

De Kansspelautoriteit  
De heer R.J.P. Jansen  
Postbus 298  
2501 CG Den Haag

Utrecht, 11 februari 2019

Ond. : Manifest vermenging Gaming & Gambling  
Ref. : 23952  
E-mail: [legal@dutchgamesassociation.nl](mailto:legal@dutchgamesassociation.nl)

Geachte heer Jansen,

In 2018 heeft uw autoriteit haar zorgen geuit over de toenemende verwevenheid van games en gokken. Dit heeft geleid tot een maatschappelijke discussie over de wenselijkheid en toelaatbaarheid van gokelementen in games. Een discussie waarin de Nederlandse gamesindustrie het van groot belang vindt om haar stem te laten horen. De Nederlandse ontwikkelaars en uitgevers van games zijn namelijk niet onverkort gelijk te stellen aan de grote internationale partijen die voorwerp zijn geweest van uw onderzoek naar het gebruik van *loot boxes* en daardoor het huidige debat kleuren.

Hoewel *loot boxes* een relatief nieuw fenomeen zijn en er daardoor op dit moment nog geen eenduidige conclusies te trekken zijn over de impact en risico's, begrijpt de Nederlandse gamesindustrie uw zorgen ten aanzien van het mogelijke risico op kansspelverslaving. Onze industrie vindt dat uw autoriteit terecht aandacht schenkt aan de mogelijke gevaren van *loot boxes* en vergelijkbare mechanieken. Deze aandacht heeft er mede toe geleid dat binnen de Nederlandse gamesindustrie wordt gesproken en gediscussieerd over de toelaatbaarheid daarvan. De conclusie die daaruit kan worden getrokken is eenduidig en ondubbelzinnig: Nederlandse ontwikkelaars en uitgevers willen voorkomen dat hun game een toegangspoort vormt naar een kansspelverslaving of dat kansspelen worden vermomd als entertainment games. Zij hebben in de regel een voorliefde voor het maken én spelen van games en zien entertainment games als een belangrijke culturele uiting. Games hebben ook daadwerkelijk impact (net als films en andere media) en juist door die impact is het een belangrijk onderwerp. Daar ligt dan ook een gezamenlijk belang van uw autoriteit en onze industrie.



Het is echter ook belangrijk om het onderscheid tussen games en gokken niet uit het oog te verliezen. Het voornaamste doel van de aanbieder van gokspelen én van de deelnemers is financieel gewin. Om het gokken vervolgens aantrekkelijker te maken voor een grote(re) groep mensen wordt entertainment toegevoegd. Het belangrijkste doel van een game is anders, namelijk het bieden van vermaak aan spelers. Dit is normaal gesproken ook de reden waarom spelers een entertainment game spelen. Om vervolgens inkomen te kunnen genereren uit het aanbieden van de game, heeft een ontwikkelaar verschillende mogelijkheden. Slechts één van deze mogelijkheden is het aanbieden van een *loot box* of een soortgelijke aankoop. Het verschil in oogmerk en intentie tussen beide industrieën is erg relevant.

In dit manifest wil de Nederlandse gamesindustrie haar visie delen over de toelaatbaarheid van *loot boxes* en het maken van reclame voor gokken in games. Dit dient als basis voor een constructieve en vruchtbare dialoog, waarin de Nederlandse gamesindustrie de intentie heeft om een bijdrage te kunnen leveren aan een sociaal verantwoorde balans tussen enerzijds het beschermen van *gamers* en anderzijds het beschermen van de artistieke en commerciële vrijheid van partijen uit onze industrie.

### **Loot boxes**

Een *loot box* is de mogelijkheid om een virtuele aankoop in een game te doen, waarbij de daadwerkelijke inhoud van het gekochte willekeurig wordt gegenereerd. De inhoud van deze *loot box* wordt pas bekend gemaakt aan de speler nádat hij de aankoop heeft verricht. Een *loot box* kent veel verschillende verschijningsvormen, waardoor niet kan worden gezegd dat iedere *loot box* ook daadwerkelijk een kansspel in de zin van de wet is. Met name over het criterium dat de inhoud van een *loot box* een economische waarde dient te hebben, blijkt in specifieke gevallen veel discussie te bestaan over of de inhoud van een *loot box* een dergelijke waarde heeft. Uw autoriteit gaat ervan uit dat als de inhoud van een *loot box* verhandelbaar is, er sprake is van economische waarde en dus van een kansspel in de zin van de wet. De Nederlandse gamesindustrie schaaft zich achter dit uitgangspunt.

De Nederlandse gamesindustrie heeft in dat kader echter wel behoefte aan duidelijkheid over de reikwijdte van het begrip "verhandelbaar". De reden hiervoor is dat er situaties bestaan waarin de ontwikkelaar van een game de mogelijkheid om voorwerpen tussen accounts te verhandelen heeft uitgesloten, maar er een secundaire markt bestaat waarbij spelers hun accounts aan elkaar verkopen. Dit gebeurt zonder tussenkomst van een ontwikkelaar of uitgever. De industrie meent dat het uitsluiten van het verhandelen van het voorwerp in het spel voldoende moet zijn om een kwalificatie als kansspel te voorkomen als in de gebruikersvoorwaarden van de game het verhandelen van accounts wordt



verboden. Anders zou namelijk een *loot box* van rechtskarakter kunnen wijzigen buiten de invloed van de ontwikkelaar en uitgever.

Los van de vraag of in een voorkomend geval sprake is van een kansspel of niet, heeft uw autoriteit haar zorgen geuit over de mogelijke impact van *loot boxes* in het algemeen en niet alleen over *loot boxes* die kwalificeren als kansspel. De Nederlandse gamesindustrie begrijpt ook op dit punt uw zorg. Ten aanzien van *loot boxes* die niet kwalificeren als kansspel in de zin van de Wet op de kansspelen, onderzoekt de Nederlandse gamesindustrie dan ook de mogelijkheden om zelfregulering uit te vaardigen. Deze zelfregulering heeft als doel om ervoor te zorgen dat ook *loot boxes* die geen kansspel zijn ethisch en verantwoord blijven.

De Nederlandse gamesindustrie vindt het van belang dat er géén *loot boxes* worden opgenomen in games die zijn bestemd voor minderjarigen. Zij moeten de gelegenheid hebben om een spel te kunnen spelen zonder te worden blootgesteld aan de mogelijke risico's van deze *loot boxes*.

Voor wat betreft games die zijn gericht op volwassenen vindt onze industrie dat de aanwezigheid van *loot boxes* slechts aanvaardbaar kan zijn, indien deze op een eerlijke en transparante wijze zijn geïmplementeerd. Een speler dient daarbij te allen tijde in staat te worden gesteld om een bewuste keuze te maken over het al dan niet kopen van een *loot box*. Volgens ons is het dan ook belangrijk dat de *odds* van een *loot box* in een game openbaar zijn. Daarnaast dienen er ook géén mechanieken aanwezig te zijn die een speler op een andere manier misleiden. Een goed voorbeeld van een ontoelaatbare mechaniek is het *near miss effect*, waarbij de valse indruk wordt gewekt dat een koper van een *loot box* nét de hoofdprijs heeft gemist.

Een praktisch probleem is echter dat relatief veel minderjarigen in de gelegenheid worden gesteld om games te spelen die eigenlijk voor volwassenen zijn bestemd. Dit is een probleem dat voor een gamesontwikkelaar of -uitgever haast onmogelijk is om (zelf) te voorkomen. Zij kunnen immers geen invloed uitoefenen op degene door wie een game wordt gekocht in een fysieke winkel. Daarnaast kunnen geboortedata die worden ingevoerd bij het aanmaken van een account (opzettelijk) foutief worden ingevoerd. Als eenmaal een game is gekocht is controle nog lastiger, omdat volwassenen hun game ter beschikking kunnen stellen aan kinderen.

Om ervoor te zorgen dat minderjarigen niet in aanraking komen met games die niet voor hen zijn bestemd, lijkt het creëren van bewustwording de enige oplossing. In dat kader is het van belang dat partijen transparant zijn over de aanwezigheid van *loot boxes* in games. Het inhoudspictogram dat PEGI heeft toegevoegd, is daarbij een goede start. Maar het is ook van belang dat



daadwerkelijke bewustwording wordt gecreëerd bij ouders/verzorgenden en kinderen over *loot boxes* in games. De Nederlandse gamesindustrie stelt voor om op dit punt de dialoog aan te gaan over hoe dit doel het beste kan worden bereikt.

### **Reclame voor kansspelen in games**

Naast *loot boxes* heeft uw autoriteit een ander potentieel vermengingsrisico gesignaleerd, namelijk het maken van reclame voor gokken in games. De Nederlandse gamesindustrie vindt het belangrijk om deze onderwerpen ook op de agenda te plaatsen.

De Nederlandse gamesindustrie is van mening dat het niet geoorloofd is om reclame te maken voor gokken in entertainment games. Op deze manier wordt een speler via een game namelijk aangespoord om te navigeren naar een partij uit de gokindustrie. Onze industrie schaart zich dan ook achter het uitgangspunt van Minister Dekker zoals dat is opgenomen in de nota van toelichting bij de consultatieversie van het besluit kansspelen op afstand.

In het verlengde daarvan is de Nederlandse gamesindustrie ook erg kritisch over het maken van reclame voor het openen van *loot boxes* in games via *influencers* en andere mediapersoonlijkheden. Deze personen hebben namelijk vaak een groot bereik onder minderjarigen.

### **Tot slot**

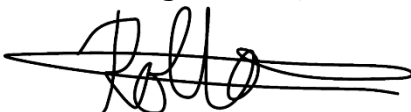
Dit manifest is een uitdrukkelijke uitnodiging aan uw autoriteit en overige betrokken partijen om de dialoog met onze industrie aan te gaan om gezamenlijk tot een oplossing te komen.

In dat kader stelt de Nederlandse gamesindustrie voor om een werkgroep met leden van uw autoriteit en van onze industrie op te richten om efficiënt en slagvaardig te kunnen communiceren en samenwerken.

Een mogelijk risico op verslaving is immers iets dat niet aan het toeval mag worden overgelaten.

Mede namens het bestuur van de Dutch Games Association,

Hoogachtend,



René Otto  
Legal Partner

