordt dat toelaat van winnaars en verliezers te spreken”*.² Op het

concept van spelcontracten en spelactiviteit kan men diep ingaan, maar wat *social gaming* betreft is deze discussie minder relevant. De *game mechanics*³ die men gebruikt zijn immers dezelfde als dezen in slotmachines, roulettes en andere instrumenten, die in het Belgische recht onbetwist als kansspelen worden gezien.

Voor deelname aan dit spel betalen de deelnemers een **inzet**, die zij kunnen verliezen bij een nadelige uitkomst van het spel. Deze inzet kan op verschillende manieren gebeuren, maar moet wel in geld waardeerbaar zijn.⁴

Bij een kansspel maken de spelers kans om uit het spel een **winst** te verkrijgen. De winst kan van om het even welke aard zijn.⁵ Wat *social gaming* betreft is deze ruime formulering van groot belang, omdat men vaak niet op een rechtstreekse manier geld wint, maar wel andere voorwerpen (zoals zeldzame *skins*, of *credits* die men elders op het platform kan gebruiken).

Langs de andere kant moeten spelers kans maken op **verlies** van hun inzet. Het is de keerzijde van de kans die men heeft om winst te maken.⁶

Ten slotte moet het **toeval** een deel uitmaken van het spel. Volgens de Kansspelwet is het voldoende dat het toeval slechts een bijkomstig element is.⁷ Bij de praktijken die verder aan bod

¹ Art. 2, §1 wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, BS 30 december 1999 (hierna: *Kansspelwet 7 mei 1999*); M. CALLU, J. DE SMET, J. en P. NAESSENS, *Kansspelwetgeving 1999-2013*, 2013, Gent, Story Publishers, 22-25.

² K. ANDRIES, N. CARETTE EN N. HOECKX, *Kansspel. De wettelijke definitie gewikt en gewogen*, 2006, Brugge, Die Keure, 79.

³ De term *game mechanics* slaat op de manieren waarop actoren (spelers) interactie voeren met de wereld van het spel, zie onder meer M. SICART, “Defining Game Mechanics”, *Game Studies* 2008, vol. 8, afl. 2, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.

⁴ K. ANDRIES, N. CARETTE EN N. HOECKX, *Kansspel. De wettelijke definitie gewikt en gewogen*, 2006, Brugge, Die Keure, 130-135, 221-223; P.J. VALGAEREN, “Sociale

media: een nieuwe speeltuin voor kansspelen?” in VALGAEREN, P.J., VALCKE, P. en LIEVENS, E., *Sociale media – Actuele juridische aspecten*, 2013, Antwerpen, Intersentia, (199) 203; N. HOECKX, *Guiding Kansspelen*, 2015, Brussel, Larcier, 9.

⁵ Art. 2, §1 Kansspelwet 7 mei 1999; RvS ‘Gamepoint’, 29 oktober 2015, nr. 232.752; N. HOECKX, *Guiding Kansspelen*, 2015, Brussel, Larcier, 9.

⁶ K. ANDRIES, N. CARETTE EN N. HOECKX, *Kansspel. De wettelijke definitie gewikt en gewogen*, 2006, Brugge, Die Keure, 221-223; 238.

⁷ Art. 2, §1 Kansspelwet 7 mei 1999; N. HOECKX, “De wet op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de speler - Een commentaar op de wijziging van de Kansspelwet”, RW 2009-10, (1330) 1330; P.J. VALGAEREN, “Sociale media: een nieuwe speeltuin voor kansspelen?” in Valgaeren, P.J.,

komen is altijd aan deze voorwaarde voldaan. De input van de speler is immers steeds minimaal en het toeval is meestal de enige factor die het resultaat van het spel bepaalt.

1.2. Gevolgen voor aanbieders

Het aanbieden van kansspelen is in België verboden, tenzij men over een **vergunning** beschikt.⁸ Omdat de kansspelen in het kader van *social gaming* nagenoeg altijd verlopen via het internet, zullen vooral de vergunningen voor het uitbaten van kansspelen via informatie-maatschappij-instrumenten van belang zijn.

Websites die op illegale wijze kansspelen uitbaten worden al een tijd gezien als een grote bedreiging voor het huidige Belgische kansspelbeleid.⁹ Om kansspelen aan te bieden via het **internet**, moet de uitbater beschikken over een vergunning A+, B+ of F1+, die wordt toegekend door de Kansspelcommissie. Momenteel worden deze vergunningen enkel toegekend aan personen die ook een fysieke kansspelinrichting uitbaten.¹⁰

1.3. Doel van de reglementering

De regels die de wetgever met de Kansspelwet invoerde, werden onder meer verantwoord door de bedoeling om de spelers te beschermen tegen een **gokverslaving**.¹¹ In de Parlementaire voorbereidingen wordt meermaals verwezen naar dit risico¹², en de wet zelf voorziet in meerdere bepalingen die in het bijzonder wijzen op de gokverslaving als een risicofactor¹³. Het Grondwettelijk Hof is van mening dat kansspelen die leiden tot winst of verlies een menselijke zwakheid uitbuiten, wat tot zware gevolgen kan leiden. Daarom meent het dat er strengere regels verantwoord zijn in deze materie.¹⁴ Ook de Kansspelcommissie voert een beleid dat actief probeert om de verslavende werking van kansspelen te beperken.¹⁵

Daarnaast neemt men maatregelen om **minderjarigen geen toegang** te verlenen tot kansspelen in het algemeen. Deze wil van de wetgever komt zowel tot uiting in parlementaire voorbereidingen¹⁶, als in de eigenlijke tekst van de Kansspelwet¹⁷. Ook wanneer kansspelen in de politiek aan bod komen, worden de minderjarigen regelmatig vermeld als risicogroep.¹⁸

VALCKE, P. en LIEVENS, E., *Sociale media – Actuele juridische aspecten*, 2013, Antwerpen, Intersentia, (199) 202; N. HOECKX, *Duiding Kansspelen*, 2015, Brussel, Larcier, °9.

⁸ Art. 4 Kansspelwet 7 mei 1999.

⁹ E. MARIQUE en N. HOECKX, “Actualité et perspectives des jeux de hasard réels et en ligne”, *RDPC* 2012, (739) 739-740; STROWEL, A., “Responsabilités et jeux de hasard en ligne”, 2017, onuitg.

¹⁰ Art. 43/8 §1 Kansspelwet 7 mei 1999; N. HOECKX, “De wet op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de speler - Een commentaar op de wijziging van de Kansspelwet”, *RW* 2009-10, (1330) 1337;

¹¹ N. HOECKX, “De wet op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de speler - Een commentaar op de wijziging van de Kansspelwet”, *RW* 2009-10, (1330) 1330.

¹² Wetvoorstel houdende invoering van een wettelijke regeling voor het exploiteren en beoefenen van kansspelen, *Parl.St. Kamer* 1998-99, DOC 49K1795008, 8-11, 42, 44; Wetsontwerp tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers [...], *Parl.St. Kamer* 2008-2009, DOC 52K1992/001, 12-13, 17, 38, 44-45, 124-126.

¹³ Art. 53, §3, 4° van de Kansspelwet draagt de Commissie bijvoorbeeld op om de toegang te ontfangen aan personen

met een gokverslaving, en art. 61 verplicht inrichtingen om informatie te bieden over het probleem van verslaving.

¹⁴ GwH 8 november 2000, nr. 113/2000, BS 2000, 2670.

¹⁵ KANSPELCOMMISSIE, *Jaarverslag* 2016, <https://www.gamingcommission.be>, 36-37.

¹⁶ Wetvoorstel houdende invoering van een wettelijke regeling voor het exploiteren en beoefenen van kansspelen, *Parl.St. Kamer* 1998-99, DOC 49K1795008, 8-11, 23-25, 42, 44; Wetsontwerp tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers [...], *Parl.St. Kamer* 2008-2009, DOC 52K1992/001, 8, 44.

¹⁷ Zo verbiedt art. 54 §1 van de Kansspelwet uitdrukkelijk aan personen onder de 18 of 21 jaar, afhankelijk van de kansspelinrichting om deel te nemen aan kansspelen. Daarnaast beschermt de Kansspelwet jongeren op een indirecte manier door in art. 36, 4° te bepalen dat kansspelinrichtingen klasse II zich niet te dicht in de buurt vestigen van scholen of andere plaatsen die vooral door jongeren worden bezocht. Art. 65 voorziet ten slotte voor zwaardere straffen wanneer men misdrijven pleegt ten aanzien van personen jonger dan 18 jaar.

¹⁸ Ter illustratie: *Vr. en Antw. Kamer* 2016-2017, 10 mei 2017, 10 (Vraag nr. 18278, A. LAMBRECHT, antwoord K. GEENS); *Vr. en Antw. Kamer* 2016-2017, 20 september 2017, 14 (Vraag nr. 20276, D. GEERTS, antwoord K. GEENS).

2. INTEGRATIE VAN KANSSPELEN BINNEN SOCIAL GAMING IN HET ALGEMEEN

2.1. Het begrip *social gaming*

In deze nota wordt onder *social gaming* elke digitale spelactiviteit begrepen waarbij sociale **interactie tussen spelers** aan bod komt. Dat kan het geval zijn wanneer er meerdere spelers tegelijk aan het spel deelnemen (de zogenaamde *multiplayer games*), of wanneer er rond het spel een groep van geïnteresseerde spelers is ontstaan die met elkaar communiceren (een *community*). Tegenwoordig omvat deze omschrijving nagenoeg alle games, of er nu online functionaliteiten in het spel zelf zitten of niet.

2.2. De waarde van *in game* voorwerpen

Om een beeld te krijgen van de integratie van kansspelen in *social gaming*, is het allereerst

belangrijk te weten wat men hiervoor als munteenheid gebruikt. Vaak gaat het om voorwerpen die enkel een functie hebben binnen een bepaalde game, en dus geen reële zaken.

Wanneer een speler een spel voor de eerste keer opstart, krijgt hij een basisuitrusting. Zijn personage is bijvoorbeeld een generieke soldaat beladen met een standaard-arsenaal aan wapens. In vele *games* is het zo dat de speler nadien kan kiezen op zijn uitrusting een visuele *upgrade* te geven. Dat gebeurt door het inschakelen van een **skin**. Dat is een voorwerp dat ervoor zorgt dat de verschijning van de speler of van een ander object binnen de wereld van het spel verandert. Meestal bieden *skins* geen competitief voordeel, omdat dit het spel uit balans zou halen. Enkel het uiterlijk van de speler zal dus veranderen.

Het spel *Overwatch* telt 35 miljoen spelers, die hun uiterlijk kunnen opwaarderen via *skins*. De waarde van elke *skin* wordt uitgedrukt in een munteenheid die enkel bestaat binnen het spel. Doorgaans hebben *skins* een grotere waarde naargelang zij het uiterlijk van de speler meer ingrijpend veranderen. Hieronder staan enkele voorbeelden afgebeeld. Het is interessant om weten dat wat in deze nota onder *skin* wordt verstaan, niet noodzakelijk tot uiting komt in een nieuwe uitrusting voor het personage. Vaak kunnen spelers ook upgrades ontgrendelen die hun personage andere stemgeluiden te laten maken of een nieuwe animatie (beweging) geven.



Standaard
Gratis

Titanium
75

Anubis
250

Thunderbird
1000

Frostbite
Niet meer
verkrijgbaar

Spelers krijgen niet zomaar toegang tot deze *skins*. Ze moeten worden verdiend door het spel lang genoeg te spelen, door de *skin* van de ontwikkelaar te kopen, of door deze te *ontgrendelen* via een *loot box* (*infra*, 3.1.). *Skins* worden vaak op willekeurige basis onder spelers verdeeld, en sommige *skins* zijn aanzienlijk zeldzamer dan anderen. Ook wanneer de speler beslist om een *skin* aan te kopen in plaats van vrij te spelen is er een groot verschil in aankoopprijs.

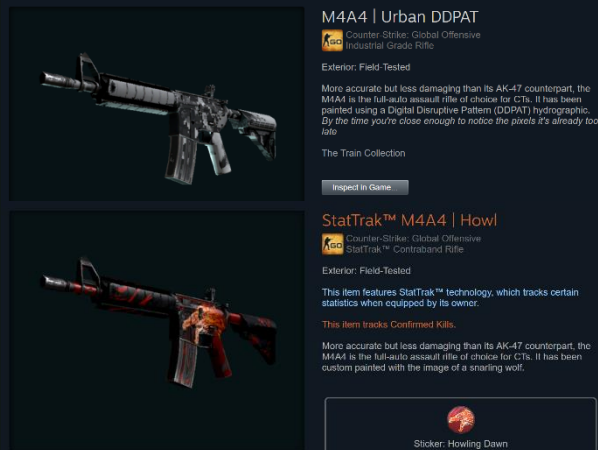
Dat maakt dat sommigen van deze voorwerpen een zekere *exclusiviteit* hebben, en daardoor veel waard zijn in de ogen van spelers. In de meeste games hangt er een competitieve sfeer, en deze strekt zich vaak uit tot wie er het best uitziet.

Deze praktijk heeft tot gevolg dat de meeste *skins* een *monetaire waarde* hebben, ook al lijken zij voor een buitenstaander wellicht waardeloos. Spelers zijn immers bereid om veel geld te betalen om een bepaalde *skin* vrij te spelen. Deze waardeerbaarheid in geld komt het best tot uiting wanneer de ontwikkelaar van het spel aan de spelers toestaat om *skins* met elkaar te ruilen of aan elkaar te verkopen. Dat is bijvoorbeeld gebeurd bij *Counter Strike: Global Offensive*, een competitieve shooter van ontwikkelaar *Valve Software*. Na verloop van tijd ontstond er een echte markt voor *skins*, waaraan alle spelers kunnen deelnemen. De prijs van een voorwerp wordt bepaald door vraag en aanbod, wat op zijn beurt wordt gestuurd door de zeldzaamheid van het voorwerp.

Ter illustratie staan hiernaast twee *skins* voor *Counter Strike: Global Offensive* afgebeeld. Beiden zijn van toepassing op hetzelfde deel van de uitrusting van de speler, een wapen genaamd de M4A4.

De *Urban DDPAT* versie van het wapen (bovenaan afgebeeld) is makkelijk verkrijgbaar en heeft een marktwaarde van 10 eurocent.¹⁹ De *howl* versie (onderaan afgebeeld) is daarentegen zeer zeldzaam en slaat de score van de speler op in een register. Deze *skin* is te koop voor €1 351,13.²⁰

Op de grafiek hieronder is te zien hoe de prijs van de *M4A4 howl* is geëvolueerd. Sinds de *skin* niet meer door de ontwikkelaar wordt uitgegeven, is de prijs sterk gestegen. De jaren daarop werd het voorwerp steeds minder verhandeld en ging de prijs nog verder omhoog.



¹⁹ <http://steamcommunity.com/market/listings/730/M4A4%20%7C%20Urban%20DDPAT%20%28Field-Tested%29>.

²⁰ <http://steamcommunity.com/market/listings/730/StatTrak%E2%84%A2%20M4A4%20%7C%20Howl%20%28Field-Tested%29>.

De meeste *skins* hebben dus een reële economische waarde, zeker wanneer zij tussen spelers geruild kunnen worden. Voor deze laatste categorie is het zelfs mogelijk om de *skins* te **verkopen** buiten het platform van de ontwikkelaar, en op die manier geld te verdienen.²¹

Het is dus in theorie mogelijk om te investeren in *skins*, en daar winst aan te maken. De waarde bevindt zich in een digitale portemonnee, op naam van de gebruiker. In deze zin zijn *skins* **vergelijkbaar met digitale munten** zoals *Bitcoin*. Wel is het zo dat elke *skin* een individuele waarde heeft, en men dus niet investeert in *skins* in het algemeen. Verder is ook het onderliggend systeem voor de creatie en uitwisseling van *skins* totaal verschillend aan dat van *crypto-currencies*. Er bestaat overigens een digitale munteenheid genaamd *SkinCoin*, die gemaakt is voor de verhandeling van in-game voorwerpen.²²

In *Counter Strike: Global Offensive* zijn de *skins* voor messen zeer geliefd bij spelers. Zij hebben door hun zeldzaamheid een grote marktwaarde, en worden dan ook vaak gebruikt als betaalmiddel voor *skin gambling* (*infra*, 4.1.)



The appearance of items in the individual listings may vary slightly from the one above. For example, items could have custom names, descriptions, or colors.

After purchase, this item:
• will not be tradable for one week

Median Sale Prices

Date	Median Sale Price (\$)
Sep 21	~\$6000
Sep 25	~\$6000
Sep 28	~\$6000
Oct 1	~\$6000
Oct 5	~\$6000
Oct 8	~\$6000
Oct 11	~\$6000
Oct 15	~\$6000
Oct 18	~\$6000
Oct 21	~\$6000

²¹ Dat gebeurt op websites zoals bijvoorbeeld <https://opskins.com>, <https://skins.cash> en <https://skinxchange.com/>. Op *Steam*, het platform van *Valve Entertainment* kunnen spelers hun *skins* ook omzetten in *Steam Store Credit*, een soort persoonlijke portefeuille die elke speler bezit. Met deze fondsen kunnen spelers naast *skins* ook volledige games kopen, die zij

2.3. In game voorwerpen in het kader van de Kansspelwet

Om te weten of kansspelen die worden verwerkt in games onder de bevoegdheid van de Kansspelcommissie vallen, is de vraag belangrijk of deze spellen, waarvan de inzet en/of de prijs wordt betaald in *skins*, kansspelen uitmaken in de zin van artikel 2 van de Kansspelwet. Zoals gezegd (*supra*, 1.1.) moet de **inzet** van een kansspel steeds in geld waardeerbaar zijn. Eerder in dit onderdeel (*supra*, 2.2.) is gebleken dat de overdracht van een *skin* wel degelijk een prestatie is die men in geld kan waarderen. Wanneer er bij een kansspel dus een *skin* wordt ingezet als tegenprestatie voor deelname aan het spel, valt de transactie wat dat betreft onder de kansspelwet.

Ook wat de **winst** betreft neemt men aan dat het voldoende is wanneer deze in geld waardeerbaar is (*supra*, 1.1.). De Raad van State heeft zelfs geoordeeld dat men van winst kan spreken wanneer de speler enkel *credits* wint die hem het recht geven op meer speelbeurten, zonder dat er voor de rest een prijs werd toegekend.²³ De winst die bestaat in het recht om opnieuw te mogen spelen is dus ook een winst. Daaruit kan men afleiden dat wanneer de winst bestaat uit *skins* (waarmee men opnieuw kan spelen, maar ook de optie heeft om de *skin* bij te houden voor eigen gebruik of om deze te verkopen), zeker als een winst in de zin van de Kansspelwet gezien moet worden.

vervolgens op meer algemene winkel (bijvoorbeeld <http://www.ebay.com>, <https://www.amazon.com> of <https://www.g2a.com>) kunnen verkopen.

²² Voor meer informatie over *SkinCoin*, zie <https://skincoin.org/#Home>.

²³ RvS 'Gamepoint', 29 oktober 2015, nr. 232.752.

3. LOOT BOXES

3.1. Strategie van ontwikkelaars

Een populaire techniek bij ontwikkelaars bestaat erin om *skins* niet, of niet exclusief, op een rechtstreekse manier aan de speler te verkopen. In plaats daarvan voegen zij een extra stap toe aan het aankoopproces door middel van *loot boxes*. Het gaat om een soort digitale kist die een of meerdere *skins* of andere voorwerpen bevat. Wanneer de speler de *loot box* opent, bepaalt het toeval welke voorwerpen er in de kist zitten. Ook de waarde van de inhoud is van het toeval afhankelijk.

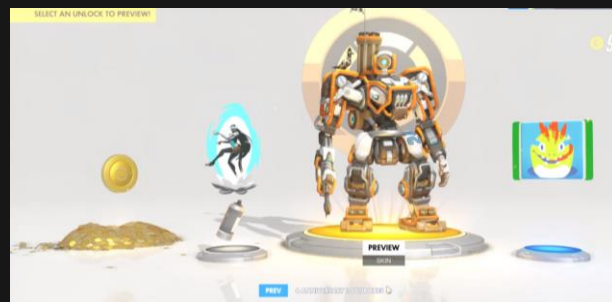
Soms heeft de speler de mogelijkheid om *loot boxes* vrij te spelen zonder te betalen, maar op nagenoeg elk platform wordt hij aangemoedigd om een kleine som geld te *betalen* om extra *loot boxes* te krijgen. Het gebeurt ook dat de speler regelmatig een *loot box* krijgt, maar telkens een sleutel moet aankopen om deze te kunnen openen.

In dat geval nemen de *loot boxes* de vorm aan van *microtransactions*. Dat zijn verrichtingen waarbij de speler in de menu's van het spel voorwerpen koopt van een relatief kleine waarde. Deze praktijk was aanvankelijk vooral populair bij games die gratis te spelen waren (het zogenaamde *free-to-play* model, dat meestal gefinancierd wordt door gebruikers die cosmetische voorwerpen zoals *skins* kopen). Tegenwoordig verschijnen *loot boxes* echter ook in games waarvoor de speler in het begin al een som geld heeft betaald om te kunnen spelen.

De *willekeurige prijzen* die de *loot box* bevat hebben meestal een waarde die iets lager ligt dan de prijs van de aankoop, maar de speler maakt ook een kleine kans op een bijzonder waardevol item.



In de menu's van *Overwatch* kunnen spelers *loot boxes* kopen, die elk vier willekeurige prijzen bevatten. Spelers kunnen de *loot boxes* ook verdienen door spelprestaties, en dus zonder te betalen. Critici van dit systeem voeren aan dat het dit proces van ontgrendeling opzettelijk zeer traag is gemaakt om spelers zodanig te manipuleren dat zij de *loot boxes* toch zouden kopen met geld.



Beeldmateriaal: Muselk
<https://youtu.be/Rou5wPuOOSI>



In veel games, zoals bijvoorbeeld het populaire *Clash Royale*, zijn *loot boxes* nog belangrijker. Het systeem van willekeurige prijzen is zeer uitgebreid, en de prijzen zijn niet enkel cosmetisch. De *loot boxes* bevatten kaarten die een grote invloed hebben op het verloop en de uitkomst van elke ronde. Spelers betalen dus om spelrondes te kunnen winnen tegen anderen.



Zeer veel games maken tegenwoordig gebruik van *loot boxes*. Zo te zien hebben ontwikkelaars en uitgevers ontdekt dat de het systeem een efficiënte manier is om geld te verdienen aan hun product. Bijlage 4 bevat enkele voorbeelden van populaire games die *loot boxes* aanbieden aan spelers.

Verschillende recente en opkomende games liggen onder vuur voor hun implementatie van *loot boxes*.²⁴ Zo kwam Warner Bros. Interactive Entertainment onder vuur voor de verkoop van *loot boxes* in *Middle-earth: Shadow of War*. Het *loot box* mechanisme zou een te grote invloed hebben op de rest van het spel, en spelers zouden te veel moeten betalen voor een degelijke spelervaring. Bovendien zou de ontwikkelaar onderdelen van het spel achterhouden voor spelers, tenzij zij bovenop de aankoop prijs van het spel nog een bijkomende som geld betalen.



Beeldmateriaal: *Shadow of War*
<https://youtu.be/sF3G7xV6VgQ>

Ook het *loot box* systeem van *Star Wars: Battlefront II* heeft de nodige controverses veroorzaakt.



De kritiek op deze game, gepubliceerd door *Electronic Arts*, is dezelfde als bij *Middle-earth: Shadow of War*, met als bijkomend element dat de prijzen in *Star Wars: Battlefront II* een competitief voordeel bieden aan spelers.



Beeldmateriaal: *Battlefrontupdates*
<https://youtu.be/aDJuPQCdIlg>

3.2. Betekenis in het kader van de kansspelwetgeving

Uit de beschrijving van deze praktijk kan men afleiden dat *loot boxes* in aanmerking komen om onder de Kansspelwet te vallen. Het is inderdaad zo dat zij voldoen aan de omschrijving van een kansspel in artikel 2.

Om te beginnen neemt de speler deel aan een **spel**. Weliswaar is de inbreng van de speler zeer beperkt (vaak gaat het om een enkele muisklik), maar dat is niet anders voor veel klassieke kansspelen. Het is daarentegen niet altijd mogelijk om op objectieve wijze over een winnaar of verliezer te spelen. Het winnen of verliezen is bij het openen van een *loot box* is eerder gradueel, er zeer veel mogelijke uitkomsten zijn voor het spel.

Er is ook duidelijk sprake van een **inzet**, die meestal in geld gebeurt. De spelers betalen een vaste prijs om een *loot box* te mogen openen. Soms wordt aangevoerd dat spelers ook *loot boxes* kunnen verdienen door de game zelf lang genoeg te spelen, en dat er dus niet altijd een inzet in geld vereist is. Het feit dat er een gratis variant van de *loot boxes* bestaat, betekent

²⁴ PC GAMER, "Have loot boxes reached a tipping point with Shadow of War and Battlefront 2?", *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/loot-boxes-in-games/>.

echter niet dat de betalende versie geen kansspel kan zijn.²⁵ Wanneer de speler de optie heeft om de *loot box* aan te kopen, valt de betalende variant dus nog steeds onder de Kansspelwet

Het is de bedoeling van de speler om **winst** te maken met de aankoop. Hij wil immers een waardevol *in game* voorwerp winnen, dat voor hem een waarde heeft die groter is dan de inzet.

Het is niet duidelijk hoe men **verlies** precies moet interpreteren bij *loot boxes*. De speler raakt immers altijd zijn inzet kwijt, maar anderzijds wint hij altijd een voorwerp. Het verlies bestaat bij een *loot box* dus in het ontvangen van een prijs met een lage waarde, of een prijs die voor de speler teleurstellend is.

Ten slotte is het **toeval** in deze spellen de enige factor die de uitslag bepaalt. Wel is het zo dat sommige ontwikkelaars correctiemechanismen inbouwen die ervoor zorgen dat de speler niet enkel waardeloze voorwerpen krijgt.

3.3. Gevaren

Loot boxes zijn een zeer geliefde *tool* bij ontwikkelaars en uitgevers, maar de verkooptechniek kent haar eigen gevaren. Het is immers niet ondenkbaar dat spelers bereid zijn om aanzienlijk **meer geld uitgeven** aan *loot boxes* dan aan gewone in-game producten.

Het openen van de *loot boxes* heeft voor velen immers een waarde op zich. Er zijn dan ook verschillende entertainers die *loot boxes* openen voor het plezier van hun publiek.²⁶ Ontwikkelaars proberen dan ook om het openen

zo aantrekkelijk mogelijk te maken via animaties en kleurrijke effecten.

In **vergelijking met traditionele kansspelen** en met de vormen van *skin gambling* die verder aan bod komen (*infra*, 4.1.), lijken de gevaren van *loot boxes* minder groot. Technisch gezien gaat het weliswaar om kansspelen, maar hun werking en functie op de markt is beter te vergelijken met deze van de zogenaamde **booster packs** die verkrijgbaar zijn voor verzamelkaartspellen.²⁷ De speler koopt een pakket waarvan hij vooraf de inhoud niet kent. In de meeste gevallen bevat het pakket gewone kaarten, maar als de speler geluk heeft zit er een zeldzame kaart bij.

Het feit dat de speler altijd een prijs wint is niet voldoende om de *loot boxes* niet als kansspelen te zien. Door het grote verschil in waarde tussen de verschillende prijzen kan men nog altijd van winnaars en verliezers spelen. Toch zijn *loot boxes*, net als *booster packs*, gemiddeld **voordeliger voor de speler** dan kansspelen die in een casino worden uitgebaat. Er wordt immers niet voor geld gespeeld, en de ontwikkelaar kan een onbeperkt aantal exemplaren van een bepaalde *skin* uitgeven, zonder marginale kost. Het is dus niet zo dat het huis telkens verliest wanneer de speler wint. De inzet is ook veel beperkter dan bij de meeste kansspelen.

Toch is niet uitgesloten dat de *loot boxes* **verslavend** kunnen werken op een manier die gelijkaardig is aan kansspelen. Daar is nog geen sluitend bewijs voor, maar volgens verschillende psychologen zouden *loot boxes* aan het brein dezelfde verslavende stimuli geven als kansspelen.²⁸ Daarnaast is er veel

²⁵ N. HOECKX, *Duiding Kansspelen*, 2015, Brussel, Larcier, °9.

²⁶ Ter illustratie:
<https://www.youtube.com/watch?v=1voVsN6O84U>;
<https://www.youtube.com/watch?v=Rou5wPuOOSI>;
https://www.youtube.com/watch?v=fvm_DQGCVMc;
<https://www.youtube.com/watch?v=ebhPPgs1p-E>;
<https://www.youtube.com/watch?v=6-FozrYcv6g>;
<https://www.youtube.com/watch?v=ydITZBm8tCQ>.

²⁷ In België waren tijdens het vorige decennium bijvoorbeeld de kaartspellen *Pokémon* en *Yu-Gi-Oh* zeer populair bij kinderen. De meeste kaarten werden aangekocht in *Booster Packs*. Ook toen werd tegen deze praktijk niet opgetreden zoals tegen kansspelen, maar werd

het aanvaard als verkooptechniek. Voor een illustratie van *booster packs*, zie [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Booster_pack_\(TCG\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Booster_pack_(TCG)) of http://yugioh.wikia.com/wiki/Booster_Pack.

²⁸ N. LAWRENCE, "The troubling psychology of pay to loot systems", *IGN* 2017, <http://www.ign.com>; A. WILTSHIRE, "Behind the addictive psychology and seductive art of loot boxes", *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>; Hood, V., "Are Loot Boxes Gambling?", *Eurogamer* 2017, <http://www.eurogamer.net/articles/2017-10-11-are-loot-boxes-gambling>.

anekdotisch bewijs te vinden in verklaringen van gamers die na het openen van enkele *loot boxes* dezelfde drang voelen om te blijven spelen.²⁹

Het verslavende aspect van *loot boxes* ligt wellicht in het systeem van variabele beloningen.³⁰ Wanneer de speler een *loot box* opent, wordt zijn speelgedrag op een willekeurige manier gekoppeld aan een beloning. De zogenaamde ‘betrachting’ van het gedrag vindt pas plaats na een willekeurig aantal speelbeurten. In de gedragspsychologie noemt men dit een betrachting volgens variabele ratio. De speler wordt dus beloond voor het aankopen en openen van *loot boxes*, maar niet op een consequente wijze.

Dit systeem van variabele beloningen heeft sterke psychologische effecten op de speler. De gedragspatronen die de speler aanleert via een betrachting aan variabele ratio hebben bijvoorbeeld een grote weerstand tegen extinctie. Dat houdt in dat het voor de speler moeilijker is om de nieuw aangeleerde gedragspatronen weer af te leren. Dit versterkt de verslavende werking van een systeem met variabele beloningen.

Kansspelen worden klassiek aangehaald als voorbeeld van de variabele ratio als betrachtingsschema. Wat het aspect van variabele betrachting betreft, zijn *loot boxes* volledig analoog aan meer traditionele kansspelen. Daarom is het niet onlogisch te vermoeden dat ook *loot boxes* een verslavende werking hebben.

Anderzijds zijn de rechtstreekse gevaren op financieel vlak minder groot. Er staan immers vooral **kleine bedragen** op het spel. Spelers kunnen niet zoveel geld inzetten als bij de meeste kansspelen, en ook de prijzen zijn minder groot. Het is dus niet denkbaar dat een speler *loot boxes* zou aankopen in de hoop verlost te geraken van schulden. Bovendien zal in de meeste games alle inhoud na een bepaald aantal *loot boxes* ontgrendeld zijn, zodat het geen zin meer heeft om er nog meer te kopen.

3.4. Klassieke handhaving is moeilijk

Het is voor de overheid moeilijk om rechtstreeks tegen *loot boxes* op te treden, zonder nadelige effecten voor de game-industrie. Als men de praktijk van *loot boxes* zou willen **blokkeren**, zouden alle servers van een bepaalde game afgesloten moeten worden, of zou men deze games in hun geheel moeten verbieden op de Belgische markt. Het censureren van games is echter geen geliefde optie bij spelers en andere belanghebbenden.³¹

Daarnaast zijn er weinig precedentes te vinden voor ‘juiste’ oplossingen van deze problematiek. Hoewel men regelmatig de gelijkenissen aanhaalt tussen *loot boxes* en kansspelen, zijn er nagenoeg geen overheden die tegen het model actie hebben ondernomen. Men kan zich dus de vraag stellen of er de nodige steun zal zijn voor ingrijpende maatregelen.

²⁹ J. BAIN (TOTALBISCUIT, THE CYNICAL BRIT), *I will now talk about Lootboxes and Gambling for just over 40 minutes* (opinie in videoformaat), 8 oktober 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=YMDGPSWWA18>.

³⁰ L.E. FRALEY, “Social Implications of the Variable Ratio Schedule”, *Behaviorology Today* 2011, vol. 14, (15) 16; S. MCLEOD, “Skinner – Operant Conditioning”, *SimplyPsychology* 2015, <https://www.simplypsychology.org/operant-conditioning.html>; K. CHERRY, “Variable-Ratio Schedules: A Definition and Real-World Examples”, *Verywell* 2017, <https://www.verywell.com/what-is-a-variable-ratio-schedule-2796012>; M. BRYLSBAERT, *Psychologie*, 2006, Gent, Academia, 240.

³¹ A.D. THIERER, “Regulating Video Games: Must Government Mind Our Children?”, *Cato Institute* 2003, <https://www.cato.org/publications/techknowledge/regulating-video-games-must-government-mind-our-children>; A. SMITH, “Hatred has returned to Steam Greenlight”, *Rock Paper Shotgun* 2014, <https://www.rockpapershotgun.com/2014/12/17/hatred-has-returned-to-steam-greenlight/>; J. BAIN, (TOTALBISCUIT, THE CYNICAL BRIT), *Target AU removes GTA V from its shelves* (opinie in videoformaat), 5 december 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=rze-TEJJpYs>; Deze opvatting is regelmatig te lezen in posts van gebruikers op verschillende forums, zie ter illustratie: <http://www.debate.org/opinions/should-video-games-be-censored>;

Enkel in China is geëist van *Blizzard Entertainment*, de ontwikkelaar van de populaire shooter *Overwatch*, dat zij bekend maakten hoe de winstkansen van *loot boxes* exact waren geprogrammeerd.³² Verder moet men in China over een vergunning beschikken om *social gaming* te mogen aanbieden, los van de aanwezigheid van kansspelen.³³

Wat de regulering van online activiteiten betreft, heeft het Belgische systeem er uiteraard geen belang bij om te lijken op het Chinese. Toch was een groot deel van het publiek tevreden dat er meer transparantie werd opgelegd aan de ontwikkelaars van *Overwatch*.

Ook de regering van het Verenigd Koninkrijk zal weldra een uitspraak doen over *loot boxes*.³⁴ Zij is daartoe verplicht na het ontvangen van een petitie³⁵ die haar verzocht om de kansspelwetgeving aan te passen aan het fenomeen van *loot boxes*. Bovendien kwamen er in het Parlement van het Verenigd Koninkrijk enkele geschreven vragen³⁶ over de materie. Hoewel de vraag ging over zowel *skin gambling* als over *loot boxes*, had het antwoord van de regering enkel betrekking op *skin gambling*.

Ook het onderwerpen van de implementatie van *loot boxes* aan een **vergunning** is niet praktisch. Voor veel ontwikkelaars is het immers niet doenbaar om te voldoen aan de specifieke vergunningsvoorwaarden van elke staat waar zij hun product willen aanbieden. Dat is zeker het geval voor kleine en onafhankelijke ontwikkelaars, die de afgelopen jaren een

belangrijke positie hebben verworven op de markt.

3.5. Aanbevelingen

Wel kan men denken aan een **samenwerking** met de ontwikkelaars. Een dialoog over hoe zij de verslavende werking van hun spellen kunnen beperken, en de spelers kunnen sensibiliseren over de risico's van gokken, kan de eerste stap zijn. Eventueel kunnen ontwikkelaars lichte aanpassingen doen aan hun spel, zodat het beter geschikt is voor de Belgische markt.

Zo zouden ontwikkelaars makkelijk voor meer **transparantie** kunnen zorgen. Zij kunnen bijvoorbeeld bekend maken wat de gemiddelde opbrengst is van een *loot box*, of wat de exacte kans is dat de speler voorwerpen met een bepaalde waarde wint.

Bij de blootstelling van games aan minderjarigen zijn de **ouders** vaak een tussenkomende partij. Daarom is het van belang dat zij als buitenstaander op de hoogte zijn wanneer hun kind een game speelt dat kansspelen bevat.

Hierin kan de *Interactive Software Federation of Europe* een rol spelen. Zij heeft het *Pan-European Game Information* systeem (of kortweg **PEGI**) ontwikkeld. Dat systeem wordt gebruikt om consumenten te informeren over de inhoud van een spel.

Zo krijgen games die kansspelen bevatten of aanmoedigen een bijzonder label. Momenteel wordt dit label echter niet aangebracht bij games die gebruik maken van *loot boxes*. **PEGI** beschouwt de praktijk namelijk niet als een

³² A. CHALK, "Blizzard reveals Overwatch loot box drop rates in China", *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/blizzard-reveals-overwatch-loot-box-drop-rates-in-china/>.

³³ Y. WAI-MING, "Gaming Law in China: Overview", *Thomson Reuters Practical Law* 2016, <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/5-635-9387>.

³⁴ S. ROBERTS, "Petition forces the UK government to weigh in on loot boxes and gambling laws", *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/petition-forces-the-uk-government-to-weigh-in-on-loot-boxes-and-gambling-laws/>; V. HOOD, "ONLINE PETITION FORCES GOVERNMENT

RESPONSE TO LOOT BOXES", *EUROGAMER* 2017, <http://www.eurogamer.net/articles/2017-10-16-online-petition-forces-government-response-to-loot-boxes>.

³⁵ De petitie werd ingediend via de website van het Parlement en kan worden bekeken op de volgende url: <https://petition.parliament.uk/petitions/201300>.

³⁶ Geschreven vraag in het Parlement van het Verenigd Koninkrijk, www.parliament.uk 2017, 6 oktober 2017 (Vragen nrs. 106042 en 106043, D. ZEICHNER, antwoord T. CROUCH).

vorm van kansspelen, omdat er altijd een opbrengst is voor de speler.³⁷ Het PEGI-systeem volgt dus dezelfde opvatting als het Amerikaanse *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), dat een gelijkaardige functie vervult in de Verenigde Staten, Mexico en Canada.³⁸ Deze opvatting over de definitie van een kansspel holt de bescherming van de speler echter uit. Uitbaters van kansspelen kunnen volgens deze logica immers de regels omzeilen door spelers bij elke speelbeurt een zeer kleine prijs te geven.

Het aangeven van *loot boxes* als kansspelen zou een goede manier zijn om consumenten te

informereren over de inhoud van deze spellen. Ouders kunnen dan zelf bepalen of zij het product voor hun kind aankopen en welke voorzorgen zij nemen. Mogelijk heeft de voorziening van het label ‘kansspelen’ ook een invloed op de aanbevolen leeftijdscategorie van het spel. Een apart label invoeren voor de aanwezigheid van *microtransactions* in het algemeen is ook denkbaar.



Het PEGI-systeem wordt in Europa gebruikt om consumenten te informeren over de inhoud van games. Op elke game wordt een label geplaatst dat een minimumleeftijd suggereert voor het product (bovenaan afgebeeld). Daarnaast kan het product ook enkele symbolen bevatten die wijzen op inhoud die sommige personen bezwaarlijk kunnen vinden (onderaan afgebeeld). Deze labels zijn zichtbaar op het winkelplatform dat de game aanbiedt. Wanneer het om een fysiek product gaat, zijn de labels aangebracht op het doosje.

Voor meer informatie: <http://www.pegi.info>

³⁷ V.HOOD., “Are Loot Boxes Gambling?”, *Eurogamer* 2017, <http://www.eurogamer.net/articles/2017-10-11-are-loot-boxes-gambling>.

³⁸ Schreier, J., “ESRB says it doesn’t see ‘loot boxes’ as gambling”, *Kotaku* 2017, <https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>.

4. SKIN GAMBLING

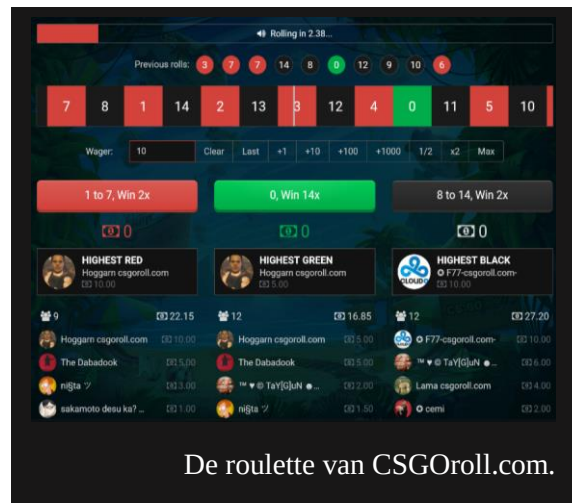
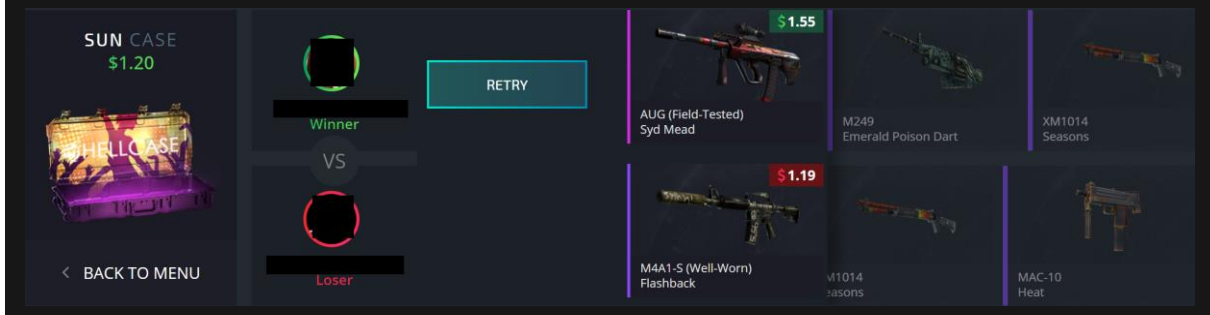
4.1. Systeem

Een andere praktijk, die niet wordt georganiseerd door de ontwikkelaars maar wel door derden, is *skin gambling*. Beheerders van verschillende websites baten **online kansspelen** uit, waarbij de inzet en de winst bestaan uit *skins*. Men gebruikt de in-game voorwerpen dus als een soort casino chips, waarvan de waarde gelinkt is aan de marktwaaarde op platforms zoals *Steam*.

De meesten van deze websites baten het soort spellen uit dat men ook ziet in casino's en speelhallen. Het gaat om roulettes, slotmachines, kop-of-munt, en andere spellen. Het toeval is nagenoeg altijd de enige factor in het spel. *Skins* worden omgezet in *credits*, afhankelijk van hun waarde. Spelers kiezen hoeveel *credits* ze voor elk spel inzetten. Het kan daarbij gaan van zeer kleine bedragen tot duizenden Euro's.

In een studie uit 2016 hebben de auteurs geschat dat er dat jaar meer dan 7 miljard dollar aan skins ingezet zou worden bij *skin gambling*.³⁹

De website *hellcase.com* verkoopt *cases*, die een willekeurige *skin* bevatten. De waarde van de aankoop wordt dus bepaald door het toeval. Bovendien worden bezoekers aangespoord om van hun aankoop een *Case Battle* te maken. Zij nemen het dan op tegen een andere speler die dezelfde *case* heeft gekocht. De winnaar wordt bepaald aan de hand van een kansspel en krijgt de opbrengst van beide *cases*.



De roulette van CSGOroll.com.

Vermits ontwikkelaar *Valve* recent heeft verklaard dat het de praktijk niet ondersteunt⁴⁰, kan het echter zijn dat deze schatting moet worden herzien. Toch staat vast dat de markt voor *skin gambling* nog steeds zeer groot is, en dat de praktijk een grote aantrekkingskracht heeft bij jongeren.

³⁹ C. GROVE, "Understanding skin gambling", *eSports Betting Report* 2016, www.esportsbettingreport.com, 3.

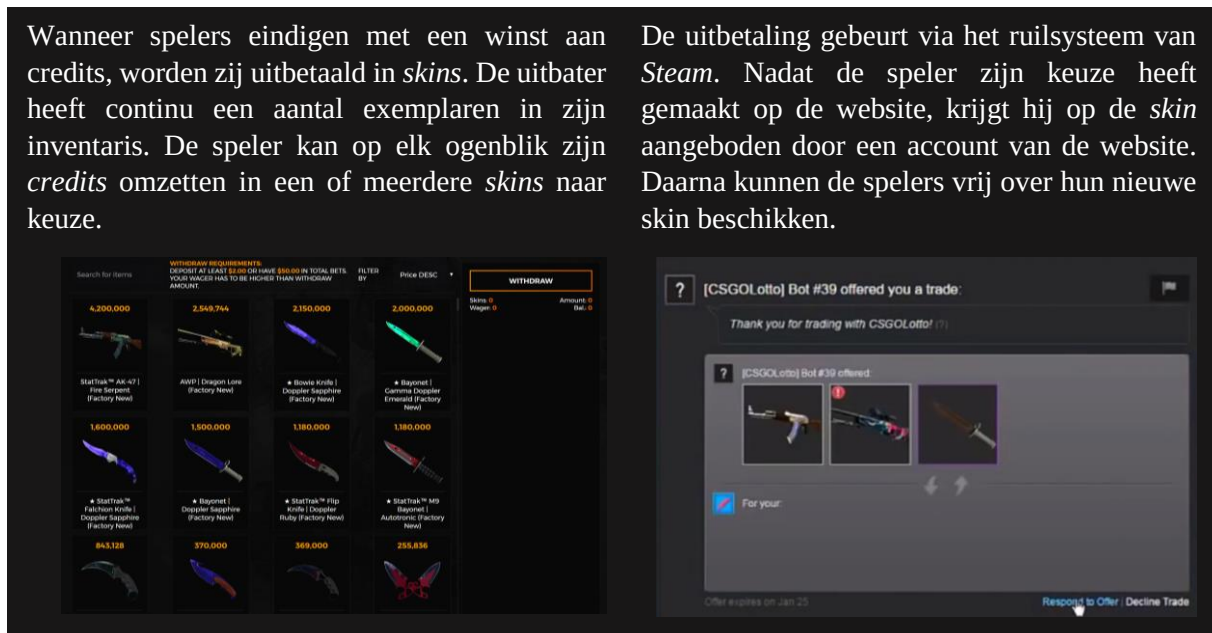
⁴⁰ Verklaring van E. JOHNSON bij Valve Software dd. 13 juli 2016, <http://store.steampowered.com/news/22883/>.

Gebruikers dienen zich op de website aan te melden met hun *Steam-account*, dat ze ook gebruiken om *skins* en andere voorwerpen te ruilen. Na de aanmelding kunnen ze hun *skins* deponeren op de website. Ze dragen hun *skin* aan de uitbater over via *Steam*, en de site geeft hen in ruil een bepaald aantal *credits*, afhankelijk van de waarde van de *skin*. Deze *credits* kunnen de spelers dan inzetten op een van de verschillende kansspelen. De *credits* worden gebruikt om praktische redenen en hebben enkel waarde op de website zelf. Wanneer de speler daarvoor kiest, kan hij zijn *credits* weer omzetten in *skins*.

Vaak krijgt de speler bij zijn eerste bezoek enkele gratis *credits*. Het is een praktijk die andere kansspelwebsites ook gebruiken.⁴¹ Door dit aanbod van de uitbater kan de speler *gratis beginnen* met spelen, en men verlaagt meteen de drempel om bijkomende *credits* aan te kopen.

Wanneer spelers eindigen met een winst aan *credits*, worden zij uitbetaald in *skins*. De uitbater heeft continu een aantal exemplaren in zijn inventaris. De speler kan op elk ogenblik zijn *credits* omzetten in een of meerdere *skins* naar keuze.

De uitbetaling gebeurt via het ruilsysteem van *Steam*. Nadat de speler zijn keuze heeft gemaakt op de website, krijgt hij op de *skin* aangeboden door een account van de website. Daarna kunnen de spelers vrij over hun nieuwe *skin* beschikken.



4.2. Problematiek

4.2.1. Strijdigheid met de Belgische kansspelwetgeving

Het eerste wat opvalt is dat deze websites mogelijk strijdig zijn met de Belgische Kansspelwetgeving. Enkel houders van een vergunning mogen immers kansspelen uitbaten via een website.⁴² Verder zijn de websites voor *skin gambling* zeer gelijkaardig aan dezen die op de zwarte lijst van de Kansspelcommissie⁴³ staan, met als enige verschil dat de inzet en de uitbetaling in *skins* gebeuren.

Zoals eerder is aangetoond (*supra*, 2.3.) komen deze praktijken inderdaad in aanmerking om onder het *toepassingsgebied van de Kansspelwet* te vallen, aangezien *skins* gezien kunnen worden als inzet en winst in de zin van artikel 2. Bovendien is er aan de andere voorwaarden van artikel 2 voldaan: er wordt een spel gespeeld, het resultaat is afhankelijk van het toeval en de spelers maken kans om hun inzet te verliezen.

Het is niet de eerste keer dat men de legaliteit van *Skin Gambling* in vraag stelt.⁴⁴ In

⁴¹ A. STROWEL, “Responsabilités et jeux de hasard en ligne”, 2017, onuitg., 1.

⁴² Art. 4 wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, BS 30 december 1999.

⁴³ De zwarte lijst is beschikbaar op de volgende URL:

http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/establishments/Online/blacklist/index.html.

⁴⁴ L. IRUK, “Legality of CS:GO Skin Gambling”, CalvinAyre 2017, <https://calvinayre.com>.

verschillende staten is de **wetgeving** immers ook nog niet aangepast aan *skin gambling*. Net als in Nederland⁴⁵, is de omschrijving van kansspelen in België ruim genoeg geformuleerd om ook *skin gambling* te omvatten, maar is het voor uitbaters niet haalbaar om een vergunning te krijgen (*infra*, 4.2.3.).

Toch is tegen deze vorm van gokken nog maar **weinig actie** ondernomen. Dat kan mogelijk worden verklaard door de snelle ontwikkeling van het internet, games, en de wereld daarrond. Niettemin is het belangrijk om dit soort evoluties aandachtig op te volgen, te meer omdat veel jongeren zijn aangetrokken tot deze nieuwe vormen van interactieve media.⁴⁶

4.2.2. Jong publiek

Bovendien is het zeer waarschijnlijk dat deze websites aan groot aantal **jongeren** aanspreken, terwijl het Belgische kansspelbeleid deze kwetsbare groep net een grotere bescherming wil bieden. Een aanzienlijk deel van de spelers

van *Counter Strike: Global Offensive* wordt bijvoorbeeld vermoed minderjarig te zijn. Voor de werkelijke verdeling wat leeftijd betreft is geen sluitend bewijs, maar enkele informele online vragenlijsten tonen aan dat het aantal jongeren dat speelt alleszins niet verwaarloosbaar is.⁴⁷ Het feit dat deze jongeren *Counter Strike* spelen, leidt er bijna altijd toe dat zij op een of andere manier in contact komen met *skin gambling*. Het systeem van *skins* zit immers diep verweven in het eigenlijke spel, en uitbaters van de websites voor *skin gambling* voeren een groot deel van hun promotie via kanalen die zich richten op spelers van *Counter Strike* en andere games.

4.2.3. Agressieve promotie

Deze promotie gebeurt onder meer via een systeem van **referrals**. De websites kennen een bonus toe aan bestaande spelers die nieuwe spelers naar de website verwijzen. Wanneer de nieuwe spelers te kennen geven dat zij naar de site zijn gestuurd door een dergelijke partner,

Level	Next level	Your percentage	Referral receive
1	\$0 / \$1 000	5%	\$1.00
2	\$1 001 / \$7 000	6%	\$1.05
3	\$7 001 / \$30 000	7%	\$1.10
4	\$30 001 / \$100 000	8%	\$1.15
5	\$100 001 / \$1 000 000	11%	\$1.20

Op farmskins.com krijgen partners een percentage van de inzet van de gebruikers die zij naar de website brengen. Dat percentage verhoogt naarmate zij meer gebruikers binnenbrengen.

⁴⁵ Zie onder meer de verklaring van de Nederlands Kansspelautoriteit over *skin betting* en *skin gambling*, <http://www.kansspelautoriteit.nl/algemene-onderdelen/secundaire-navigatie/veelgestelde-vragen/veelgestelde-vragen/skinbetting/>.

⁴⁶ STROWEL, A., "Responsabilit   et jeux de hasard en ligne", 2017, onuitg., 2;

⁴⁷ Zie bijvoorbeeld <https://docs.google.com/forms/d/1LGyRoqjwRXrZ2dkJJ>

KWyHYCWIGWIOjpcAZzOxlM7ETU/viewanalytics, voor een bevraging van 15858 spelers van *Counter Strike* die tevens actief zijn op *Reddit*, waar meer dan 40% verklaarde 17 jaar of jonger te zijn, en <http://www.strawpoll.me/1620105/r>, een bevraging met 325 respondenten waarvan 46% verklaart te behoren tot de leeftijdsgroep 16-20 jaar, en 22% tot de leeftijdsgroep 10-15 jaar.

ontvangen zij enkele gratis *credits*. Wanneer deze nieuwe spelers actief worden op de website, krijgt ook de partner gratis *credits*. Op deze manier zet men verschillende publieke figuren aan om de website aan hun volgers te promoten.

Wat ook vaak gebeurt is dat kanalen op **YouTube** de websites promoten in de vorm van video's, waarin de kansspelen in een positief licht worden gepresenteerd. Meestal neemt deze promotie de vorm aan van entertainment. Op de beelden is dan een speler te zien die veel plezier beleeft met de kansspelen, een groot bedrag wint of zelfs technieken bespreekt die men zou kunnen gebruiken om makkelijker te winnen.⁴⁸

Meestal zijn deze YouTube-kanalen dan ook partner via een *referral*-systeem. Er zijn bovendien gevallen bekend waar deze publieke personen nog een stap verder gingen, en promotie voerden voor websites waar zij zelf mede-eigenaar van waren.⁴⁹ Achteraf bleek dat de spelresultaten waren gemanipuleerd om de websites aantrekkelijker te maken voor het publiek.⁵⁰

Ook maakt men gebruik van **Google Adwords**⁵¹, een meer traditionele vorm van reclame. Gebruikers waarvan wordt vermoed dat zij tot het doelpubliek van de onderneming behoren krijgen dan op bepaalde websites een

Winning \$400,000 on ROLL
1.090.233 weergaven

mOE TV
Gepubliceerd op 21 jan. 2017

ABONNEREN 515K

Op zijn kanaal voert Youtube-persoonlijkheid *mOE TV* promotie voor *csgoroll.com*. De kijkers worden aangespoord om de website te bezoeken en aan te geven dat zij werden doorverwezen door het kanaal.

⁴⁸ Ter illustratie:

<https://www.youtube.com/watch?v=8bnJqYi9SVk>;
<https://www.youtube.com/watch?v=Rn8c6gOnebQ>;
https://www.youtube.com/watch?v=iaC_aT_QF0;
<https://www.youtube.com/watch?v=6ZE2Far5dM>;
<https://www.youtube.com/watch?v=x7UzRyGrTF&t=203s>;
<https://www.youtube.com/watch?v=x8Xq1ud1wo>;

⁴⁹ BBC News, "Youtube gamers caught in gambling row", *BBC News* 2016, <http://www.bbc.com/news/>

[technology-36702905](https://www.bbc.com/news/technology-36702905); C. LESLIE, "The CS:GO gambling scandal: Everything you need to know", *Dot eSports* 2016, <https://dotesports.com>.

⁵⁰ C. GROVE, "Understanding skin gambling", *eSports Betting Report* 2016, www.esportsbettingreport.com, 3; C. LESLIE, "The CS:GO gambling scandal: Everything you need to know", *Dot eSports* 2016, <https://dotesports.com>.

⁵¹ Voor meer informatie, zie <https://adwords.google.com>.

advertentie te zien voor de diensten die de onderneming aanbiedt.



Een advertentie voor csgohunt.com. Via de services van Google wordt deze getoond op verschillende websites.

Een nadeel aan deze vormen van promotie (vooral de eerste twee) is dat zij **moeilijk te controleren** zijn. Het is bijvoorbeeld niet evident om aan te tonen of een gesponsorde video al dan niet werd getoond aan jongeren of andere kwetsbare groepen. Hetzelfde geldt voor het systeem van *referrals*. Omdat partners een rechtstreeks voordeel genieten bij elke persoon die zij naar de website doorverwijzen, kan niet worden vermoed dat zij daarin terughoudend zouden zijn. Bovendien bieden sites als YouTube geen openbare statistieken over de leeftijdscategorieën die een kanaal het meest bezoeken.

4.2.4. Geen vergunning beschikbaar

Een ander probleem is dat het voor uitbaters van websites voor *skin gambling* niet haalbaar is om een vergunning te krijgen als zij hun kansspelen in België willen uitbaten. Zelfs als zij zich zouden willen conformeren aan de Belgische wetgeving, kunnen zij hun activiteiten dus niet

aanbieden aan de Belgische markt. De vergunningen A+, B+ en F1+ voor online kansspelen worden immers enkel toegekend aan aanbieders die reeds een **fysieke inrichting** voor kansspelen uitbaten.⁵²

4.3. Aanbevelingen

4.3.1. Zwarte lijst

Omdat veel websites die *skin gambling* duidelijk de wet overtreden en gezien de wanpraktijken die zich al hebben voorgedaan, is het wenselijk om tegen deze praktijken op te treden.

Een snelle en flexibele manier waarop de Kansspelcommissie zou kunnen optreden, is door deze websites te onderzoeken en eventueel op de **zwarte lijst**⁵³ te zetten.

Op die manier kunnen internetproviders de pagina's blokkeren, zodat gebruikers minder makkelijk toegang toe hebben. Op die manier zal men ook **onduidelijkheid vermijden**, en zullen potentiële spelers op de hoogte zijn dat *skin gambling* niet legaal is.

Natuurlijk is het niet onmogelijk om het systeem te omzeilen, maar de **drempel voor toetreding** zal wel verhogen. Dat kan ertoe leiden dat minder spelers een gewoonte opbouwen om deze websites te bezoeken.

Voor het blokkeren van illegale websites is het van belang dat de controlerende organen vlot kunnen samenwerken met internetproviders. Websites kunnen immers snel weer beschikbaar worden door het gebruik van toegewijde proxy-servers, en nieuwe websites duiken al snel op uit het niets. Daarom is het van belang om een flexibele en efficiënte procedure te hebben voor het blokkeren van websites. De wetgever werkt momenteel aan een snellere procedure voor de bestrijding van piraterij op het internet. Deze voorziet onder meer in de mogelijkheid om

⁵² Art. 43/8 §1 wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, BS 30 december 1999; STROWEL, A., "Responsabilités et jeux de hasard en ligne", 2017, onuitg., 12.

⁵³ De lijst van verboden kansspelwebsites is te raadplegen de website van de Kansspelcommissie, https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/establishments/Online/blacklist/.

internetproviders onmiddellijk een website te laten blokkeren wanneer deze kennelijk de wet overtreedt.⁵⁴ Het kan nuttig zijn om voor de blokkering van illegale kansspelwebsites een gelijkaardig mechanisme te hebben. Deze vereenvoudigde regeling zou men bijvoorbeeld kunnen gebruiken wanneer men een oude kansspelwebsite heropent op een nieuwe domeinnaam.

Om de Kansspelcommissie te assisteren bij het opzoeken van en het optreden tegen deze praktijken, is bij deze nota een **lijst van websites** gevoegd die *skin gambling* aanbieden (bijlage 2). Daarnaast zijn aan de commissie intern enkele reeksen van schermafbeeldingen overgemaakt die voor elke website de inbreuken op de Kansspelwet aantonen.

Het zou ook mogelijk zijn om de uitbaters van deze websites **strafrechtelijk** te vervolgen, maar dat zou wellicht leiden tot lange en mogelijk kostelijke procedures.⁵⁵ Bovendien is niet steeds bekend wie precies de uitbater is van een website.

4.3.2. Een nieuwe vergunning invoeren?

Wellicht zijn er ook ondernemingen die op een legitieme manier *skin gambling* willen aanbieden, met inachtneming van alle regels daaromtrent. Aan hen ontzegt de Belgische regelgeving momenteel de mogelijkheid om hun activiteiten te ontplooiën in de Belgische markt.

Men zou kunnen aanvoeren dat deze regel een **discriminerend onderscheid** inhoudt. Tenzij deze ondernemingen toevallig een fysieke

kansspelinrichting zouden uitbaten op Belgisch grondgebied, mogen zij ook geen *skin gambling* aanbieden via het internet.

De kans is echter groot dat wanneer het Belgische recht zo streng is, vele gebruikers terecht zullen komen op illegale websites.⁵⁶ Een meer aangepast beleid zou de nood aan *skin gambling* kunnen **kanaliseren** naar websites die wel moeite te doen om wettelijke bepalingen na te leven.

Daarom kan men zich de vraag stellen of het wenselijk is om een **nieuwe vergunning** in te voeren voor het aanbieden van kansspelen op het internet, los van een bestaande vergunning A, B of F1.

Weliswaar kan het verschil in behandeling worden verantwoord door de **nood aan controle**.⁵⁷ Deze zou beter kunnen verlopen wanneer men zich altijd kan wenden tot een inrichting in België. Toch is het niet ondenkbaar om te voorzien in voldoende controle van websites die op zichzelf bestaan. Eventueel kan men deze moeilijkheid compenseren door de vergunning aan websites te onderwerpen aan strengere toekenningsvoorwaarden.

Hierna wordt kort besproken hoe een *standalone* vergunning voor websites er zou kunnen uitzien. Waar nodig wordt de **vergelijking gemaakt met een vergunning B** zoals deze nu bestaat, omdat de websites voor *skin gambling* een online omgeving aanbiedt die het meeste lijkt op deze van een kansspelinrichting klasse II.

Wat de voorwaarden van de vergunningen voor kansspelwebsites betreft (los van de vergunningen A, B en F1 waaraan zij gelinkt zijn), lijkt het voor *skin gambling* websites zeker doenbaar om zich te conformeren aan de

⁵⁴ Voorontwerp van wet tot wijziging van boek XVII “Bijzondere rechtsprocedures” van het Wetboek economisch recht, en het Gerechtelijk Wetboek wat de strijd tegen de inbreuken op het auteursrecht en op de naburige rechten op het internet betreft, Memorie van toelichting, 31-34.

⁵⁵ STROWEL, A., “Responsabilités et jeux de hasard en ligne”, 2017, onuitg., 2; 16.

⁵⁶ STROWEL, A., “Responsabilités et jeux de hasard en ligne”, 2017, onuitg.

⁵⁷ Wetvoorstel houdende invoering van een wettelijke regeling voor het exploiteren en beoefenen van kansspelen, *Parl.St.* Kamer 1998-99, DOC 49K1795008, 8-11, 42, 44; Wetsontwerp tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, [...], *Parl.St.* Kamer 2008-2009, DOC 52K1992/001, 12-13, 17, 38, 44-45, 10.

toekenningsvoorwaarden die bij koninklijk besluit werden bepaald⁵⁸. Deze voorwaarden hebben betrekking op kredietwaardigheid, veiligheid van het betalingsverkeer, bescherming van sociaal kwetsbare groepen, klachtenregeling, reclame en fiscale verplichtingen. Vooral de regels betreffende reclame⁵⁹ zouden de eerder aangehaalde problemen met betrekking tot publiciteit (supra, nr. 4.2.2.) voor een groot deel kunnen oplossen. Ook zou de aanvrager moeten aangeven welk beleid hij zou ontwikkelen om te vermijden dat sociaal kwetsbare groepen naar de website worden gelokt.⁶⁰ Deze regel zou tegemoetkomen aan het probleem dat zich momenteel voordoet, namelijk de grote aantrekkingskracht van *skin gambling* bij jongeren (supra, nr. 4.2.2.).

Bepaalde voorwaarden die betrekking hebben op de gemeente⁶¹ of in het algemeen op de fysieke locatie van de vestiging⁶² kunnen voor

online vergunningen worden weggelaten. Sommigen van deze regels zijn overigens vernietigd door de Raad van State.⁶³

De borden en folders die verplicht aanwezig moeten zijn in een inrichting klasse II⁶⁴, kunnen voor websites makkelijk vervangen worden door digitale versies (*pop-up* vensters op de website of pdf-documenten die gebruikers kunnen downloaden).

Ook de bepalingen in verband met controle⁶⁵ zouden lichtelijk aangepast moeten worden. Waarschijnlijk zal het grootste deel van de controles digitaal kunnen verlopen door de inspectiediensten toegang te geven tot de gegevens op de server van de website. Bijkomende controles op de fysieke locatie waar de onderneming gevestigd is, of de servers van de website zich bevinden, zijn ook denkbaar.

⁵⁸ Koninklijk besluit van 21 juni 2011 betreffende de kwaliteitsvoorwaarden die door de aanvrager van een aanvullende vergunning dienen te worden vervuld inzake kansspelen, BS 15 juli 2011.

⁵⁹ Art. 8 en 9 koninklijk besluit 21 juni 2011.

⁶⁰ Art. 5 koninklijk besluit 21 juni 2011.

⁶¹ Art. 34, lid 3 en art. 35, °5 Kansspelwet.

⁶² Art. 36, °4 en 37°4 Kansspelwet.

⁶³ Art. 7-11 koninklijk besluit van 22 december 2000 betreffende de werking en het beheer van de kansspelinrichtingen klasse II, de wijze van aanvraag en de vorm van de vergunning klasse B, BS 30 december 2000;

⁶⁴ Art. 14 en 15 koninklijk besluit 22 december 2000.

⁶⁵ Art. 18 koninklijk besluit 22 december 2000.

5. ESports BETTING

5.1. Praktijk

Een laatste praktijk die een raakvlak vormt tussen kansspelen en *social gaming*, zijn de weddenschappen op eSports. In deze **wedstrijden** nemen teams of enkelingen het tegen elkaar op in een competitieve game. De schaal van dit soort wedstrijden en toernooien is de laatste jaren enkel toegenomen. De evenementen brengen dan ook zeer grote bedragen op voor deelnemers, en organisatoren.⁶⁶

Een logisch gevolg van deze groei is dat ook de **weddenschappen** op deze wedstrijden populair zijn geworden. Vermits het grootste deel van de *community* rond de games zich op het internet situeert, is dat ook het geval voor veel weddenschappen. Zo zijn er verschillende websites die zich hebben toegewijd aan *eSports betting*.

5.2. Behandeling door de Kansspelcommissie

Het enige verschil tussen meer traditionele weddenschappen en *eSports betting*, is de wedstrijd waarop men wedt. Daarom is het logisch om de praktijk alleszins als een weddenschap te zien. De Kansspelcommissie beschouwt *eSports betting* als een vorm van **weddenschappen op evenementen**, en niet als weddenschappen op sportevenementen. Wel wordt het voorbehoud gemaakt dat deze classificatie in de toekomst zou kunnen veranderen.⁶⁷

De Kansspelcommissie is momenteel dan ook bezig met de ontwikkeling van een beleid rond *eSports betting* en het verlenen van vergunningen daarvoor. In vergelijking met de eerder aangehaalde praktijken staat men bij *eSports betting* dicht bij een oplossing. Dat komt wellicht omdat de materie grotendeels analoog is aan gewone weddenschappen, en daardoor makkelijker te doorgronden is voor buitenstaanders. Om die reden zal deze nota niet verder ingaan op de *eSports betting*. In bijlage 3 worden enkele **websites** opgesomd die *eSports betting* toch aanbieden in België, in strijd met de kansspelwetgeving. Aan de Kansspelcommissie is ook hier een reeks schermafbeeldingen ter beschikking gesteld om inbreuken op de Kansspelwet makkelijker te kunnen aantonen.

⁶⁶ BI INTELLIGENCE, “The eSports competitive video gaming market continues to grow revenues & attract investors”, *Business Insider* 2017, <http://uk.businessinsider.com/esports-market-growth-ready-for-mainstream-2017-3?r=US&IR=T>.

⁶⁷ KANSPELCOMMISSIE, *Jaarverslag 2016*, <https://www.gamingcommission.be>, 20.

CONCLUSIE

De afgelopen jaren heeft het publiek een steeds ruimere mogelijkheid gekregen om deel te nemen aan kansspelen die op een of andere manier verbonden zijn met *social gaming*. Het is voor wetgevers en andere beleidsmakers niet altijd even gemakkelijk om de ontwikkelingen op dat vlak nauw op te volgen. Bovendien zijn de instrumenten die het Belgische recht momenteel biedt niet volledig aangepast aan de praktijken die zich momenteel voordoen.

Een recente trend die nog maar weinig onder de aandacht van de wetgever is gekomen is *skin gambling*. Bij deze praktijk gebruiken spelers digitale voorwerpen die in geld waardeerbaar zijn als inzet voor verschillende kansspelen. Deze kansspelen gebeuren op websites die zeer gemakkelijk toegankelijk zijn en waarop gebruikers meteen grote bedragen kunnen inzetten. Bovendien voeren uitbaters van deze websites op agressieve wijze promotie aan gamers. Niet zelden is deze promotie gericht op jongeren. Momenteel zijn deze websites nog steeds toegankelijk in België, maar de staat beschikt over de nodige *tools* om tegen deze praktijken op te treden. Voor uitbaters die *skin gambling* toch op een legale wijze zouden willen aanbieden, is het momenteel onmogelijk om een vergunning te krijgen.

Een tweede vorm van kansspelen waaraan gamers vaak deelnemen, wordt aangeboden door de spelontwikkelaars. Zij implementeren regelmatig een systeem van *loot boxes* in hun producten. Via deze modules kunnen spelers een kleine som geld inzetten om een willekeurige prijs te krijgen in het spel. Deze *loot boxes* zijn functioneel gelijkaardig aan een slotmachine, maar bieden de speler meestal een meer eerlijke deal. Toch is het niet uitgesloten dat *loot boxes* schadelijke effecten kunnen hebben voor kwetsbare personen, al is daar geen sluitend bewijs voor. Wat de *loot boxes* betreft lijkt het praktisch zeer moeilijk om de praktijk te onderwerpen aan een van de huidige vergunningen die naar Belgisch recht bestaan. Een nauwere samenwerking tussen overheden, softwareontwikkelaars en ratingbureaus lijkt eerder aangewezen.

Ten slotte hebben *weddenschappen op eSports* de laatste jaren sterk aan populariteit gewonnen. Spelers zetten geld in op de uitkomst van wedstrijden tussen professionele spelers van games, zoals dat al lang gebeurt bij gewone sportwedstrijden. Voor deze praktijk was geen al te grote aanpassing nodig van het Belgische systeem, en de Kansspelcommissie is dan ook bezig met de uitvoering van een beleid voor *eSports betting*.

Deze drie fenomenen zijn intussen ruim ontwikkeld en genereren zeer veel inkomsten voor hun uitbaters. Toch blijken overheden rondom de wereld het moeilijk te hebben met de *regulering* ervan. Mogelijk komt dat door de snelheid waarmee (*social*) *gaming* zich als instrument heeft ontwikkeld en door het feit dat de meeste praktijken zich op het internet afspelen en niet in de fysieke wereld. Bovendien hebben games tot voor kort enkel een nichepubliek aangesproken, al is daar de laatste jaren veel verandering in gekomen.

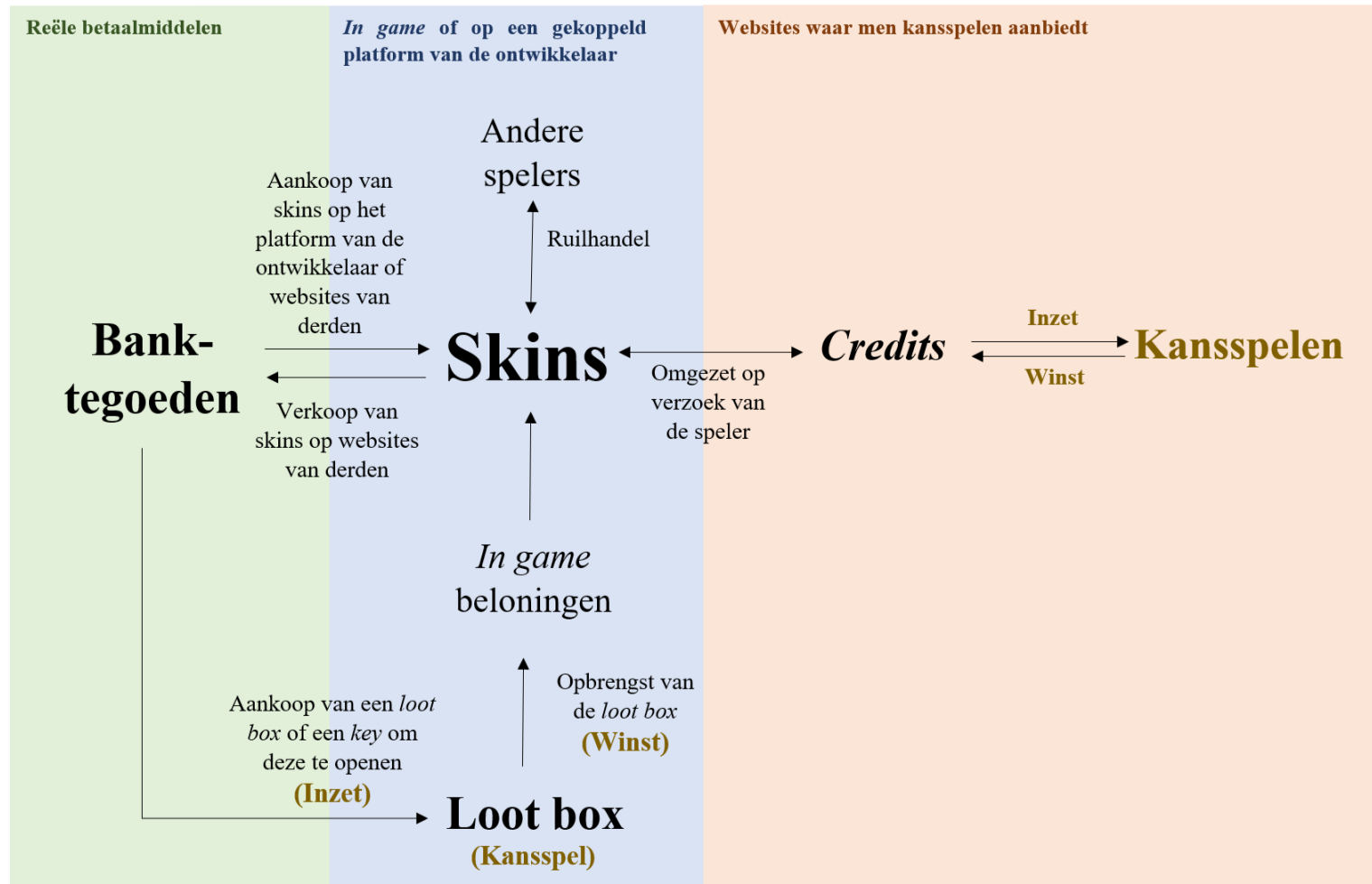
Dat gezegd zijnde is het voor de Belgische beleidsmakers zeker niet onmogelijk om zich aan te passen aan kansspelen in en rond *social gaming*. Met de juiste regels en een consequente handhaving moet het mogelijk zijn om spelers te beschermen tegen de schadelijke effecten van kansspelen, zonder afbreuk te doen aan games als vorm van entertainment.

BIJLAGE 1: SCHEMATISCHE WEERGAVE VAN SKIN GAMBLING EN LOOT BOXES

Het hiernaast afgebeelde schema geeft een overzicht van de verschillende transacties die er gebeuren tussen spelers, ontwikkelaars en andere websites. Enkel de praktijken van *skin gambling* en *loot boxes* worden weergegeven, omdat *eSports betting* volledig analoog is aan gewone weddenschappen en zich voor het grootste deel afspeelt los van de games zelf.

Zoals te zien is op het schema, is de praktijk van *loot boxes* het nauwst verweven met de games waarin zij geïntegreerd zijn. Dat komt omdat ze door de ontwikkelaar zelf worden aangeboden.

Skin gambling gebeurt daarentegen op externe websites, vaak tegen de wil van ontwikkelaars. Dat heeft tot gevolg dat de praktijk een kleinere groep spelers aanspreekt dan *loot boxes*, maar ook minder gemakkelijk te controleren valt.



BIJLAGE 2: ONDERZOCHE WEBSITES VOOR SKIN GAMBLING

Van de volgende websites werd vastgesteld dat ze kansspelen aanbieden aan hun bezoekers. In inzet en de uitbetaling gebeurt doorgaans in *skins*. Alle websites werden voor het onderzoek bezocht met een Belgisch IP-adres. De modules werden enkel uitgetest met de *credits* die de site gratis aanbood aan nieuwe bezoekers. Het spelen op deze websites is verboden en strafbaar.⁶⁸

Hostnaam	Contact	Kansspelen	Betaalmethode (inzet)	Betaalmethode (winst)	Vergunning	Opmerkingen
http://csgobounty.com	support@csgobounty.com	Crash, Roulette, Sweeper, Dice	Skins, Promo code	Skins	Neen	Biedt ook verlotingen aan
http://farmskins.com/	contact@farmskins.com	Loot box	Skins, Creditcard, promo code	Skins	Neen	
http://h1z1.freepot.co/	(Onbekend)	Roulette, Jackpot, Coin flip, Loot box	Skins, Bitcoin, Promo code	Skins	Neen	
https://csgoatse.com	geralt@csgoatse.com gwynbleidd@csgoatse.com R3d1ct@csgoatse.com	Minesweeper, Crash, Roulette, Blackjack, Dice, Coin flip, Russian coin flip	Skins, Promo code	Skins	Neen	
https://csgoloto.com	https://csgoloto.com/support?new	Roulette, Coin flip	Skins, Promo code	Skins	Neen	

⁶⁸ Art. 4 §2 van de Kansspelwet bepaalt: “Het is eenieder verboden deel te nemen aan een kansspel [...] wanneer de betrokkene weet dat het gaat om de exploitatie van een kansspel of kansspelinrichting die niet is vergund in toepassing van deze wet”. Een overtreding van deze regel wordt door art. 64 bestraft met een geldboete van 26 euro tot 25 000 euro (vermenigvuldigd met opdecimen).

https://csgopolygon.com	contact.csgopolygon@gmail.com	Roulette	Skins, Promo code, eSports betting	Skins	Neen	
https://csgoroll.com/	https://csgoroll.com/info/support	Roulette, Coin flip, Dice, Freespin, Crash	Skins, Promo code	Skins	Neen	
https://hellcase.com	support@hellcase.com	Loot box, Coin flip (<i>Case Battle</i>)	Skins, Promo code, Creditcard	Skins	Neen	Gebruikers kunnen zich abonneren voor \$5/maand
https://skinsgambling.com	(Onbekend)	Roulette, Jackpot, Coin flip,	Skins, Promo code	Skins	Neen	Biedt ook verlotingen aan
https://www.csgohunt.com/	https://support.csgohunt.com/	Jackpot, Coin flip	Skins	Skins	Neen	
https://www.esportsplus.me	https://www.esportsplus.me/user/support	Jackpot, eSports betting, Slots, Dice	Skins, Promo code	Skins	Neen	
https://www.upgradecsgo.com	https://www.upgradecsgo.com/tickets/overview	Dice	Skins	Skins	Neen	De websites UpgradeCSGO en CSGOlive leiden om naar elkaar.
https://www.csgolive.com	support@csgolive.com	Loot box	Skins	Skins	Neen	

BIJLAGE 3: ONDERZOCHE WEBSITES VOOR *ESPORTS BETTING*

Deze lijst is beperkt tot enkele websites die mogelijk aan de aandacht van de Kansspelcommissie zijn ontsnapt, doordat zij bijvoorbeeld gebruik maken van *skins* als betaalmiddel of hun relatieve onbekendheid in België. Alle websites werden bezocht met een Belgisch IP-adres.

Hostnaam	Contact	Betaalmethode	Vergunning
https://csgopolygon.com	contact.csgopolygon@gmail.com	Skins	Neen
https://egb.com/	support@egb.com security@egb.com	Creditcard	Neen
https://gg.bet/en/betting	Brivio Ltd. Office 102, 12A Lekorpouzier, Limassol, Cyprus	Creditcard	Neen
https://www.arcanebet.com	contact@arcanebet.com	Creditcard, Skins	Neen
https://www.esportsplus.me	https://www.esportsplus.me/user/support	Creditcard, Skins	Neen

BIJLAGE 4: ILLUSTRATIEVE LIJST VAN GAMES DIE *LOOT BOXES* IMPLEMENTEREN

De onderstaande lijst biedt enkele voorbeelden van recente en populaire games die een systeem van *loot boxes* implementeren. Soms verschillen de systemen en benamingen tussen verschillende spellen, maar de ervaring voor de speler is grotendeels dezelfde. De lijst biedt geen volledig overzicht, maar dient vooral om de lezer door te verwijzen naar enkele concrete toepassingen van het systeem van *loot boxes*.

Naam product	Uitgever	Benaming <i>loot box</i>	Illustratie
<i>Battlefield 1</i>	Electronic Arts	<i>Battlepacks</i>	https://www.battlefield.com/nl-nl/games/battlefield-1/battlepack
<i>Call of Duty: WWII</i> (product in ontwikkeling)	Activision Publishing	<i>Loot Boxes</i>	http://www.gamesradar.com/why-itll-pay-to-hang-out-in-call-of-duty-ww2s-new-social-headquarters/
<i>Clash Royale</i>	Supercell	<i>Chests</i>	http://clashroyale.wikia.com/wiki/Chests
<i>Counter Strike: Global Offensive</i>	Valve Software	<i>Cases</i>	http://counterstrike.wikia.com/wiki/Weapon_Case#Weapon_Cases
<i>FIFA 18</i>	Electronic Arts	<i>Card Packs</i>	http://www.futhead.com/packs/open/fifa-18/
<i>Fortnite</i>	Epic Games	<i>Llamas</i>	https://fortnite.gamepedia.com/Vindertech_Store
<i>Hearthstone</i>	Blizzard Entertainment	<i>Card Packs</i>	https://hearthstone.gamepedia.com/Card_pack
<i>League of Legends</i>	Riot Games	<i>Hextech Crafting System</i>	http://na.leagueoflegends.com/en/site/2016-season-update/champion-mastery.html
<i>Middle-Earth: Shadow of War</i>	Warner Bros. Interactive Entertainment	<i>Loot Boxes</i>	https://www.youtube.com/watch?v=_0rowHUyvec&t=178s
<i>NBA 2k18</i>	2K Games	<i>Card Packs</i>	http://2kmtcentral.com/16/packs

<i>Overwatch</i>	<i>Blizzard Entertainment</i>	<i>Loot Boxes</i>	http://overwatch.wikia.com/wiki/Loot_Box
<i>Playerunknown's Battlegrounds</i>	<i>Bluehole</i>	<i>Crates</i>	https://pubg.gamepedia.com/Pioneer_Crate
<i>Rocket league</i>	<i>Psyonix</i>	<i>Crates</i>	http://rocketleague.wikia.com/wiki/Crate
<i>Star Wars Battlefront II</i>	<i>Electronic Arts</i>	<i>Star Cards</i>	http://starwars.ea.com/starwars/battlefront/features/star-cards
<i>Team Fortress 2</i>	<i>Valve Software</i>	<i>Mann Co. Supply Crate</i>	https://wiki.teamfortress.com/wiki/Mann_Co._Supply_Crate
<i>Tom Clancy's Rainbow Six Siege</i>	<i>Ubisoft Entertainment</i>	<i>Alpha Packs</i>	https://rainbow6.ubisoft.com/siege/en-gb/news/detail.aspx?c=tcm:154-284301-16&ct=tcm:154-76770-32

BIBLIOGRAFIE

Wetgeving

Wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, *BS* 30 december 1999.

Koninklijk besluit van 21 juni 2011 betreffende de kwaliteitsvoorwaarden die door de aanvrager van een aanvullende vergunning dienen te worden vervuld inzake kansspelen, *BS* 15 juli 2011.

Koninklijk besluit van 22 december 2000 betreffende de werking en het beheer van de kansspelinrichtingen klasse II, de wijze van aanvraag en de vorm van de vergunning klasse B *BS* 30 december 2000.

Parlementaire stukken

Wetvoorstel houdende invoering van een wettelijke regeling voor het exploiteren en beoefenen van kansspelen, *Parl.St.* Kamer 1998-99, DOC 49K1795/008.

Wetsontwerp tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, van het Wetboek van de met inkomstenbelastingen gelijkgestelde belastingen, van de wet van 26 juni 1963 betreffende de aanmoediging van de lichamelijke opvoeding, de sport en het openluchtlevens en het toezicht op de ondernemingen die wedstrijden van weddenschappen op sportuitslagen inrichten, van de wet van 19 april 2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij, *Parl.St.* Kamer 2008-2009, DOC 52K1992/001.

Vr. en Antw. Kamer 2016-2017, 20 september 2017, 14 (Vraag nr. 20276, D. GEERTS, antwoord K. GEENS).

Vr. en Antw. Kamer 2016-2017, 10 mei 2017, 10 (Vraag nr. 18278, A. LAMBRECHT, antwoord K. GEENS)

Geschreven vraag in het Parlement van het Verenigd Koninkrijk, www.parliament.uk 2017, 6 oktober 2017 (Vragen nr. 106042 en 106043, D. ZEICHNER, antwoord T. CROUCH).

Rechtspraak

GwH 8 november 2000, nr. 113/2000, *BS* 2000, 2670.

RvS ‘Gamepoint’, 29 oktober 2015, nr. 232.752.

RvS 20 januari 2003, nr. 114.688

Rb. Brussel 11 februari 2013, nr. 12/9495/A, onuitg.

Boeken en bijdragen in verzamelwerken

ANDRIES, K., CARETTE, N. EN HOECKX, N., *Kansspel. De wettelijke definitie gewikt en gewogen*, 2006, Brugge, Die Keure, 471 p.

BRYLSBAERT, M., *Psychologie*, 2006, Gent, Academia, 817 p.

CALLU, M., DE SMET, J. en NAESSENS, P., *Kansspelwetgeving 1999-2013*, 2013, Gent, Story Publishers, 1053 p.

HOECKX, N., *Duiding Kansspelen*, 2015, Brussel, Larcier, 309 p.

VALGAEREN, P.J., “Sociale media: een nieuwe speeltuin voor kansspelen?” in VALGAEREN, P.J., VALCKE, P. EN LIEVENS, E., *Sociale media – Actuele juridische aspecten*, 2013, Antwerpen, Intersentia, p. 199-216.

Artikels

A. WILTSHIRE, “Behind the addictive psychology and seductive art of loot boxes”, *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>.

BBC NEWS, “Youtube gamers caught in gambling row”, *BBC News* 2016, <http://www.bbc.com/news/technology-36702905>.

BI INTELLIGENCE, “The eSports competitive video gaming market continues to grow revenues & attract investors”, *Business Insider* 2017, <http://uk.businessinsider.com/esports-market-growth-ready-for-mainstream-2017-3?r=US&IR=T>.

CHALK, A., “Blizzard reveals Overwatch loot box drop rates in China”, *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/blizzard-reveals-overwatch-loot-box-drop-rates-in-china/>.

CHERRY, K., “Variable-Ratio Schedules: A Definition and Real-World Examples”, *Verywell* 2017, <https://www.verywell.com/what-is-a-variable-ratio-schedule-2796012>.

FRALEY, L.E., “Social Implications of the Variable Ratio Schedule”, *Behaviorology Today* 2011, vol. 14, 15-18.

GRIFFITHS, M.D. “Adolescent gambling and gambling-type games on social networking sites: Issues, concerns, and recommendations.” *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport* 2015, 33(2), 31-37.

GRIFFITHS, M.D. en KING, R., “Are mini-games within RuneScape gambling or gaming?” *Gaming Law Review and Economics* 2015, 19, 640-643.

GROVE, C. “Understanding skin gambling”, *eSports Betting Report* 2016, www.esportsbettingreport.com.

HOECKX N., “De wet op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de speler - Een commentaar op de wijziging van de Kansspelwet”, *RW* 2009-10, 1330-1341.

HOOD, V., “Are Loot Boxes Gambling?”, *Eurogamer* 2017, <http://www.eurogamer.net/articles/2017-10-11-are-loot-boxes-gambling>.

HOOD, V., "Online petition forces government response to loot boxes", *Eurogamer* 2017, <http://www.eurogamer.net/articles/2017-10-16-online-petition-forces-government-response-to-loot-boxes>.

IRUK, L. "Legality of CS:GO Skin Gambling", *CalvinAyre* 2017, <https://calvinayre.com>.

JAY, "Britse regering gaat zich over loot boxes buigen", *4Gamers* 2017, <http://www.4gamers.be/nieuws/61930/1/Britse-regering-gaat-zich-over-loot-boxes-buigen>.

KANSSPELCOMMISSIE, *Jaarverslag 2016*, <https://www.gamingcommission.be>.

LAWRENCE, N., "The science behind why we love loot", *GameInformer* 2015, <http://www.gameinformer.com>.

LAWRENCE, N., "The troubling psychology of pay to loot systems", *IGN* 2017, <http://www.ign.com>.

LESLIE, C. "The CS:GO gambling scandal: Everything you need to know", *Dot eSports* 2016, <https://dotesports.com>.

MARIQUE, E. en HOEKX, N., "Actualité et perspectives des jeux de hasard réels et en ligne", *RDPC* 2012, 739-781.

MCLEOD, S., "Skinner – Operant Conditioning", *SimplyPsychology* 2015, <https://www.simplypsychology.org/operant-conditioning.html>.

NAESSENS, P., "Europe's blind spot – Why Europe allows minors to gamble", *Casino Life* 2015, <http://www.casinolifemagazine.com/article/europe%E2%80%99s-blind-spot>.

PC GAMER, "Have loot boxes reached a tipping point with Shadow of War and Battlefront 2?", *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/loot-boxes-in-games/>.

QUILES, G., "CS:GO Skins Betting Developments in the Law", *Dot eSports* 2016, <https://dotesports.com/counter-strike/csgo-skins-betting-developments-in-the-law-13256>.

ROBERTS, S., "Petition forces the UK government to weigh in on loot boxes and gambling laws", *PC Gamer* 2017, <http://www.pcgamer.com/petition-forces-the-uk-government-to-weigh-in-on-loot-boxes-and-gambling-laws/>.

SCHREIER, J., "ESRB says it doesn't see 'loot boxes' als gambling", *Kotaku* 2017, <https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>.

SICART, M. "Defining Game Mechanics", *Game Studies* 2008, vol. 8, afl. 2, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.

SMITH, A., "Hatred has returned to Steam Greenlight", *Rock Paper Shotgun* 2014, <https://www.rockpapershotgun.com/2014/12/17/hatred-has-retuned-to-steam-greenlight/>.

STROWEL, A., "Responsabilités et jeux de hasard en ligne", 2017, onuitg.

THIERER, A.D., "Regulating Video Games: Must Government Mind Our Children?", *Cato Institute* 2003, <https://www.cato.org/publications/techknowledge/regulating-video-games-must-government-mind-our-children>.

VANHECKE, N. "Vlaamse tieners vergokken spaargeld in games", *De Standaard* 2017, http://www.standaard.be/cnt/dmf20170428_02857650.

WAI-MING, Y., “Gaming Law in China: Overview”, *Thomson Reuters Practical Law* 2016, <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/5-635-9387>.

Websites

CSGO Referrals Club - <https://www.csgoreferrals.club>

Google Adwords - <https://adwords.google.com>

Kansspelcommissie - <https://www.gamingcommission.be>

Nederlandse Kansspelautoriteit - <http://www.kansspelautoriteit.nl>

Reddit - <https://www.reddit.com>

Steam - <http://store.steampowered.com>

Strawpoll - <https://strawpoll.com>

Youtube - <https://www.youtube.com>

Andere werken

BAIN, J. (TOTALBISCUIT, THE CYNICAL BRIT), *I will now talk about Lootboxes and Gambling for just over 40 minutes* (opinie in videoformaat), 8 oktober 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=YMDGPSWWA18>.

BAIN, J. (TOTALBISCUIT, THE CYNICAL BRIT), *Target AU removes GTA V from its shelves* (opinie in videoformaat), 5 december 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=rze-TEJpYs>.

Met dank aan:

Ine Van Cauwenberge

Etienne Marique

Peter Naessens

Koen Beyaert

Rita Servranckx

Sophia Van Damme

22 oktober 2017