

# DE JURIDISCHE ASPECTEN VAN LOOT BOXES IN VIDEO SPELLEN

Aantal woorden: 27.903

Felicie Cremmerye

Studentennummer: 01500582

Promotor: Prof. dr. Joke Baeck  
Commissaris: Maja Reynebeau

Academiejaar: 2020 – 2021

Deze masterproef is een examendocument dat niet werd gecorrigeerd voor eventueel vastgestelde fouten.



## Vertrouwelijkheidsclausule

Ondergetekende verklaart dat de inhoud van deze masterproef mag worden geraadpleegd en/of gereproduceerd voor persoonlijk gebruik. Het gebruik van deze masterproef valt onder de bepalingen van het auteursrecht en bronvermelding is steeds noodzakelijk.

## Abstract

In deze masterproef wordt gezocht naar het juridisch kader in België voor het fenomeen 'loot boxes'. Daarnaast wordt nagegaan of het bestaand juridisch kader in België voldoende bescherming biedt aan de speler, die namelijk consument en vaak minderjarig is. In deze masterproef worden loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen, beschouwd als een maatschappelijk probleem waartegen de speler moet worden beschermd. De gehanteerde definitie van loot boxes wordt in deze masterproef bepaald.

Het juridisch kader van de loot box wordt onderzocht. De kansspelwetgeving wordt onder de loep genomen en toegepast op het fenomeen loot boxes. Op privaatrechtelijk vlak wordt de exceptie van spel en weddenschap, de voor loot boxes specifieke informatieplicht jegens consumenten, de handelingsonbekwaamheid van minderjarigen en de nietigheid van de overeenkomst wegens ongeoorloofd voorwerp onderzocht. Deze regulering wordt telkens op de loot box *in abstracto* toegepast. Ook het in ontwerp zijnde recht wordt besproken. Uit het onderzoek blijkt dat het huidig regelgevend kader de speler voldoende kan beschermen.

Er wordt ook nagegaan of het bestaand juridisch kader voldoende bescherming biedt aan de speler tegen loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen. Deze soort loot boxes vertoont een correlatie met risicovol gedrag ten opzichte van gokken. Er worden acht videospellen onderzocht. Telkens wordt nagegaan of het videospel loot boxes bevat. Indien het videospel loot boxes bevat, worden deze loot boxes getoetst aan de kansspelwet. Indien ze verboden kansspelen zijn, worden de behandelde bepalingen met betrekking tot de spelexceptie, het besproken consumentenrecht en de nietigheid van de overeenkomst indien gesloten met een minderjarige onderzocht. Er kan worden geconcludeerd dat bepaalde videospellen de geldende regulering schenden. Dit betekent dat de speler in praktijk onvoldoende beschermd is tegen de prevalentie van loot boxes in videospellen. Gezien de beperkte omvang van het onderzoek kan enkel deze conclusie worden getrokken.

Afhankelijk van de bestanddelen van het *Random Reward Mechanism*, kunnen de bevindingen uit deze masterproef ook van toepassing zijn op bepaalde in videospellen voorkomende *Random Reward Mechanisms*. De toekomstige lezer moet in acht houden dat zowel het recht als de online wereld onderhevig zijn aan voortdurende verandering.

# Inhoudsopgave

<b>VERTROUWELIJKHEIDSCLAUSULE .....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>II</b>
<b>1 INLEIDING .....</b>	<b>1</b>
1.1. JURIDISCH KADER.....	5
1.2. BEGRIPSBEPALING .....	7
<b>2 LOOT BOXES EN DE KANSSPELWETGEVING.....</b>	<b>11</b>
2.1 CONSTITUTIEVE BESTANDELEN 'KANSSPEL' .....	11
2.1.1 <i>Spel</i> .....	11
2.1.2 <i>Inzet</i> .....	15
2.1.3 <i>Winst of verlies</i> .....	17
2.1.4 <i>Toeval</i> .....	20
2.1.5 <i>Uitzonderingen</i> .....	21
2.2 TOEPASSING OP HET FENOMEEN LOOT BOXES.....	21
2.2.1 <i>Spel</i> .....	21
2.2.2 <i>Inzet</i> .....	22
2.2.3 <i>Winst of verlies</i> .....	23
2.2.4 <i>Toeval</i> .....	30
2.2.5 <i>Uitzonderingen</i> .....	30
2.2.6 <i>Gevolgen</i> .....	31
2.2.7 <i>Bescherming van de speler</i> .....	32
<b>3 PRIVAATRECHTELIJK KADER TER BESCHERMING VAN DE KOPER VAN LOOT BOXES .</b>	<b>33</b>
3.1 EXCEPTIE VAN SPEL EN WEDDENSCHAP.....	33
3.1.1 <i>Spelovereenkomst en exceptie van spel en weddenschap</i> .....	33
3.1.1.1 Algemeen.....	33
3.1.1.2 Toepassing op het fenomeen loot boxes.....	36
3.1.2 <i>Het ontwerp van Burgerlijk Wetboek</i> .....	39
3.2 INFORMATIEPLICHT JEGENS CONSUMENTEN .....	40
3.2.1 <i>Toepassing richtlijn consumentenrechten</i> .....	41
3.2.2 <i>Het meedelen van de voornaamste kenmerken volgens het Belgisch recht</i> .....	43
3.2.3 <i>Misleidende omissie</i> .....	44
3.2.4 <i>Impact van the new deal for consumers</i> .....	46
3.3 MINDERJARIGEN DIE LOOT BOXES KOPEN: NIETIGHEID WEGENS ONBEKWAAMHEID .....	47

3.3.1	<i>Huidig recht</i> .....	48
3.3.2	<i>Het ontwerp van Burgerlijk Wetboek</i> .....	51
3.4	NIETIGHEID WEGENS ONGEORLOOFD VOORWERP .....	52
3.4.1	<i>Huidig recht</i> .....	52
3.4.2	<i>Het ontwerp van Burgerlijk Wetboek</i> .....	53
<b>4</b>	<b>TOEPASSING VAN DE BELGISCHE WETGEVING OP LOOT BOXES IN VIDEOSPELLEN....</b>	<b>55</b>
4.1	SELECTIE .....	55
4.2	CYBERPUNK 2077 .....	57
4.3	CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR .....	58
4.4	POKÉMON GO .....	58
4.4.1	<i>Onderzoek naar kanselementen in het spel</i> .....	59
4.4.1.1	Prevalentie kanselementen.....	59
4.4.1.2	Het 'uitbroeden' van Pokémons .....	61
4.4.2	<i>Bescherming van de consument</i> .....	62
4.4.3	<i>De minderjarige speler</i> .....	63
4.4.4	<i>Conclusie</i> .....	63
4.5	LEAGUE OF LEGENDS.....	63
4.5.1	<i>Onderzoek naar kanselementen in het spel</i> .....	64
4.5.1.1	Prevalentie kanselementen.....	64
4.5.1.2	Hextech Chest.....	65
4.5.1.3	Hextech Crafting gift.....	66
4.5.2	<i>Bescherming van de consument</i> .....	67
4.5.3	<i>De minderjarige speler</i> .....	67
4.5.4	<i>Conclusie</i> .....	68
4.6	NBA 2K21.....	68
4.7	FREE FIRE.....	70
4.7.1	<i>Onderzoek naar kanselementen in het spel</i> .....	70
4.7.2	<i>Bescherming van de consument</i> .....	71
4.7.3	<i>De minderjarige speler</i> .....	72
4.7.4	<i>Conclusie</i> .....	72
4.8	WORLD OF WARCRAFT .....	72
4.9	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS.....	73
4.10	CONCLUSIE .....	74
<b>5</b>	<b>EVALUATIE VAN DE BELGISCHE WETGEVING.....</b>	<b>75</b>
5.1	KANSSPELWETGEVING .....	75
5.2	PRIVAATRECHTELIJK KADER.....	75

5.3	CONCLUSIE .....	76
<b>6</b>	<b>BIBLIOGRAFIE .....</b>	<b>78</b>
6.1	WETGEVING .....	78
6.1.1	<i>Europese normen</i> .....	78
6.1.2	<i>Interne normen</i> .....	78
6.1.3	<i>Vorbereidende documenten</i> .....	79
6.2	RECHTSPRAAK.....	79
6.3	RECHTSLEER .....	79
6.3.1	<i>Tijdschriften</i> .....	79
6.3.2	<i>Boeken</i> .....	80
6.3.3	<i>Verzamelwerken of reeksen</i> .....	81
6.4	ANDERE .....	82
6.4.1	<i>Wetenschappelijk onderzoek en rapporten</i> .....	82
6.4.2	<i>Websites</i> .....	83
6.4.3	<i>Videospellen</i> .....	86

# 1 Inleiding

1. **LOOT BOX** – Videospellen zijn niet meer te weren uit het dagelijkse leven van jongeren en jongvolwassenen. Deze meer recente vorm van tijdverdrijf, bevat een nog recentere component: loot boxes<sup>1</sup>. 'Loot box' is een verzamelnaam voor een concept dat in verschillende videospellen verschillende namen krijgt. Telkens komt het op hetzelfde neer: er is een doos of kist, die een speler in een videospel al dan niet gratis kan aankopen of openen, waaruit de speler een in game item verkrijgt. De speler weet op voorhand niet welk item. Verder in deze masterproef wordt de juridische definitie bepaald die het onderzoeksdomein zal afbakenen.

2. **KRITIEK** – Samen met het populairder worden van het integreren van loot boxes in videospellen, groeide ook de kritiek in de maatschappij<sup>2</sup> en bij spelers<sup>3</sup>: loot boxes worden gepercipieerd als een vorm van gokken, omdat de speler op voorhand niet weet wat hij zal krijgen. In sommige videospellen lijkt het alsof het speldoel enkel kan worden bereikt door te betalen (*pay-to-win*). Hierdoor proberen spelers op een goedkopere manier in game items te verwerven om het speldoel te bereiken. Loot boxes kunnen een goedkopere manier zijn om die *in game items* te verwerven. Voor de verkopers is het implementeren van loot boxes in een videospel zeer lucratief<sup>4</sup>.

3. **WETENSCHAP** – Vanuit wetenschappelijke hoek krijgen de criticasters gelijk: uit onderzoek blijkt dat het kopen van loot boxes danig op gokken lijkt, dat er een correlatie is tussen risicovol gedrag ten opzichte van gokken en vatbaarheid voor het kopen van loot

---

<sup>1</sup> De eerste loot box zou verwerkt zijn in het videospel Maple Story in 2004: WIKIPEDIA, *Loot box*, 16 april 2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/Loot\\_box](https://en.wikipedia.org/wiki/Loot_box) (consultatie 18 april 2020).

<sup>2</sup> Zie S. SCHWIDDESEN en P. KARIUS, "Watch Your Loot Boxes - Recent Development and Legal Assessment in Selected Key Jurisdictions from a Gambling Law Perspective", *Interactive Entertainment Law Review* 2018, afl. 1, vol. 1, (17) 18-24. (Hierna: S. SCHWIDDESEN en P. KARIUS, *Watch Your Loot Boxes*).

<sup>3</sup> Bij het ingeven van de zoekterm 'loot box' en het sorteren op 'top' op 14 april 2020 op Reddit ([www.reddit.com](http://www.reddit.com)), is het eerste resultaat 'Can we please boycott Star Wars battlefront 2', waarna de titels van de posts negatief of cynisch zijn, of de posts puur informatief zijn over de regulering omtrent loot boxes. Daarnaast deed Parentzone een onderzoek, waarbij bleek dat 44% van de kinderen die loot boxes kenden, dachten dat videospellen beter zouden zijn zonder loot boxes (PARENTZONE, *The Rip-off games*, 29 augustus 2010, [www.parentzone.org.uk/system/files/attachments/The%20Ripoff%20Games%20-%20Parent%20Zone%20report.pdf](http://www.parentzone.org.uk/system/files/attachments/The%20Ripoff%20Games%20-%20Parent%20Zone%20report.pdf)).

<sup>4</sup> Het gaat over 30 miljard US\$ in 2018: JUNIPER, *Loot Boxes & Skins Gambling to Generate a \$50 Billion Industry by 2022*, 17 april 2018, [www.juniperresearch.com/press/press-releases/loot-boxes-and-skins-gambling](http://www.juniperresearch.com/press/press-releases/loot-boxes-and-skins-gambling).



boxes<sup>5</sup>. Deze correlatie is aanwezig, ongeacht of het nadien mogelijk is om de in game items of in game currency om te zetten in reëel geld of niet<sup>6</sup>. Het gebruik van in game currency versterkt het mogelijks verslavend effect<sup>7</sup>. Of loot boxes effectief problematisch gokken veroorzaken, dan wel louter zorgen voor de mogelijkheid om problematisch gokgedrag te stellen, is onduidelijk<sup>8</sup>.

In voorgaande onderzoeken werden telkens loot boxes die tegen betaling kunnen worden verkregen onderzocht. Hierdoor is de maatschappelijke relevantie van juridisch onderzoek omtrent loot boxes die niet tegen betaling met reëel geld worden verkregen, maar die worden verkregen dankzij het verstrekken van data of dankzij *grinden*, onzeker. Dit onderzoek includeert echter toch deze soorten loot boxes ter volledigheid.

Uit een onderzoek uitgevoerd voor de Commissie interne markt en consumentenbescherming van het Europees Parlement, blijkt dat de bezorgdheid vooral wordt gewekt door de gebruikte verkoopstechnieken, alsook specifieke aspecten van loot boxes die het gedrag van spelers beïnvloeden<sup>9</sup>. Deze aspecten zijn periodieke bekrachtiging, *near-miss* ervaringen, visuele en auditieve effecten, de gelijkenis met loterijen en casino's en de sociale interacties<sup>10</sup>. De ontwikkeling van zowel kinderen als jongeren kan hierdoor op een negatieve manier beïnvloed worden<sup>11</sup>. In deze masterproef worden loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen als een maatschappelijk probleem beschouwd waartegen de speler door middel van wetgeving moet worden beschermd.

---

<sup>5</sup> G. A. BROOKS en L. CLARK, "Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions", *Addictive Behaviors* 2019, afl. 96, (26) 33; P. H. BARNETT, P. CAIRNS, C. MCCALL en D. ZENDLE, "Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win: a preregistered investigation", *Computers in human Behavior* 2020, afl. 102, (181) 189-190 en DOI: 10.31234/osf.io/6e74k; P. CAIRNS en D. ZENDLE, "Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey", *PLoS ONE* 2019, afl. 14(3), 12 en M. D. GRIFFITHS, "Loot box buying among adolescent gamers: A cause for concern?", *Education and Health* 2019, afl. 27 nr. 3, (63) 65-66. Dit is geen exhaustieve oplistijng.

<sup>6</sup> H. BARNETT, P. CAIRNS, C. MCCALL en D. ZENDLE, "Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win: a preregistered investigation", *Computers in human Behavior* 2020, afl. 102, (181) 189-190 en DOI: 10.31234/osf.io/6e74k.

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> COMMITTEE ON INTERNAL MARKET AND CONSUMER PROTECTION, *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*, juli 2020, [www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL\\_STU\(2020\)652727\\_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf), 21-30. (Hierna: IMCO COMMITTEE, *Loot boxes in online games*).

<sup>10</sup> *Ibid.*, 25-27.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 29.

4. **MINDERJARIGEN** – Een belangrijk deel van de spelers van videospellen is minderjarig<sup>12</sup>. Er is geen gepubliceerde data te vinden met betrekking tot België over welke videospellen door minderjarigen worden gespeeld, in welke mate loot boxes in deze videospellen voorkomen en of deze al dan niet worden aangekocht door minderjarigen. Uit onderzoek is echter gebleken dat een groot deel van de videospellen die gelabeld zijn als geschikt voor minderjarigen, loot boxes bevatten<sup>13</sup>. Het is ook zeker dat minderjarigen loot boxes aankopen, gezien het aantal anekdotische verhalen waarin ouders aanklagen dat hun kind veel geld heeft opgedaan aan loot boxes<sup>14</sup> en een survey uitgevoerd in het Verenigd Koninkrijk<sup>15</sup>. Aangezien minderjarigen (en min 21-jarigen) loot boxes kunnen kopen en vanwege de correlatie met problematisch gokgedrag, stelt zich een maatschappelijk probleem. De Belgische wetgever wil zijn onderdanen jonger dan 21 jaar oud afschermen van het gokken<sup>16</sup>. De voormalige Belgische minister van justitie vond loot boxes in videospellen voor minderjarigen verontrustend<sup>17</sup>. Toch is het tot op heden mogelijk voor minderjarigen om loot boxes aan te kopen<sup>18</sup>.

5. **STAND VAN ZAKEN: KANSSPELWETGEVING** – In 2018 voerde de Kansspelcommissie een onderzoek naar het al dan niet toepasselijk zijn van de kansspelwetgeving op loot boxes<sup>19</sup>. Ze onderzocht vier videospellen, waarbij geoordeeld werd dat zij niet conform de kansspelwet

---

<sup>12</sup> Er is geen gepubliceerd Belgisch onderzoek dat enige indicatie geeft van het aantal minderjarige spelers. Uit onderzoek uit Duitsland (FLEGA, *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019*, 12 augustus 2019, [www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019\\_web.pdf](http://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf)) blijkt dat in 2019 9% van de ondervraagde spelers jonger dan 10 jaar is en 16% tussen 10 en 20 jaar oud is. Uit Amerikaans (ESA, *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 2 mei 2019, [www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf)) onderzoek blijkt dat 21% van de ondervraagde spelers minderjarig is.

<sup>13</sup> Zie N. BALLOU, P. CAIRNS, R. MEYER, S. WATERS en D. ZENDLE, “The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games”, *Addiction* 20 januari 2020, 1768-1772 en DOI: 10.1111/add.14973. Dit is ook het geval in de onderzochte spellen Pokémon GO, League of Legends en Free Fire (zie *infra*, nr. 111, 126 en 127).

<sup>14</sup> Zoals in het volgende de volgende krantenartikelen: BBC, *The kids emptied our bank account playing Fifa*, 9 juli 2019, [www.bbc.com/news/technology-48908766](http://www.bbc.com/news/technology-48908766), EenVandaag: EENVANDAAG, *Zoon van Gert gaf tijdens gamen onbewust 1400 euro uit: ‘Verdiep je als ouder in het spel’*, 30 augustus 2019, <https://eenvandaag.avrotros.nl/item/zoon-van-gert-gaf-tijdens-gamen-onbewust-1400-euro-uit-verdiep-je-als-ouder-in-het-spel/>.

<sup>15</sup> Zie OFCOM, *Online Nation 2020 Report*, 24 juni 2020, [www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0027/196407/online-nation-2020-report.pdf](http://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0027/196407/online-nation-2020-report.pdf), 94.

<sup>16</sup> Dit uit zich in de wetgeving zelf, waar alle door middel van vergunningen toegelaten kansspelen verboden zijn voor minderjarigen (zie art. 54, §1 kansspelwet).

<sup>17</sup> K. GEENS, *Ook EA Games schikt zich naar de Belgische kansspelwetgeving*, 29 januari 2019, [www.koengeens.be/news/2019/01/29/ook-ea-games-schikt-zich-naar-de-belgische-kansspelwetgeving](http://www.koengeens.be/news/2019/01/29/ook-ea-games-schikt-zich-naar-de-belgische-kansspelwetgeving).

<sup>18</sup> *Infra* nr. 124, 141 en 155.

<sup>19</sup> *Infra* nr. 49.

waren. De door de Kansspelcommissie onderzochte videospellen hebben in België loot boxes uit hun videospellen geweerd<sup>20</sup>.

6. **GENOMEN MAATREGELEN VIDEO GAME INDUSTRY** – De *video game industry* heeft gereageerd op de aanhoudende internationale kritiek op loot boxes. Zowel PEGI voor Europa als ESRB voor Amerika hebben een specifiek label gecreëerd voor videospellen die de mogelijkheid bevatten loot boxes aan te kopen<sup>21</sup>. Er is echter één belangrijke beperking in dit systeem: enkel de door hen gecontroleerde games kunnen worden gelabeld<sup>22</sup>. Voor het label ‘*Includes Random Items*’ moet een aankoop gebeuren, waarbij de speler op voorhand niet weet welk in game item hij zal ontvangen<sup>23</sup>. Het aankopen betekent dat er betaald wordt met reëel geld of met in game currency dat aangekocht werd met reëel geld<sup>24</sup>. Het toekennen van het label ‘*Includes Random Items*’ wordt niet gelinkt aan een PEGI-rating. Dit betekent dat videospellen waarvan de PEGI-rating ‘3’ is, wat betekent ‘geschikt voor alle leeftijdscategorieën’<sup>25</sup>, loot boxes kunnen bevatten. Dit in tegenstelling tot het label ‘*Gambling*’, die PEGI-rating ‘18’ heeft<sup>26</sup>. Daarnaast hebben zowel Apple<sup>27</sup> als Google<sup>28</sup> voor de platformen waarop ze apps aanbieden, besloten dat de kans tot het verkrijgen van de verschillende in game items onthuld moet zijn<sup>29</sup>.

Ook de spelontwikkelaars zelf ondernemen stappen. Vaker bannen ze het betalen voor items waarvan de speler op voorhand niet weet welk in game item hij verkrijgt, vrijwillig uit hun

---

<sup>20</sup> K. GEENS, *Ook EA Games schikt zich naar de Belgische kansspelwetgeving*, 29 januari 2019, [www.koengeens.be/news/2019/01/29/ook-ea-games-schikt-zich-naar-de-belgische-kansspelwetgeving](http://www.koengeens.be/news/2019/01/29/ook-ea-games-schikt-zich-naar-de-belgische-kansspelwetgeving).

<sup>21</sup> Respectievelijk PEGI, *PEGI Introduces Notice To Inform About Presence of Paid Random Items*, 13 april 2020, [www.peginfo/news/peginfo-introduces-feature-notice](http://www.peginfo/news/peginfo-introduces-feature-notice) (consultatie 17 april 2020); en ESRB, *Ratings Guide*, 2020, [www.esrb.org/ratings-guide/](http://www.esrb.org/ratings-guide/) (consultatie 17 april 2020).

<sup>22</sup> PEGI, *For Publishers and Developers*, [www.peginfo/page/publishers-and-developers](http://www.peginfo/page/publishers-and-developers) (consultatie 17 december 2020).

<sup>23</sup> PEGI, *PEGI Introduces Notice To Inform About Presence of Paid Random Items*, 13 april 2020, [www.peginfo/news/peginfo-introduces-feature-notice](http://www.peginfo/news/peginfo-introduces-feature-notice) (consultatie 22 november 2020).

<sup>24</sup> *Ibid.*

<sup>25</sup> PEGI, *What do the labels mean*, [www.peginfo/what-do-the-labels-mean](http://www.peginfo/what-do-the-labels-mean) (consultatie 22 november 2020).

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> Zie APPLE, *App Store Review Guidelines*, 1 februari 2021, <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/#in-app-purchase> (consultatie op 21 april 2021).

<sup>28</sup> Zie GOOGLE, *Payments*, [www.support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9858738?hl=en&ref\\_topic=9857752](http://www.support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9858738?hl=en&ref_topic=9857752) (consultatie op 21 april 2021).

<sup>29</sup> IMCO COMMITTEE, *Loot boxes in online games*, 39-41, *supra* vn. 9.

videospellen. Epic Games bijvoorbeeld, is voor zijn games Rocket League<sup>30</sup> en Destiny 2<sup>31</sup> uit eigen beweging, wereldwijd gestopt met het verkopen van loot boxes<sup>32</sup>. Blizzard Entertainment zorgde ervoor dat loot boxes in het spel Heroes of the Storm enkel nog met *gameplay currency* kan worden verkregen<sup>33</sup>.

7. **MAATSCHAPPELIJK RELEVANT** – Gezien de hierboven uiteengezette maatschappelijke problemen die loot boxes met zich meebrengen, is juridisch onderzoek naar loot boxes in videospellen maatschappelijk relevant. Daarom wordt in deze masterproef het juridisch kader van loot boxes in videospellen gezocht en beoordeeld.

### 1.1. Juridisch kader

8. **INLEIDING** – Loot boxes doen juridische vragen rijzen. Vooreerst vertonen ze gelijkenissen met gokspelen, maar het resultaat is niet (altijd) het (indirect) ontvangen van een som geld. Het is dus *prima facie* niet duidelijk of dit al dan niet een kansspel is. Daarnaast worden deze loot boxes aangekocht met in game currency en zijn loot boxes en hun inhoud in game items, een relatief nieuw fenomeen. De onderzoeksvraag is dus: wat is het huidige juridisch kader voor het fenomeen ‘loot boxes’ en biedt het bestaand juridisch kader in België voldoende bescherming aan de speler, die namelijk consument en vaak minderjarig is.

9. **KANSSPEL** – Psychologisch onderzoek heeft uitgewezen dat de aankoop van loot boxes sterke gelijkenissen vertoont met gokken. Daarom moet worden nagegaan of dit onder het toepassingsgebied van de kansspelwet valt. Ondanks het onderzoek van de

---

<sup>30</sup> In de game worden nu *Blueprints* gebruikt: de speler weet op voorhand wat hij krijgt, en kan daarna beslissen het in game item al dan niet aan te kopen. PSYONIX TEAM, *Blueprints and final crate revealed*, 1 oktober 2019, [www.rocketleague.com/news/blueprints-and-final-crate-revealed/](http://www.rocketleague.com/news/blueprints-and-final-crate-revealed/) (consultatie 17 april 2020).

<sup>31</sup> In Destiny 2 zullen in de toekomst enkel nog gratis loot boxes te vinden zijn. DESTINY DEV TEAM, *Destiny 2020 director's cut*, 26 februari 2020, [www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/48758](http://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/48758) (consultatie 17 april 2020).

<sup>32</sup> Zie IMCO COMMITTEE, *Loot boxes in online games*, 41, *supra* vn. 9.

<sup>33</sup> J. CASTELLO, “Heroes Of The Storm will remove the ability to buy loot boxes with real money”, *Rock Paper Shotgun* 24 maart 2019, [www.rockpapershotgun.com/heroes-of-the-storm-will-remove-the-ability-to-buy-loot-boxes-with-real-money](http://www.rockpapershotgun.com/heroes-of-the-storm-will-remove-the-ability-to-buy-loot-boxes-with-real-money) (consultatie 2 mei 2021) en F. BROWN, “Heroes of the Storm is getting rid of paid loot boxes”, *PC Gamer* 2019, [www.pcgamer.com/heroes-of-the-storm-is-getting-rid-of-paid-loot-boxes/](http://www.pcgamer.com/heroes-of-the-storm-is-getting-rid-of-paid-loot-boxes/) (consultatie 2 mei 2021).

Kansspelcommissie<sup>34</sup>, hebben loot boxes in België een onduidelijk juridisch statuut. In België kunnen nog steeds videospellen worden gespeeld die loot boxes bevatten die niet conform de kansspelwet worden uitgebaat<sup>35</sup>. Dit wordt niet op een publiekelijk bekend gemaakte wijze gesanctioneerd. De gevolgen die voortvloeien uit de kansspelwet zijn echter zeer duidelijk: indien een loot box als kansspel wordt beschouwd in de zin van de kansspelwet, is ze verboden<sup>36</sup>. Uit het verbod op kansspelen uit de kansspelwetgeving, volgen ook consequenties die een impact hebben op privaatrechtelijke relaties, zoals het verbod op het maken van reclame<sup>37</sup> en het verbod op het toestaan van leningen aan gokkers, ook in de vorm van gebruik van kredietkaarten<sup>38</sup>. Dit wordt onderzocht in het onderdeel 'Loot boxes en de kansspelwetgeving'.

10. **PRIVAATRECHTELIJKE BESCHERMING** – Ook met betrekking tot de privaatrechtelijke bescherming van de speler rijzen vragen met betrekking tot het al dan niet toepasselijk zijn van bepaalde wetgeving. Loot boxes hebben een zeer ruim, nauwelijks onderzocht kader. Indien loot boxes kansspelen zijn, is de exceptie van spel mogelijks ook van toepassing. Dit wordt onderzocht in het onderdeel 'Exceptie van spel en weddenschap'. Spelers die loot boxes kopen kunnen ook consumenten zijn. De toepasselijkheid van wetgeving omtrent consumentenbescherming wordt onderzocht in het onderdeel 'Informatieplicht jegens consumenten'. Daarnaast wordt er, aangezien ook minderjarigen loot boxes aankopen<sup>39</sup>, gecontracteerd met minderjarigen. Niet-ontvoogde minderjarigen zijn onbekwaam om een contract te sluiten<sup>40</sup>, maar ze kunnen echter wel dagelijkse handelingen stellen<sup>41</sup>. Het aanschaffen van een loot box zou mogelijks kunnen worden beschouwd als een dagelijkse handeling. Indien dit niet het geval is, heeft dit gevolgen voor de geldigheid van de overeenkomst. Dit wordt onderzocht in het onderdeel 'Minderjarigen die loot boxes kopen: nietigheid wegens onbekwaamheid'. Op het privaatrechtelijk gebied rijzen er dus heel wat vragen naar de toepassing van privaatrechtelijke wetgeving op loot boxes in videospellen.

---

<sup>34</sup> *Infra* nr. 49.

<sup>35</sup> *Infra* nr. 161.

<sup>36</sup> Zie art. 2, 1° kansspelwet.

<sup>37</sup> Zie art. 4, §2 kansspelwet.

<sup>38</sup> Zie art. 58 kansspelwet.

<sup>39</sup> *Supra* nr. 4.

<sup>40</sup> Zie art. 1124 BW.

<sup>41</sup> G. VERSCHULDEN, *Handboek Belgisch Personen- En Familierecht*, Brugge, Die Keure, 2016, 805.

11. **BESCHERMING VAN DE CONSUMENT EN DE INTERNE MARKT** – België is geen eiland in de wereld van videospellen. Videospellen worden wereldwijd uitgegeven, en via een VPN<sup>42</sup> kunnen spelers gemakkelijk de in België geldende regulering omzeilen. Hierdoor is ook het juridisch kader in andere landen relevant. Daarnaast is divergerende regulering nefast voor de werking van de interne markt van de Europese Unie. Videospellen bestemd voor de Belgische markt hebben in de praktijk een andere inhoud dan hetzelfde videospel in andere lidstaten van de Europese Unie<sup>43</sup>. Met betrekking tot kansspelen zelf zijn de lidstaten bevoegd<sup>44</sup>. Onderzoek naar het wettelijk kader in verschillende Europese landen kan zowel voor de *video game industry* als wetgevers interessant zijn. Algemene regulering, zoals consumentenbescherming, kan echter wel van toepassing zijn op kansspelen. De speler kan, indien hij consument is, extra beschermd worden. Daarom wordt in het onderdeel met betrekking tot consumentenbescherming de regulering eerst op Europees niveau besproken, waarna de specifieke uitwerking in de Belgische regulering wordt besproken. Aangezien de omvang van een masterproef beperkt is, is volwaardige rechtsvergelijking niet mogelijk.

## 1.2. Begripsbepaling

12. **INLEIDING** – Vooreerst worden de technische begrippen bepaald. Deze dienen ter afbakening van het onderzoeksdomein, aangezien er ambiguïteit bestaat over de inhoud van bepaalde begrippen.

13. **VIDEOSEL** – Een videospel is een vorm van interactie tussen een speler, een machine met een elektronische visuele weergave en mogelijk andere spelers, die wordt gemedieerd door een fictieve context die een betekenis heeft en wordt ondersteund door een emotionele band tussen de speler en de resultaten van haar acties binnen deze fictieve context<sup>45</sup>.

---

<sup>42</sup> Virtual Private Network. Dit is een eenvoudige manier om het IP-adres te wijzigen, waardoor aanbieders van diensten via het internet het land van waaruit gebruik wordt gemaakt van de diensten (in dit geval: het videospel spelen) niet te weten komen. Een speler die een online videospel speelt, kan dus veinzen dat hij zich in bijvoorbeeld Frankrijk bevindt in plaats van België.

<sup>43</sup> IMCO COMMITTEE, *Loot boxes in online games*, p 37, *supra* vn.9.

<sup>44</sup> Zie HvJ 24 maart 1994, nr. C-275/92, ECLI:EU:C:1994:119 en IMCO COMMITTEE, *Loot boxes in online games*, 31, *supra* vn.9.

<sup>45</sup> Vertaling van: R. BERGONSE, "Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach", *Computer Game Journal* 2017, afl. 6, (239) 253 en DOI: 10.1007/s40869-017-0045-4.

14. **IN GAME ITEM** – Een in game item is een virtueel voorwerp dat enkel een waarde heeft binnen het videospel<sup>46</sup>. Dit kan bijvoorbeeld een *skin* (een item dat het uiterlijk van bijvoorbeeld het personage opsmukt) zijn, of andere voorwerpen die de speler helpen om het speldoel sneller te bereiken. Dit voorwerp kan worden verkregen door bijvoorbeeld: het aan te kopen (met in game currency of reëel geld), het te ‘winnen’ via loot boxes, het te krijgen door in het videospel opdrachten te voltooien etc.

15. **IN GAME CURRENCY** – In game currency is een valuta die enkel in een videospel gebruikt wordt<sup>47</sup>. *In game coins* zijn *in game* munten waarvan de waarde afhangt van de in game currency<sup>48</sup>. *Game play currency* is in game currency die de speler ontvangt door het spelen van het videospel<sup>49</sup>. Dit is geen geld in de klassieke zin van het woord, aangezien deze valuta enkel binnen het videospel of met betrekking tot het videospel kan worden gebruikt<sup>50</sup>.

16. **MICROTRANSACTIE** – Een aankoop, met reëel geld, van in game items, in game currency of andere uitbreidingen van een videospel<sup>51</sup>. ‘Micro’ slaat op het feit dat het meestal over kleine bedragen gaat per aankoop<sup>52</sup>. Hetgeen werd aangekocht kan meestal niet gerestitueerd of terug verkocht worden aan het videospel zelf in ruil voor geld<sup>53</sup>. Als de speler

---

<sup>46</sup> J. VAN DAMME, *Kansspelen en social gaming*, 2017, [https://ds1.static.rtb.be/uploader/pdf/d/d/b/rtbinfo\\_5c742f9b8996afe274e39ad9b4acb453.pdf](https://ds1.static.rtb.be/uploader/pdf/d/d/b/rtbinfo_5c742f9b8996afe274e39ad9b4acb453.pdf) 4.

<sup>47</sup> C. OSATTHANUNKUL, “A classification of business models in video game industry”, *International Journal of Management Cases* 2015, afl. 17, vol. 1, (35) 41.

<sup>48</sup> K. ANDRIES, “De loot box als microtransactie in videospelen”, *TBH* 2019, afl. 6, (723) 3. (Hierna: K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*).

<sup>49</sup> P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxen*, Kansspelcommissie, 2018, [www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf](http://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf), p.10 (hierna: P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxen*).

<sup>50</sup> Elektronisch geld moet ook door derden aanvaard worden als betaalmiddel, wat bij in game currency niet het geval is. Dit vloeit voort uit art. 2, 77° Wet van 11 maart 2018 betreffende het statuut van en het toezicht op de betalingsinstellingen en de instellingen voor elektronisch geld, de toegang tot het bedrijf van betalingsdienstaanbieder en tot de activiteit van uitgifte van elektronisch geld, en de toegang tot betalingssystemen, dat stelt: ‘*elektronisch, met inbegrip van magnetisch, opgeslagen monetaire waarde vertegenwoordigd door een vordering op de uitgever, die is uitgegeven in ruil voor ontvangen geld om betalingstransacties te verrichten in de zin van de bepaling onder 22° van dit artikel, en die wordt aanvaard door een andere natuurlijke of rechtspersoon dan de uitgever van elektronisch geld*’.

<sup>51</sup> C. OSATTHANUNKUL, “A classification of business models in video game industry”, *International Journal of Management Cases* 2015, afl. 17, vol. 1, (35) 41. Zie ook K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 4 en 5, *supra* vn. 48.

<sup>52</sup> *Ibid.*

<sup>53</sup> C. OSATTHANUNKUL, “A classification of business models in video game industry”, *International Journal of Management Cases* 2015, afl. 17, vol. 1, (35) 41.

zijn geld terug wil, kan hij in sommige videospellen zijn aankoop in het videospel verkopen aan andere spelers, of in sommige videospellen enkel zijn volledige account verkopen<sup>54</sup>.

17. **LOOT BOX** – (Andere benamingen hiervoor zijn ‘*loot crate*’, ‘*prize crate*’, ‘*mystery boxes*’ etc.) Een loot box is een in game item dat wordt aangekocht of verkregen of waarvan de mogelijkheid tot consumeren of spelen wordt aangekocht of verkregen (al dan niet via in game currency of het louter spelen van het videospel). Het is consumeerbaar: wanneer het wordt ingeruild (of geopend of gebruikt), wordt een, op voorhand voor de speler ongekend welk, in game item in de plaats gegeven of wordt het geopende of gebruikte in game item onbruikbaar<sup>55</sup>. De speler heeft slechts de volgende rechten op een loot box: het bewaren, verwijderen, ruilen of schenken aan andere spelers of het openen of gebruiken. Na het openen of gebruiken van de loot box, verdwijnt deze of wordt ze onbruikbaar en komt een in game item in de plaats. Het verschil tussen loot boxes en andere in game items, is het kanselement<sup>56</sup>. De loot box is slechts een deelaspect van een videospel, in tegenstelling tot *gambling games* of *casino games*, waar het item dat wordt verkregen het speldoel is.

Hieronder is een schematische weergave te vinden van het loot box-mechanisme. De opties met betrekking tot de verwerving en de gebruiksmogelijkheden van zowel de loot box zelf als de inhoud van de loot box worden schematisch weergegeven. Deze opsomming heeft niet als doel exhaustief te zijn, maar wel de theoretische uiteenzetting bevattelijker maken.

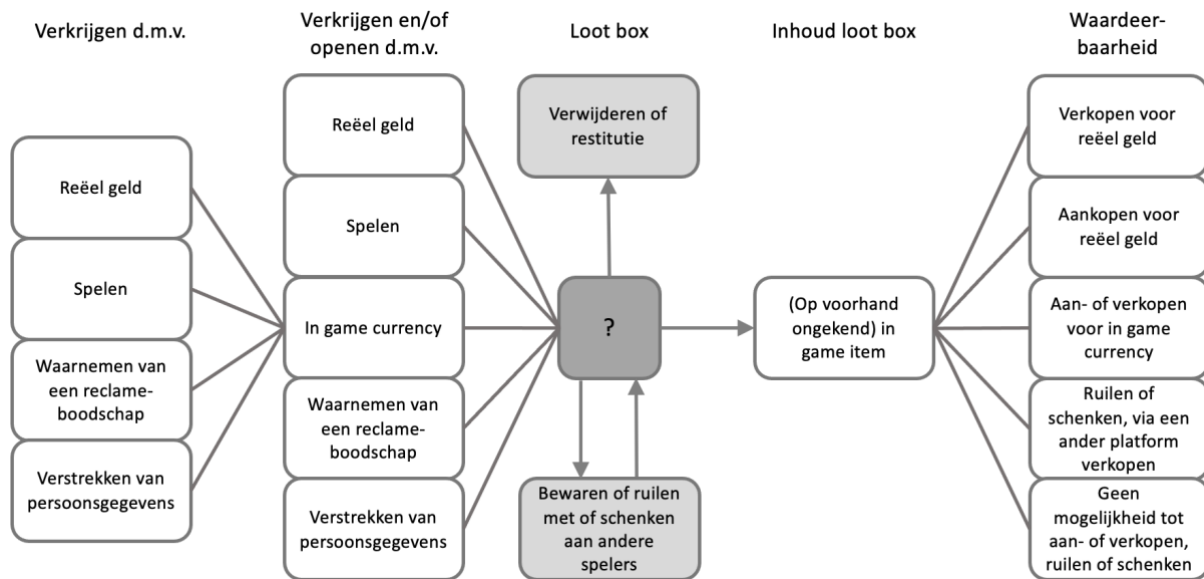
---

<sup>54</sup> Dit kan op sites zoals Loothunt ([www.loothunt.com](http://www.loothunt.com)) of Gameflip ([www.gameflip.com](http://www.gameflip.com)).

<sup>55</sup> Zie ook S. SCHWIDDESSEN en P. KARIUS, *Watch Your Loot Boxes*, *supra* vn. 2. Zie ook K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospellen*, 6, *supra* vn. 48 en J. VAN DAMME, *Kansspelen en social gaming*, 2017, [https://ds1.static.rtf.be/uploader/pdf/d/d/b/rtbinfo\\_5c742f9b8996afe274e39ad9b4acb453.pdf](https://ds1.static.rtf.be/uploader/pdf/d/d/b/rtbinfo_5c742f9b8996afe274e39ad9b4acb453.pdf), 7.

<sup>56</sup> IMCO COMMITTEE, *Loot boxes in online games*, 20, *supra* vn.9.





18. **ANDERE DEELASPECTEN VAN VIDEOSPELLEN MET KANSELEMENT** – Naast de loot box, dat een in game item is, bestaan er nog andere manieren waarop kansellemen worden betrokken bij videospellen. Daarbij kan verwezen worden naar bijvoorbeeld *spinning wheels*<sup>57</sup>. De gelijkenis met loot boxes is zeer groot, aangezien met loot boxes *de facto* niets anders kan worden gedaan dan ze openen. In tegenstelling tot andere in game items, worden ze niet zelf gebruikt om het speldoel te behalen. Daarom kunnen meeste van de bevindingen uit deze masterproef ook toegepast worden op andere vormen van deelaspecten van videospellen die kansellemen bevatten.

19. **RANDOM REWARD MECHANISMS (RRM)** – Deze manier van kansellemen betrekken bij videospellen wordt RRM of *Random Reward Mechanisms* genoemd<sup>58</sup>. Er moet echter een belangrijke opmerking worden gemaakt: bij dergelijk onderzoek wordt een minder genuanceerde opdeling gemaakt van de soorten 'inzet' van de speler dan hierboven schematisch weergegeven wordt. Er wordt namelijk een tweeledige opdeling gemaakt tussen het al dan niet aan te kopen met reëel geld, ten opzichte van de vierledige opdeling gehanteerd in deze masterproef.

<sup>57</sup> Zoals bijvoorbeeld te vinden in het spel Free Fire.

<sup>58</sup> Het onderzoek van P. Grabarczyk, R. Kristian en L. Nielsen pleit voor het gebruik van deze term in wetenschappelijk onderzoek. P. GRABARCZYK, R. KRISTIAN en L. NIELSEN, "Are Loot Boxes Gambling?", *DIGRA* 2019, afl. 4 nr. 3, 171-207 (<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/104/151>).

## 2 Loot boxes en de kansspelwetgeving

20. **INLEIDING** – In dit onderdeel worden vooreerst de constitutieve bestanddelen van kansspelen en de uitzonderingen hierop besproken. Daarna worden loot boxes *in abstracto* aan de kansspelwetgeving getoetst. Vervolgens wordt besproken wat de gevolgen zijn voor door de kansspelwet verboden loot boxes, waarna de gevolgen in de privaatrechtelijke verhouding tussen de uitbater en de speler worden besproken.

### 2.1 Constitutieve bestanddelen ‘kansspel’

21. **BEGRIJ** – In België is het exploiteren van of het deelnemen aan kansspelen verboden, behalve in een beperkt aantal, door de overheid gereguleerde, gevallen<sup>59</sup>. Artikel 2, 1° van de kansspelwet bepaalt de constitutieve bestanddelen van een kansspel. Om te bepalen of iets een kansspel is, worden vier constitutieve bestanddelen bepaald waaraan cumulatief moet worden voldaan<sup>60</sup>. De vier bestanddelen zijn dat (1) er sprake is van een spel, (2) er een inzet is, (3) er winst of verlies mogelijk is en de winst of het verlies (4) afhankelijk is van het toeval, zelfs als dat toeval slechts een bijkomstig element is. Eerst worden de toepassingsvoorwaarden besproken, waarna ze worden toegepast op loot boxes *in abstracto*.

#### 2.1.1 Spel

22. **GEEN WETTELIJKE DEFINITIE** – De wet verklaart dat het kansspelen ‘*elk spel (...)*’<sup>61</sup> is, zonder verdere duiding wat dat begrip inhoudt. Ook in de voorbereidende werken van de originele kansspelwet wordt het begrip ‘spel’ niet verduidelijkt<sup>62</sup>. Hoewel de

---

<sup>59</sup> Zie art. 4 kansspelwet.

<sup>60</sup> Zie art. 2, 1° kansspelwet. Zie ook: RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752, 13.

<sup>61</sup> Art. 2, 1° kansspelwet.

<sup>62</sup> Zie Wetsvoorstel op het spel, *Parl.St.* Kamer 1995-96, nr. 1-419/1 en K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, “Faites vos jeux: qu’est-ce qu’un jeu de hasard?”, *RDPC* 2007, (660) 4.

Kansspelcommissie dit in haar onderzoek naar loot boxes<sup>63</sup> beschouwde als constitutief bestanddeel, doet ze dat op haar site<sup>64</sup> niet.

23. **GEWONE TAALGEBRUIK** – De betekenis van het begrip ‘spel’ in het gewone taalgebruik is ‘*bezigheid ter ontspanning volgens bepaalde regels*’<sup>65</sup>. In het Frans is dat ‘*activité d’ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s’adonne pour se divertir, en tirer un plaisir*’<sup>66</sup> of ‘*Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu’elle procure*’ en ‘*cette activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte*’<sup>67</sup>. Deze omschrijvingen laten veel ruimte voor discussie. Het gemeenschappelijk kenmerk is dat het een activiteit is die dient ter ontspanning. Volgens sommige auteurs is dit een nutteloos gegeven, omdat een activiteit niet onder het toepassingsgebied zou vallen indien de speler niet speelt ter ontspanning<sup>68</sup>. Bij loot boxes zou dat dan betekenen dat indien de loot box aangekocht wordt in het kader van e-sports, dit nooit een kansspel zou kunnen zijn, louter omdat het in die context niet als ontspannende activiteit wordt gezien. In andere gevallen zou dezelfde soort loot box (indien alle andere constitutieve bestanddelen aanwezig zijn) wel een kansspel kunnen zijn.

24. **RECHTSLEER: TEGENSTELLING LOTERIJ** – Sommige auteurs schrijven<sup>69</sup> dat de ‘spel’-vereiste een tegenstelling is ten opzichte van het loutere toevalvereiste bij loterijen. Bij een spel is intellectuele of fysieke behendigheid vereist, in tegenstelling tot loterijen. Deze interpretatie verwijst naar de vereiste van toeval, wat een ander constitutief bestanddeel is voor kansspelen. Aangezien deze invulling van het begrip ‘spel’ geen meerwaarde is ten opzichte van de andere constitutieve bestanddelen, kan mijns inziens bij deze invulling het begrip ‘spel’ als constitutief bestanddeel achterwege gelaten worden.

---

<sup>63</sup> Zie P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxes*, 9, *supra* vn. 49.

<sup>64</sup> Zie KANSSPELCOMMISSIE, *De kansspelen*, [www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhkswb\\_nl/games/](http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhkswb_nl/games/) (consultatie 10 december 2020).

<sup>65</sup> VAN DALE, *Betekenis ‘spel’*, 2020 [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.X9IIdi-iE6U](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.X9IIdi-iE6U) (consultatie 10 december 2020).

<sup>66</sup> LAROUSSE, *Jeu*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887) (consultatie 5 april 2021).

<sup>67</sup> LE ROBERT, *Jeu*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jeu> (consultatie 5 april 2021).

<sup>68</sup> K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, *Kansspel, de wettelijke definitie gewikt en gewogen*, Brugge, Die Keure, 2006, 42.

<sup>69</sup> Zie A. DIERICK, “Online kansspelen – Wedden dat u ermee in aanraking komt”, *Internet en recht* 2013, (151) 159.

25. **RECHTSLEER: SPELCONTRACT** – Andere auteurs<sup>70</sup> interpreteren het begrip ‘spel’ als zijnde het spelcontract uit het burgerlijk recht. Een spelcontract is een kanscontract. ‘Spel’ is naast ‘winst of verlies’ één van de constitutieve bestanddelen van een kansspel, terwijl de kans op ‘winst en/of verlies’ ook voor ‘kanscontract’ één van de constitutieve bestanddelen is. In beide gevallen moet er sprake zijn van het ervaren van winst (en/of) verlies om te kunnen spreken van een kansspel of kanscontract. De interpretatie van het begrip winst en/of verlies als zijnde een constitutief bestanddeel voor kansspelen in de kansspelwet, dan wel voor kanscontracten, is verschillend<sup>71</sup>.

Mijns inziens is het verschil tussen beide te groot om geen onderscheid te maken tussen de invulling van het begrip ‘spel’ als één van de constitutieve bestanddelen van kansspelen en ‘kanscontract’. Indien ‘spel’ als constitutief bestanddeel voor het kansspel wel zou worden beschouwd als zijnde het kanscontract, zou eerst moeten worden nagegaan of het kanscontract ‘winst en/of verlies’ met zich meebrengt. Daarna zou moeten worden nagegaan of er sprake is van ‘winst of verlies’ in de zin van de kansspelwet. ‘Winst of verlies’ in de zin van de kansspelwet is ruimer dan ‘winst en/of verlies’ als constitutief bestanddeel van het kanscontract. Het lijkt mij dan ook niet de bedoeling te zijn geweest van de wetgever om via het constitutief bestanddeel ‘spel’, ‘winst of verlies’ stringenter toe te passen dan ze verder heeft bepaald in haar begripsomschrijving.

Daarnaast zorgt deze interpretatie ook mogelijks voor problemen met betrekking tot financiële instrumenten. Deze worden expliciet van het toepassingsgebied van de spelexceptie onttrokken<sup>72</sup>, maar niet van het toepassingsgebied van de kansspelwet. De interpretatie van ‘spel’ in het spelcontract als zijnde een spelactiviteit (niet ter ontspanning), zorgt er voor dat de voorgaande gevallen met zekerheid van het toepassingsgebied zijn uitgesloten.

Als laatste heeft de wetgever besloten om het spelcontract en de spelexceptie niet op te nemen in het ontwerp van Burgerlijk Wetboek<sup>73</sup>. Aangezien het spelcontract in het burgerlijk recht verdwijnt, lijkt het mij aangewezen een autonome interpretatie voor dit begrip te zoeken.

---

<sup>70</sup> Zie N. HOEKX, *Kansspelen op het internet*, Gent, Larcier, 2011, 172 en K. ANDRIES, N. CARETTE, N. HOEKX, *Les jeux et paris : analyse critique des éléments constitutifs de la définition légale*, Brussel, Larcier, 2008, 62 e.v.

<sup>71</sup> *Infra* nr. 62 en N. HOEKX, *Kansspelen op het internet*, Gent, Larcier, 2011, 172.

<sup>72</sup> Zie art. 32 Wet van 2 augustus 2002 betreffende het toezicht op de financiële sector en de financiële diensten.

<sup>73</sup> *Infra* nr. 69.

26. **RECHTSLEER: SPELACTIVITEIT** – Andere auteurs<sup>74</sup> interpreteren het begrip ‘spel’ zowel als de ontspannende activiteit, als het spelcontract. De interpretatie van het begrip ‘spel’ als spelactiviteit kent ook enkele problemen. Vooreerst zou deze interpretatie, zoals hierboven aangehaald, hetzelfde fenomeen op verschillende wijzen reguleren, afhankelijk van het doel van de speler. Daarnaast is het spelen bij kansspelen soms zeer beperkt. Dit is het geval bij loot boxes, maar ook bij *slot machines*. Ook vereist de kansspelwet winst of verlies voor ‘*minstens één der spelers*’<sup>75</sup>. Dit zou, indien ‘spel’ ingevuld zou worden als de spelactiviteit, er op wijzen dat enkel natuurlijke of rechtspersonen kunnen deelnemen aan het spel. Een machine kan namelijk geen spelactiviteit, zijnde een ontspannende activiteit, ervaren als speler. Indien het spel tegen een machine of computer wordt gespeeld, bijvoorbeeld bij een speelautomaat, is er slechts één speler. In dat geval zou het spelen tegen een machine nooit een kansspel kunnen zijn. Indien het begrip ‘spel’ zou worden ingevuld als spelcontract, zouden ‘spelers’ contractanten zijn en kan de uitbater worden beschouwd als één der spelers.

27. **OPLOSSING** – Volgens mij brengt de interpretatie van het begrip ‘spel’ als spelcontract en als spelactiviteit, zijnde een ontspannende activiteit, problemen met zich mee. Toch lijkt het de bedoeling te zijn geweest van de wetgever om het spel als een activiteit te interpreteren. Verzekeringen en het verhandelen van financiële instrumenten zijn in de kansspelwet zelf niet uitgesloten van haar toepassingsgebied. De spelexceptie uit het burgerlijk recht daarentegen wordt expliciet uitgeschakeld voor financiële instrumenten<sup>76</sup> en ook op verzekeringen is de spelexceptie niet van toepassing<sup>77</sup>. Daarom kan het begrip ‘spel’ worden geïnterpreteerd als de activiteit die zich voordoet naast de loutere contractsluiting, een actie die moet worden uitgevoerd of een keuze die moet worden gemaakt door een speler. In deze gevallen hebben de contractanten geen invloed meer op het verloop van het contract van zodra het contract gesloten is. Bij kansspelen daarentegen is enige activiteit van een speler vereist, hoe minimaal dat ook is. Ook een loutere druk op de knop is een activiteit, zoals bij *slot machines*. Daarnaast wordt dit vermoeden bevestigd in de parlementaire voorbereidingen van de wetswijziging uit 2010, waar om het verschil te duiden tussen kansspelen en weddenschappen het volgende

---

<sup>74</sup> Zie L. DE BROUWER, *Droit des jeux publicitaires*, Brussel, Larcier, 2015, 58.

<sup>75</sup> Art. 2, 1° kansspelwet. Zie ook K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, *Kansspel, de wettelijke definitie gewikt en gewogen*, Brugge, Die Keure, 2006, 97.

<sup>76</sup> Zie art. 32 Wet van 2 augustus 2002 betreffende het toezicht op de financiële sector en de financiële diensten.

<sup>77</sup> Aangezien verzekeringen een ander soort kanscontract zijn, art. 1964 BW.

wordt gezegd '(...) in het geval van een kansspel neemt de speler zelf deel aan het spel, terwijl dat bij een weddenschap niet zo is.'<sup>78</sup>.

De kansspelwet vereist echter meerdere spelers bij een kansspel. Een speelmachine of (spel)computer kan niet worden gezien als een speler in de zin van de kansspelwet, omdat deze noch winst noch verlies kan ervaren aangezien het geen rechtssubject is. Sommige auteurs beargumenteren dat de vereiste van winst of verlies voor 'minstens één der spelers' de kwalificatie als loutere spelactiviteit in de weg staat<sup>79</sup>. Aangezien ook andere constitutieve bestanddelen wijzen op een overeenkomst, met name dat er sprake moet zijn van een inzet en winst of verlies, lijkt het mij aangewezen 'spel' te interpreteren als een soort overeenkomst. Daarom kan volgens mij het begrip 'spel' worden ingevuld als een 'overeenkomst houdende een spelactiviteit, die een activiteit inhoudt naast het louter sluiten van de overeenkomst'.

### 2.1.2 Inzet

28. **WET EN HET GEWONE TAALGEBRUIK** – De kansspelwet bepaalt dat er sprake moet zijn van inzet, namelijk '(...) waarbij een ingebrachte inzet van om het even welke aard (...)'<sup>80</sup>. Inzet is in het Nederlands 'inleg'<sup>81</sup>, en 'inleg' is dan weer 'geld dat ingelegd wordt'<sup>82</sup>. In het Frans betekent *enjeu* '(c)e que l'on risque dans un jeu, en particulier une somme d'argent, et qui

---

<sup>78</sup> 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; Wetsvoorstel tot aanvulling van artikel 5 van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers; Wetsvoorstel tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers; Wetsvoorstel tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers; Wetsvoorstel tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, *Parl.St. Kamer* 2008-09, nr. 1992/006, 38. (Hierna: Wetsontwerp tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, *Parl.St. Kamer* 2008-09, nr. 1992/006).

<sup>79</sup> Zie K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, *Kansspel, de wettelijke definitie gewikt en gewogen*, Brugge, Die Keure, 2006, 97.

<sup>80</sup> Art. 2,1° Kansspelwet.

<sup>81</sup> VAN DALE, *Betekenis 'inzet'*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inzet#.YG7QJi2QmTc](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inzet#.YG7QJi2QmTc) (consultatie 8 april 2021).

<sup>82</sup> VAN DALE, *Betekenis 'inleg'*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inleg#.YG7KTxT7Srf](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inleg#.YG7KTxT7Srf) (consultatie 8 april 2021).

*revient au gagnant*<sup>83</sup> of *'(a)rgent que l'on met en jeu au début d'une partie et qui doit revenir au gagnant*<sup>84</sup>. In elk geval keert het woord 'geld' terug. De vraag is echter of er effectief een inzet in geld vereist is, aangezien de kansspelwet bepaalt dat de inzet *'van om het even welke aard'* kan zijn.

29. **WAARDEERBAAR** – Een inzet moet in geld waardeerbaar zijn<sup>85</sup>. Indien dit niet het geval zou zijn, zou het constitutief bestanddeel 'inzet' irrelevant zijn. Aangezien een kansspel een activiteit is, vereist de deelname één of andere vorm van inspanning en zou deze inspanning beschouwd kunnen worden als een inzet<sup>86</sup>. Deze interpretatie wordt gevolgd door de Kansspelcommissie. Zij stelt in haar rapport met betrekking tot loot boxes: *'Waarde kan gedefinieerd worden als de graad van bruikbaarheid. Concreet: zaken die de speler nuttig of mooi vindt en waarvoor hij geld betaalt.*<sup>87</sup>. De nood aan waardeerbaarheid in reël geld sluit aan bij het arrest *Gamepoint* van de Raad van State<sup>88</sup>. In dit arrest over spelen die werden aangeboden op het internet, werden enkel munten die tegen betaling werden verkregen, beschouwd als inzet<sup>89</sup>. Het gratis aanbieden van het spel naast het aanbieden van hetzelfde spel tegen een inzet, verhindert de kwalificatie van kansspel niet<sup>90</sup>.

30. **WERKELIJKE TEGENPRESTATIE VOOR DEELNAME** – Daarnaast moet de inzet worden ingebracht, als tegenprestatie voor een deelname. *'Niet elk bedrag kan als een inzet worden beschouwd, enkel de bedragen die een werkelijke tegenprestatie vormen voor de deelname aan het spel en waarbij de mogelijkheid bestaat dat die inzet, al dan niet verhoogd, kan terugvloeien naar de speler als een winst.*<sup>91</sup>. Het koppelen van andere voordelen aan deze inzet dan loutere deelname aan het spel, verhindert niet de kwalificatie van 'inzet'<sup>92</sup>.

---

<sup>83</sup> LAROUSSE, *Enjeu*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/enjeu/29621](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/enjeu/29621) (consultatie 8 april 2021).

<sup>84</sup> LE ROBERT, *Enjeu*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/enjeu> (consultatie 8 april 2021).

<sup>85</sup> Zie K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 12, *supra* vn. 48.

<sup>86</sup> *Ibid*, 11.

<sup>87</sup> P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxes*, 9, *supra* vn. 49.

<sup>88</sup> Zie RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752.

<sup>89</sup> *Ibid*, 13.

<sup>90</sup> *Ibid*.

<sup>91</sup> *Ibid*.

<sup>92</sup> *Ibid*.

31. **VORMEN VAN INZET** – ‘Inzet’ is dus een in geld waardeerbare tegenprestatie voor een deelname aan het spel. Deze tegenprestatie moet een werkelijke tegenprestatie zijn voor deelname aan het spel.

### 2.1.3 Winst of verlies

32. **WET EN HET GEWONE TAALGEBRUIK** – De wet bepaalt dat er sprake moet zijn van ‘(...) *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* (...)’<sup>93</sup>. Verlies en winst hoeven in het gewone taalgebruik niet geldelijk van aard te zijn<sup>94</sup>. Volgens de wet heeft het kansspel hetzij winst, hetzij verlies tot gevolg. De vraag is echter of beide gevolgen mogelijk moeten zijn vooraleer de uitslag gekend is, of ook slechts één van beide de uitkomst kunnen zijn van het spel (*in abstracto*). Indien enkel verlies mogelijk is en geen enkele vorm van winst, dan lijkt de ‘inzet’ een loutere betaling voor de deelname aan het spel<sup>95</sup>. Als enkel winst mogelijk is voor de speler, is de logische reflex dat dit betekent dat enkel verlies mogelijk is voor de uitbater en deze dit spel dus niet zal uitbaten. Maar dit hangt volledig af van de invulling van ‘winst’ en ‘verlies’.

33. **VERLIES VAN DE INZET** – Eerst wordt gesproken over verlies van de inzet. Kan er sprake zijn van verlies, indien het uitgegeven reëel geld in elk geval de uitbater toekomt, en er dus met zekerheid een vermogensverschuiving is van de individuele speler naar de uitbater? Zowel uit de wet als uit de rechtspraak blijkt duidelijk van wel. De wet stelt dat ‘*spelen die aan de speler of gokker geen ander voordeel opleveren dan het recht om maximaal vijf keer gratis verder te spelen*’<sup>96</sup> worden uitgesloten van het toepassingsgebied van de kansspelwet. Daaruit kan, *a contrario*, worden afgeleid dat indien winst in het spel meer dan vijf gratis speelkansen kan opleveren, het spel onder het toepassingsgebied van de kansspelwet valt (indien het aan

---

<sup>93</sup> Art. 2, 1° kansspelwet.

<sup>94</sup> Zie voor verlies: VAN DALE, *Betekenis ‘verlies’*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/verlies#.YG7SeBT7Src](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/verlies#.YG7SeBT7Src) ; LAROUSSE, *Perte*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/perte/59835](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/perte/59835) ; LE ROBERT, *Perte*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/perte> (consultatie 8 april 2021). Zie voor winst: VAN DALE, *Betekenis ‘winst’*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/winst#.YG7QChT7Src](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/winst#.YG7QChT7Src) ; LAROUSSE, *Gain*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/gain/35820](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/gain/35820) ; LE ROBERT, *Gain*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/gain> (consultatie 8 april 2021).

<sup>95</sup> K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 18, *supra* vn. 48.

<sup>96</sup> Art. 3, eerste lid, 2. kansspelwet.



alle andere constitutieve bestanddelen beantwoordt). Indien de enige winst die kan worden verkregen het opnieuw kunnen deelnemen aan het spel is, keert het uitgegeven reëel geld in elk geval niet meer terug naar de speler. Deze interpretatie wordt door de Raad van State<sup>97</sup> bevestigd, waarbij speeltijd te winnen viel (en geen speelbeurten). Er was *in casu* geen enkele mogelijkheid voor de speler om het uitgegeven reëel geld terug te verkrijgen (geen *cash-out*). Het met zekerheid verliezen van het uitgegeven reëel geld is dus irrelevant voor het bepalen wat al dan niet kansspelen zijn in de zin van de kansspelwet. De speler kon in dit geval echter wel de inzet, virtuele munten, terugwinnen. Er was dus een kans op verlies van de inzet, maar geen zekerheid. Zelfs zekerheid omtrent het verlies van de inzet is geen obstakel voor de kwalificatie als kansspel. De oorzaak hiervan is dat ‘toeval’ zeer ruim geïnterpreteerd wordt<sup>98</sup> en winst niet de mogelijkheid tot het terugwinnen van de inzet vereist<sup>99</sup>.

De wet spreekt van verlies van inzet *door één der spelers*. Aangezien hierboven<sup>100</sup> besproken werd dat ‘spel’ verwijst naar de overeenkomst, zijn ‘spelers’ de betrokken partijen bij de overeenkomst. Hierdoor is hetgeen gewonnen kan worden door de ene partij de inzet van de tegenpartijen of uitbaters. Deze inzet moet bij minstens één van de partijen waardebaar zijn én verloren kunnen gaan om van ‘verlies van de inzet’ te spreken.

34. **WINST VAN OM HET EVEN WELKE AARD** – De wet vermeldt dat de winst van om het even welke aard kan zijn<sup>101</sup>. Winst is onder andere het recht om meer dan vijf keer gratis te spelen<sup>102</sup>. Het kan ook een materieel voordeel van geringe waarde zijn, aangezien kansspelen die een winst opleveren dat een materieel voordeel van geringe waarde is, (onder bepaalde voorwaarden) worden uitgesloten uit het toepassingsgebied van de kansspelwet<sup>103</sup>. ‘Winst’ kan hierdoor zowel een materieel goed, geldelijk, als een recht zijn. Het begrip ‘winst’ kan bijgevolg ruim worden geïnterpreteerd. De Raad van State verklaart in haar arrest: ‘*De winst kan volgens de kansspelwet “van om het even welke aard” zijn, zowel geldelijk als materieel, groot of klein. De winst hoeft niet per se geldelijk te zijn, maar het volstaat dat de winst in geld waardebaar is.*’<sup>104</sup>. De winst moet dus louter (in geld) waardebaar zijn. Er is dus geen

---

<sup>97</sup> Zie RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752.

<sup>98</sup> *Infra* nr. 36.

<sup>99</sup> *Infra* nr. 34.

<sup>100</sup> *Supra* nr. 27.

<sup>101</sup> Zie art. 2, 1° kansspelwet en P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxen*, 11, *supra* vn. 49.

<sup>102</sup> Zie art. 3, eerste lid, 2. kansspelwet.

<sup>103</sup> Zie art. 3, eerste lid, 3. kansspelwet.

<sup>104</sup> RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752, 13.

nettovermogenstoename vereist, in tegenstelling tot het burgerlijk recht, waar vooraleer beroep kan worden gedaan op de spelexceptie sprake moet zijn van een kans op een nettovermogenstoename bij het spelen van het kansspel<sup>105</sup>.

Hoewel hetzelfde arrest het volgende stelt: '*Niet elk bedrag kan als een inzet worden beschouwd, enkel de bedragen (...) waarbij de mogelijkheid bestaat dat die inzet, al dan niet verhoogd, kan terugvloeien naar de speler als een winst.*'<sup>106</sup>, moet de mogelijke winst niet een verhoging van hetgeen ingezet werd (kunnen) zijn. De kansspelwet spreekt over 'winst van om het even welke aard' en koppelt dus het woord 'inzet' niet aan 'winst'. Bij verlies wordt dit daarentegen wel gedaan, de kansspelwet spreekt namelijk van 'verlies van de inzet'. Het zou dus onlogisch zijn 'winst van om het even welke aard' te interpreteren als 'winst van dezelfde aard als de inzet'. Het lijkt mij echter wel aangewezen om zowel bij inzet als bij winst dezelfde interpretatie van 'in geld waardeerbaar' te hanteren<sup>107</sup>.

Niet al hetgeen dat gewonnen kan worden moet in geld waardeerbaar zijn. Aangezien een spel dat zowel gratis als tegen een in geld waardeerbare inzet kan worden gespeeld, voldoet aan de voorwaarde 'inzet', lijkt het mij logisch om ook aan de voorwaarde 'winst' te voldoen louter door bestaan van de mogelijkheid om een in geld waardeerbare winst te verkrijgen.

**35. HETZIJ: CUMULATIEF OF ALTERNATIEF?** – De wet bepaalt dat het spel hetzij winst, hetzij verlies tot gevolg moet hebben om een kansspel te zijn. De uitkomst van het spel moet resulteren in een winst of verlies. De vraag is echter of beide opties voor het spelen van het spel mogelijk moeten zijn, en of dit het geval moet zijn voor alle spelers. Het lijkt aangewezen om dit te beoordelen vooraleer het spel voltrokken is<sup>108</sup>.

In een klassieke setting is er zowel kans op winst als verlies voor alle spelers. Het lijkt zo dat er een kans moet zijn op zowel verlies van de inzet als winst voor de individuele speler. De Raad van State behandelde namelijk in haar arrest<sup>109</sup> de kans op winst en verklaarde dat er een winstmogelijkheid was. Dit behandelde ze nadat werd aangetoond dat er verlies van de

---

<sup>105</sup> *Infra* nr. 62. Zie ook K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 20, *supra* vn. 48; en K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, *Kansspel, de wettelijke definitie gewikt en gewogen*, Brugge, Die Keure, 2006, 425.

<sup>106</sup> RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752, 13.

<sup>107</sup> Hierbij sluit ik mij aan bij K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 19, *supra* vn. 48.

<sup>108</sup> Zie K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, *Kansspel, de wettelijke definitie gewikt en gewogen*, Brugge, Die Keure, 2006, 451.

<sup>109</sup> Zie RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752.

inzet voor de individuele speler was. Indien winst of verlies alternatieve mogelijkheden zijn, zou het aantonen dat de individuele speler een in geld waardeerbare winst kan hebben irrelevant zijn. In elk geval moet de individuele speler dus een kans op winst hebben. Het lijkt logisch dat ook verlies (van de inzet) voor de individuele speler mogelijk moet zijn, aangezien de wet de individuele speler wil beschermen<sup>110</sup>. Dit leidt er toe dat zowel een kans op winst als een kans op verlies van de inzet aanwezig moet zijn in hoofde van minstens één der spelers. Deze cumulatieve interpretatie sluit aan bij de rechtsleer<sup>111</sup>, maar druist in tegen de interpretatie van de Kansspelcommissie. Zij stelt namelijk: *‘De winst is in de Belgische Kansspelwet niet eens een decisief criterium. Het louter verlies van een inzet kan volstaan en kan ook van om het even welke aard zijn.’*<sup>112</sup>. Hieruit blijkt dat minstens één der spelers ofwel kans op verlies ofwel kans op winst moet hebben. Mijns inziens kan geen zekere conclusie worden getrokken.

#### 2.1.4 Toeval

36. **AFWEZIGHEID VAN ZEKERHEID** – De wet bepaalt als laatste dat een kansspel een spel is *‘waarbij het toeval een zelfs bijkomstig element is in het spelverloop, de aanduiding van de winnaar of de bepaling van de winstgrootte’*<sup>113</sup>. Het toeval of de onvoorzienbaarheid<sup>114</sup> hoeft zelfs niet de factor te zijn die het spelverloop determineert, het is slechts een bijkomstig element. Dit betekent dat er louter een afwezigheid van zekerheid vereist is<sup>115</sup>. Het constitutief bestanddeel ‘toeval’ kan dus zeer breed geïnterpreteerd worden<sup>116</sup>.

---

<sup>110</sup> Zie Wetsontwerp tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, *Parl.St. Kamer* 2008-09, nr. 1992/006, 4, *supra* vn. 78.

<sup>111</sup> Zie K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 18, *supra* vn. 48; N. HOEKX, *Kansspelen op het internet*, Gent, Larcier, 2011, 168.

<sup>112</sup> P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxen*, 11, *supra* vn. 49.

<sup>113</sup> Art. 2, 1° kansspelwet.

<sup>114</sup> ‘Onvoorzienbaarheid’ sluit nauwer aan bij de Franse versie, waar ‘hazard’ wordt gebruikt, dan ‘toeval’. Zie LAROUSSE, *Hasard*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/hasard/39162](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/hasard/39162) (consultatie 15 april 2021) en LE ROBERT, *Hasard*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/hasard> (consultatie 15 april 2021).

<sup>115</sup> Zie J. J. DE SMET, M. CALLU, P. NAESSENS, *Kansspelwetgeving 1999-2013*, Gent, Story Publishers, 2013, 24-25. Ook K. ANDRIES, N. CARETTE en N. HOEKX, “Faites vos jeux : qu’est-ce qu’un jeu de hasard?”, *RDPC* 2007, nr. 7-8, (658) 58.

<sup>116</sup> Zie K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 23, *supra* vn. 48.

## 2.1.5 Uitzonderingen

37. **UITSLUITING EN VERGUNNINGEN** – Artikel 3 van de kansspelwet sluit enkele specifieke gevallen uit van het toepassingsgebied van de kansspelwet. Deze zijn de sportbeoefening, de spelen die maximaal vijf keer gratis verder spelen als voordeel opleveren en als laatste de kaart- en gezelschapsspelen, kermissspelen en spelen ter liefdadigheid waarvan de inzet beperkt is en de winst enkel materieel en van geringe waarde kan zijn. Daarnaast zijn kansspelen wel toegestaan indien een vergunning wordt uitgereikt voor het exploiteren van het kansspel<sup>117</sup>.

## 2.2 Toepassing op het fenomeen loot boxes

### 2.2.1 Spel

38. **SPEL** – Om een spel te zijn, moet er sprake zijn van een overeenkomst houdende een spelactiviteit, die een activiteit inhoudt naast het louter sluiten van de overeenkomst<sup>118</sup>. De spelactiviteit is bij een loot box zeer beperkt. Deze kan in sommige gevallen zelfs gereduceerd worden tot louter de beslissing van de loot box te openen. Dit is echter ook het geval bij andere kansspelen. De spelactiviteit is bij een *reel slot*, *video slot* of *wheel of fortune* even beperkt. De speler moet louter een knop indrukken of een hendel overtrekken. Enige andere activiteit of invloed van de individuele speler is niet vereist. Bij *reel slot machines* bijvoorbeeld, wordt de uitslag bepaald bij het starten van het spel. Het al dan niet indrukken van de stop-knop of de wijze of het moment waarop deze wordt ingedrukt, heeft geen invloed op de uitslag van het spel<sup>119</sup>. Aangezien bij *reel slot machines* geen enkele invloed mogelijk is op de uitkomst van het spel en dit voldoet aan de voorwaarde ‘spel’, voldoen ook loot boxes waarbij op geen enkele wijze invloed kan worden uitgeoefend op de ‘inhoud’ van de loot box aan de voorwaarde ‘spel’ in de kansspelwet.

---

<sup>117</sup> Zie art. 4, §1 kansspelwet.

<sup>118</sup> *Supra* nr. 27.

<sup>119</sup> Zie R. LADOUCEUR en S. SÉVIGNY, “Structural Characteristics of Video Lotteries: Effects of a Stopping Device on Illusion of Control and Gambling Persistence”, *Journal of Gambling Studies* 2005, Vol. 21, No. 2, (117), 119.

## 2.2.2 Inzet

39. **WERKELIJKE TEGENPRESTATIE** – De inzet moet een werkelijke tegenprestatie zijn voor deelname aan het spel, en daarnaast ook waardeerbaar zijn. Bij een loot box is het soms zeer duidelijk wanneer de inzet een tegenprestatie is voor deelname aan het spel, namelijk wanneer een bepaalde som (reëel geld of in game currency) betaald wordt voor het verkrijgen van loot boxes. Daarnaast zou bijvoorbeeld ook het bekijken van een reclameboodschap of het verstrekken van persoonsgegevens een tegenprestatie kunnen zijn voor het verkrijgen van loot boxes of in game currency waarmee loot boxes verkregen kunnen worden. Het koppelen van andere voordelen aan de inzet dan loutere deelname aan het spel, verhindert de kwalificatie van ‘inzet’ niet<sup>120</sup>. Andere voordelen kunnen dus aan deze transactie gekoppeld worden. Bijgevolg is ook in dat geval aan deze constitutieve voorwaarde voldaan, zolang de inzet waardeerbaar is.

40. **WAARDEERBAAR** – Er moet een inzet zijn voor het spel, dat in geld waardeerbaar moet zijn<sup>121</sup>. Indien de inzet van de individuele speler in game currency is, moet deze waardeerbaar zijn. Indien de in game currency enkel werd aangekocht met reëel geld, is de berekening van de waarde in reëel geld slechts een eenvoudige rekensom.

De vraag is echter of activiteiten zoals het verstrekken van data of het waarnemen van een reclameboodschap kunnen worden gezien als een in geld waardebare tegenprestatie. Indien een speler de mogelijkheid krijgt deel te nemen aan een kansspel nadat hij een reclameboodschap waarneemt, is dit een tegenprestatie voor een deelname. De vraag is echter of dit beschouwd kan worden als een inzet die in geld waardeerbaar is. De speler lijdt namelijk geen monetair verlies aan zijn inzet. Hij zet noch rechtstreeks noch onrechtstreeks geld in, maar enkel zijn gegevens of de mogelijkheid om hem te beïnvloeden. De uitbater daarentegen verdient geld aan het tonen van reclameboodschappen die eventueel gericht zijn op het profiel van de speler of aan het verkopen van persoonlijke data<sup>122</sup>. Voor de uitbater is deze vorm van inzet met zekerheid in geld waardeerbaar, maar dit is niet het geval voor de speler. Hoewel deze inzet voor de speler niet waardeerbaar is, is ze dat objectief gezien wel

---

<sup>120</sup> *Supra* nr. 30.

<sup>121</sup> *Supra* nr. 29.

<sup>122</sup> In een notendop: persoonlijke data en online reclameruimte kan worden verkocht, waarbij de getoonde reclame via reclame- of advertisement-ID's wordt gepersonaliseerd.

en kan dit dus beschouwd worden als een in geld waardeerbare inzet. In deze gevallen heeft de speler echter geen enkele mogelijkheid tot het terugwinnen van deze inzet, deze inzet gaat in elk geval verloren. Het in elk geval verloren gaan van de inzet voor de speler, verhindert de kwalificatie als 'inzet' niet. In haar arrest<sup>123</sup> bepaalde de Raad van State dat hier sprake is van een inzet, ook al leverde deze louter extra speelkansen op en geen geldelijk voordeel. De vraag is echter of, aangezien de inzet niet in geld waardeerbaar is door degene die deze inzet gebruikt als tegenprestatie voor deelname aan het spel, deze inzet verloren kan gaan.

Uit de voorwaarde van waardeerbaarheid volgt dat loot boxes die enkel kunnen worden verkregen door middel van in game currency die werd verkregen dankzij het spelen van het spel (*gameplay currency*), geen kansspelen kunnen zijn. Hieronder volgt een schematisch overzicht van wat als 'in geld waardeerbare inzet' gekwalificeerd kan worden voor de individuele speler.



### 2.2.3 Winst of verlies

41. **WINST VOOR DE SPELER** – Na het openen van een loot box zal een speler altijd een in game item ontvangen. Om deze in game items te kwalificeren als winst, moeten minstens

<sup>123</sup> RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752.

bepaalde te winnen in game items in geld waardeerbaar zijn, aangezien er dan een mogelijkheid is om een in geld waardeerbare winst te verkrijgen<sup>124</sup>.

De vraag is dus wanneer hetgeen gewonnen kan worden al dan niet waardeerbaar is. De Kansspelcommissie interpreteert 'waardeerbaar' zeer ruim, in haar onderzoeksrapport stelt ze namelijk: '*(h)et is van belang dat spelers er waarde aan hechten en dat deze waarde ook door de spelontwikkelaars zelf wordt benadrukt.*'<sup>125</sup>. Bij deze interpretatie vraag ik mij af of er enige vorm van 'winst' bestaat die niet waardeerbaar is. Uiteindelijk kan bij deze interpretatie zelfs de loutere eer van het winnen waardeerbaar zijn. Hier is sprake van een subjectieve waardering, geen objectieve. Deze interpretatie wijkt mijns inziens af van de hierboven geciteerde arrest van de Raad van State, waar gesteld wordt dat de winst in geld waardeerbaar moet zijn<sup>126</sup>, wat lijkt te wijzen op een objectieve waardeerbaarheid<sup>127</sup>. Winst moet dus iets zijn dat in geld waardeerbaar is, maar kan verder van om het even welke aard zijn. Een winst is met zekerheid waardeerbaar indien ze met reëel geld kan worden aangekocht. Dan is de aankoopprijs van hetgeen gewonnen werd de waarde. De in geld waardeerbare verkoop- of aankoopwaarde van hetgeen gewonnen kan worden lijkt een objectieve waardering. In game items die apart kunnen worden verkregen (direct of mits de tussenstap van in game currency verkregen dankzij reëel geld), zijn objectief waardeerbaar en dus een winst. In game items die kunnen worden geruild voor in game currency zijn objectief waardeerbaar, indien deze in game currency kan worden geruild voor reëel geld.

Het is daarnaast ook mogelijk dat de uitbater de in game items niet zelf waardeerbaar maakt. Dit is het geval indien er, behalve via de loot box, geen mogelijkheid is om het in game item te verkrijgen dankzij reëel geld of te verkopen voor reëel geld. Deze in game items kunnen echter wel gemakkelijk waardeerbaar worden indien ze met in game items van andere spelers kunnen worden geruild, of kunnen worden geschonken aan andere spelers. In dat geval kan (al dan niet tegen de voorwaarden van het spel in) via een extern platform waarde (in reëel geld) worden gehecht aan deze in game items<sup>128</sup>. Enkel indien de uitkomst van de loot box effectief onwaardeerbaar is, is er geen sprake van winst voor de individuele speler. Indien het absoluut

---

<sup>124</sup> *Supra* nr. 34.

<sup>125</sup> P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxen*, 11, *supra* vn. 49.

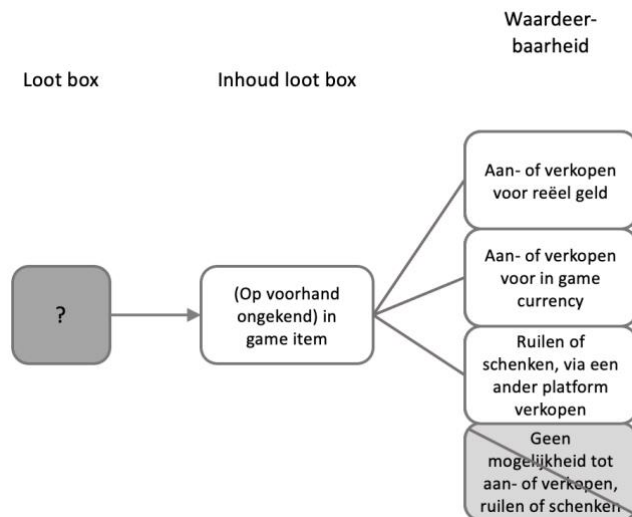
<sup>126</sup> Zie RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752, 13.

<sup>127</sup> Hierbij sluit ik mij aan bij K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospelen*, 19-20, *supra* vn. 48.

<sup>128</sup> Zie IMCO COMMITTEE, *Loot boxes in online games*, 25, *supra* vn.9.

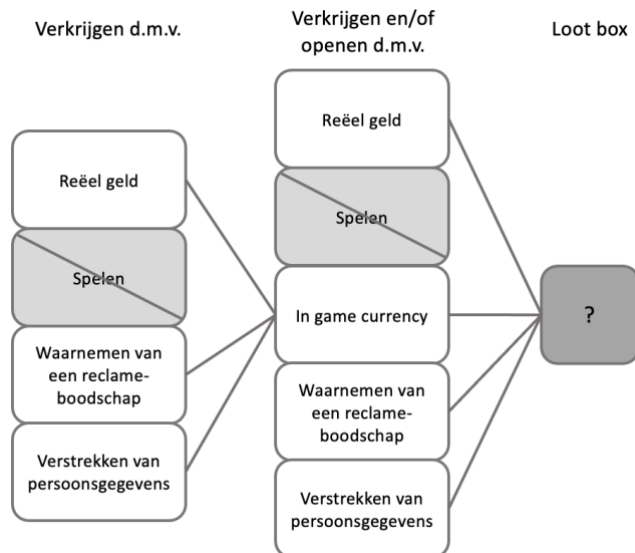
onmogelijk is om dankzij dit ruil- of schenksysteem via een ander kanaal deze in game items te waarderen, is er geen sprake van winst.

Er is dus enkel zekerheid dat er geen sprake is van winst in hoofde van de individuele speler indien de in game items niet geruild noch geschonken noch verhandeld kunnen worden. De individuele speler maakt kans op winst van zodra één van de te winnen in game items waardeerbaar zijn. Er is minstens sprake van een kans op winst voor de individuele speler in de volgende gevallen uit het schema.



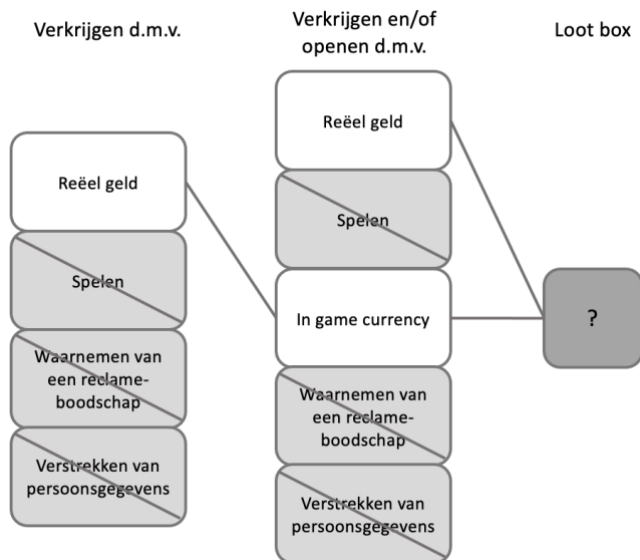
42. **WINST VOOR UITBATER** – De wet stelt niet met duidelijkheid of er cumulatief mogelijkheid moet zijn tot winst en verlies en of dit al dan niet het geval moet zijn voor alle spelers. Hier wordt de loot box *in abstracto* beoordeeld, voor het openen ervan. Van zodra er sprake is van een inzet, is bij loot boxes sprake van of een kans tot verlies voor de individuele speler of winst voor de uitbater. Ofwel kan (het met in game currency aangekochte) reëel geld verloren gaan voor de speler, ofwel krijgt de uitbater een in geld waardeerbare winst, met name de inzet van de individuele speler. Er is minstens sprake van een kans op winst voor de uitbater in de volgende gevallen uit het schema.





43. **VERLIES VOOR DE SPELER** – Indien de inzet bestaat uit reëel geld of in game currency die verkregen werd dankzij reëel geld, gaat de inzet verloren, tenzij ze teruggewonnen wordt. Indien de inzet het waarnemen van een reclameboodschap is, kan niet worden gesproken van een verlies van inzet. De individuele speler verliest namelijk enkel tijd, wat niet in geld waardeerbaar is in dit geval. Persoonsgegevens zijn voor de individuele speler onwaardeerbaar, omdat op heden een individuele speler geen vergoeding kan ontvangen voor het meedelen van zijn of haar gegevens. Het verstrekken van persoonsgegevens kan hierdoor op heden niet gezien worden als een in geld waardeerbare inzet die verloren kan gaan. Het met zekerheid verloren gaan van de inzet vormt geen obstakel<sup>129</sup>. Hieronder volgt een schematisch overzicht van wat als ‘inzet die verloren kan gaan voor de individuele speler’ gekwalificeerd kan worden.

<sup>129</sup> *Supra* nr. 33.



44. **VERLIES VOOR DE UITBATER** – De inzet moet waardeerbaar zijn en verloren kunnen gaan. De uitbater zet in game items (eventueel ook in game currency) in. Elk waardeerbaar in game item kan als inzet worden beschouwd. Dit in game item kan de uitbater echter niet verliezen, aangezien dit een virtueel item is waar de uitbater controle over blijft behouden. Virtuele goederen zijn onuitputtelijk, waardoor niet over verlies kan worden gesproken.

Het winnen van een specifiek in game item zou ervoor kunnen zorgen dat de uitbater verlies lijdt omdat de speler dat specifieke in game item anders had aangekocht. Deze piste is echter te hypothetisch, waardoor hier geen rekening mee kan worden gehouden. Mijns inziens kan de uitbater nooit verlies lijden.

45. **VERGELIJKING VAN INTERPRETATIEWIJZEN** – (1) Indien alle spelers (of inrichters van het spel bij winst) een kans op winst én verlies moeten hebben, kunnen loot boxes geen kansspelen zijn aangezien enkel de individuele speler verlies van zijn inzet kan lijden. Dit is ook het geval (2) indien beide spelers kans moeten maken op verlies.

(3) Indien beide spelers (of inrichters van het spel) kans moeten maken op winst, dan zijn enkel loot boxes waarvan de inzet waardeerbaar is en waarmee in geld waardeerbare in game items gewonnen kunnen worden kansspelen. (4) Indien minstens één der spelers kans moet maken op zowel winst als verlies, dan kan dit enkel de individuele speler zijn waarvan de inzet (met reëel geld (aangekochte in game currency) is, en het in game item in geld waardeerbaar is. (5) Indien minstens één der spelers kans moet hebben op winst én minstens één der spelers

kans moet hebben op verlies, dan moet er louter sprake zijn van verlies van inzet door de speler en is het soort in game item dat de speler wint irrelevant.

(6) Indien minstens één der spelers ofwel kans op verlies ofwel kans op winst moet hebben met zijn inzet, dan is een loot box een kansspel van zodra er sprake is van een in geld waardeerbare inzet door één der spelers, aangezien dan sprake is van een kans op winst voor de andere speler. Bij deze hypothese zijn vier vormen mogelijk, namelijk (a) inzet door de individuele speler met kans op winst (gevolgen met betrekking tot loot boxes stemmen overeen met hypothese 3 en 6(c)), (b) inzet door de individuele speler met kans op verlies (gevolgen met betrekking tot loot boxes stemmen overeen met hypothese 5), (c) inzet door de uitbater met kans op winst (gevolgen met betrekking tot loot boxes stemmen overeen met hypothese 3 en 6(a)) en (d) inzet door de uitbater met kans op verlies (wat onmogelijk is, aangezien de uitbater geen verlies kan lijden). De Kansspelcommissie volgt deze laatste hypothese (6)<sup>130</sup>.

De eerste twee hypothesen lijken niet aan te sluiten bij het arrest *Gamepoint*<sup>131</sup>, aangezien de spellen in dit arrest kansspelen waren volgens de Raad van State, hoewel de inzet van de uitbater, net zoals bij loot boxes, een vorm van in game currency was. Verlies van de inzet was in dit geval ook onmogelijk voor één van de partijen. Dit betekent dat nog vier hypothesen mogelijk zijn, waarbij de concrete gevolgen sterk verschillen. Hypothese 4 lijkt het nauwst aan te sluiten bij de rechtsleer<sup>132</sup>. Hieronder volgt een schematisch overzicht van de gevolgen van hypothese drie tot en met zes.

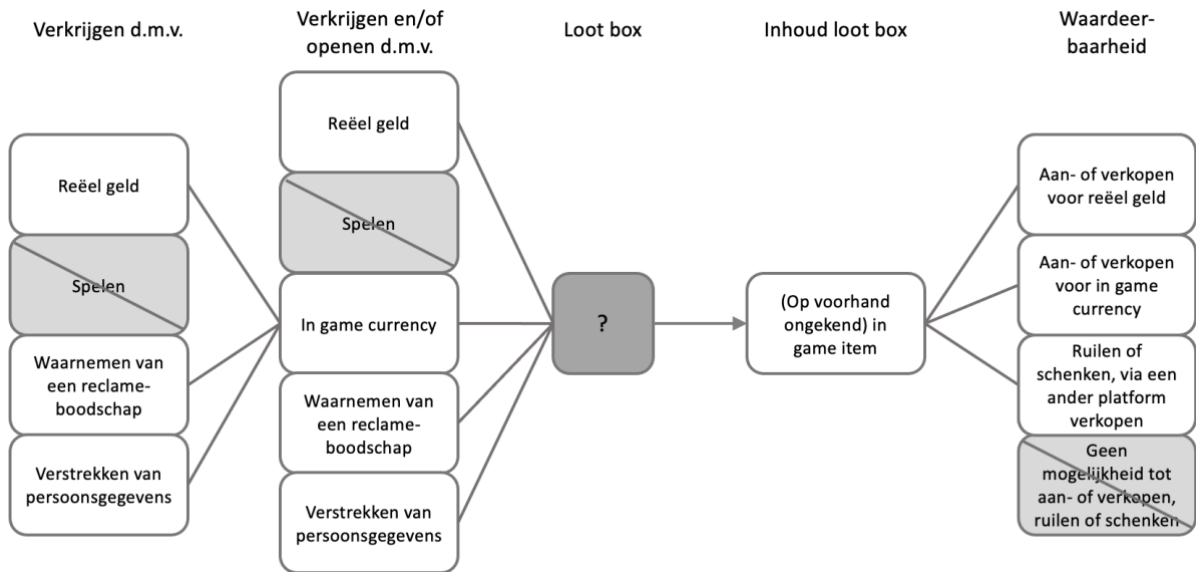
Het schema voor hypothese 3 en hypothese 6 (inzet door de individuele speler met kans op winst én inzet door uitbater met kans op winst):

---

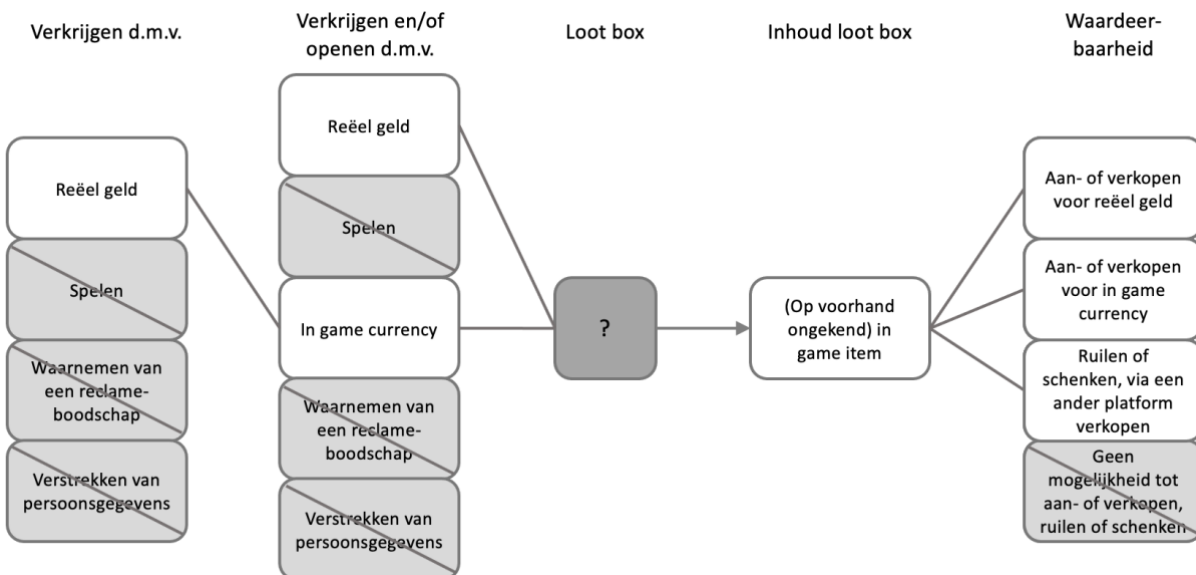
<sup>130</sup> *Supra* nr. 35.

<sup>131</sup> Zie RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752.

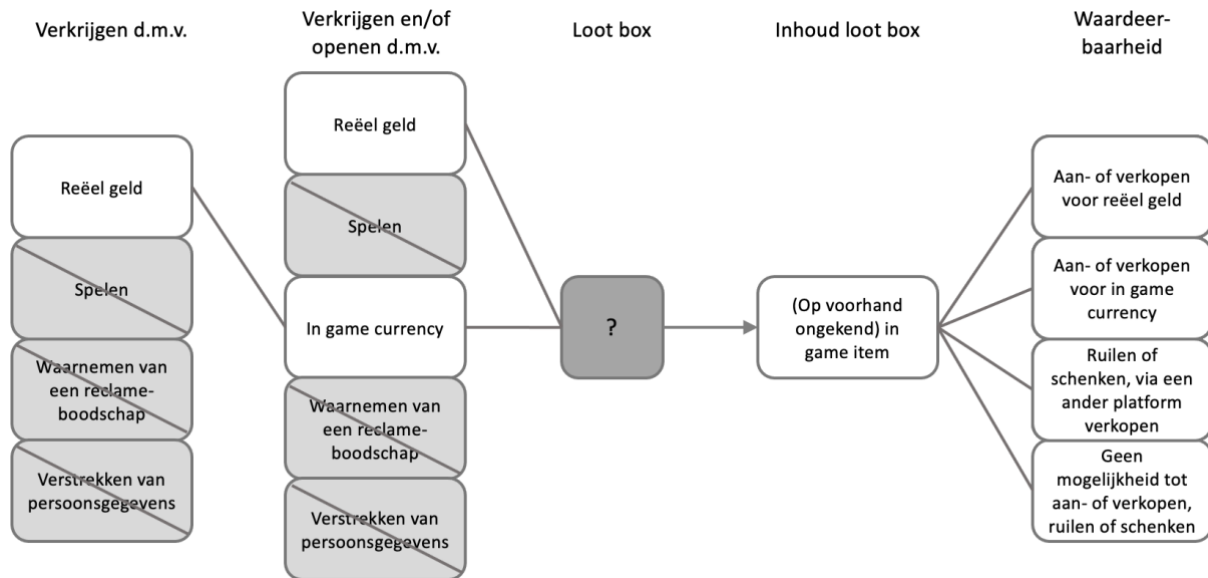
<sup>132</sup> *Supra* nr. 35.



Het schema voor hypothese 4 (inzet door de individuele speler met kans op winst en verlies):



Het schema voor hypothese 5 en hypothese 6 (inzet door de individuele speler met kans op verlies):



## 2.2.4 Toeval

46. **AFWEZIGHEID VAN ZEKERHEID** – De individuele speler weet bij een loot box niet op voorhand welk in game item hij zal verkrijgen, hij kan uit de parameters niet met zekerheid afleiden wat de inhoud van een loot box zal zijn<sup>133</sup>. Aangezien de uitbaters van videospellen niet meedelen op basis van welke parameters de inhoud van loot boxes wordt toegewezen, en laten uitschijnen dat deze toewijzing op toeval berust, kan worden aangenomen dat er minstens in hoofde van de speler afwezigheid van zekerheid is<sup>134</sup>.

## 2.2.5 Uitzonderingen

47. **UITSLUITINGEN EN VERGUNNINGEN** – Behalve de uitzondering op kaart- of gezelschapsspelen, is het onmiddellijk duidelijk dat de andere uitsluitingen uit artikel 3 niet van toepassing kunnen zijn op loot boxes. De uitzondering op kaart- of gezelschapsspelen is echter ook niet van toepassing op loot boxes, omdat deze uitzondering niet geldt indien dit soort spelen wordt aangeboden op ‘toestellen’<sup>135</sup>, wat het geval is bij loot boxes. In de

<sup>133</sup> Zoniet is er geen sprake van een loot box in het kader van deze masterproef.

<sup>134</sup> P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxes*, 12, *supra* vn. 49.

<sup>135</sup> Zie art. 3, lid 2 kansspelwet en K. ANDRIES, *De loot box als microtransactie in videospellen*, 54, *supra* vn. 48.

kansspelwet is geen enkele categorie van vergunbare kansspelen te vinden die van toepassing kan zijn op loot boxes<sup>136</sup>. Er kan dus geen vergunning worden aangevraagd voor het exploiteren van loot boxes.

## 2.2.6 Gevolgen

48. **SCHENDING KANSSPELWET** – Uit het voorgaande blijkt dat bepaalde loot boxes onder het toepassingsgebied van de kansspelwet vallen. Het exploiteren van deze loot boxes in videospellen is dus een schending van de kansspelwet.

49. **KANSSPELCOMMISSIE** – De Kansspelcommissie voert de controle uit op de naleving van de kansspelwetgeving. Ze is deel van de FOD justitie<sup>137</sup>. Op 25 april 2018 verklaart de Belgische Kansspelcommissie in een nieuwsbericht<sup>138</sup> dat loot boxes die rechtstreeks of onrechtstreeks via reëel geld worden verkregen, kansspelen zijn. Uit haar onderzoeksrapport blijkt dat het concreet om vier videospellen gaat die een vorm van loot boxes gebruiken die volgens de Kansspelcommissie voldoen aan de definitie van kansspelen<sup>139</sup>. Dit onderzoek is niet exhaustief, aangezien hier enkel AAA-games werden onderzocht<sup>140</sup>.

50. **RECLAME** – Reclame maken voor een niet-vergund kansspel is verboden<sup>141</sup>. Indien reclame wordt gemaakt voor een videospel, wordt er echter reclame gemaakt voor het videospel als geheel. Loot boxes maken slechts een deel uit van het videospel en dus wordt er geen reclame gemaakt voor het kansspel. Hierdoor is het doel van de reclame niet het aanprijzen van kansspelen.

51. **LENINGEN** – Daarnaast bepaalt de kansspelwet dat, behoudens uitzondering, het toestaan van leningen aan gokkers verboden is, ook in de vorm van gebruik van

---

<sup>136</sup> Zie art. 25 kansspelwet.

<sup>137</sup> Art. 9 kansspelwet.

<sup>138</sup> Zie KANSSPELCOMMISSIE, *Belgische Kansspelcommissie oordeelt na analyse: "Betalende loot boxes zijn kansspelen"*, 25 april 2018, [www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb\\_nl/gamingcommission/news/news\\_0061.html](http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/gamingcommission/news/news_0061.html).

<sup>139</sup> P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxes*, 17, *supra* vn. 49.

<sup>140</sup> P. NAESSENS, *Onderzoeksrapport loot boxes*, 2, *supra* vn. 49.

<sup>141</sup> Art. 4, §2 kansspelwet.

kredietkaarten<sup>142</sup>. Een loot box laten aankopen met een kredietkaart mag dus niet. Deze verplichting rust op de uitbater. De sanctie hierop wordt bepaald in artikel 63 van de kansspelwet. Wat echter wel toegestaan is, is in game currency aankopen met een kredietkaart. Die in game currency kan namelijk ook gebruikt worden om andere in game items aan te kopen. Met deze in game currency kunnen dan ook loot boxes worden aangekocht.

## 2.2.7 Bescherming van de speler

52. **DE LOOT BOX ALS KANSSPEL** – Bepaalde loot boxes zijn kansspelen volgens de kansspelwet. In deze masterproef worden loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen als een maatschappelijk probleem beschouwd waartegen de speler door middel van wetgeving moet worden beschermd. De speler is enkel voldoende beschermd indien hypothese 5 en 6 worden gevolgd. Het is dus onduidelijk of de kansspelwetgeving de speler voldoende beschermt.

53. **ANDERE ASPECTEN VAN DE BESCHERMING UIT DE KANSSPELWET** – In het kader van loot boxes in videospellen, is de impact van de kansspelwet op de privaatrechtelijke verhouding tussen de speler en derden gering op het gebied van reclame. Daarnaast zorgt de kansspelwet voor een verbod op het gebruik van kredietkaarten om loot boxes rechtstreeks aan te kopen. Via de tussenstap van in game currency kan echter wel, onrechtstreeks, een kredietkaart rechtmatig worden gebruikt. Andere bepalingen binnen de kansspelwet bieden de speler dus weinig bescherming. De speler wordt in zijn relatie met de uitbater mogelijks beter beschermd door het privaatrechtelijk kader.

---

<sup>142</sup> Art. 58 kansspelwet.

## 3 Privaatrechtelijk kader ter bescherming van de koper van loot boxes

54. **INLEIDING** – In dit volgende onderdeel wordt het privaatrechtelijk kader dat de koper van loot boxes beschermt besproken. Eerst wordt de exceptie van spel en weddenschap besproken, waarna de informatieplicht jegens consumenten volgt. Vervolgens wordt de nietigheid van de rechtshandeling besproken, eerst wegens de handelingsonbekwaamheid van de minderjarige speler en daarna wegens ongeoorloofd voorwerp. Telkens wordt het huidige en het toekomstige, eventueel nog in ontwerp zijnde recht onderzocht.

### 3.1 Exceptie van spel en weddenschap

55. **ALGEMEEN** – De overeenkomsten met betrekking tot spel en weddenschap hebben ook in het privaatrecht, met name in het Burgerlijk Wetboek, een aparte status. Sinds 1804 is een specifieke exceptie van toepassing op overeenkomsten met betrekking tot spelen en weddenschappen<sup>143</sup>. Hierdoor is geen rechtsvordering mogelijk voor een speelschuld of voor de betaling van een weddenschap. Eerst wordt kort de exceptie van spel en weddenschap behandeld. Daarna wordt onderzocht of deze exceptie van toepassing kan zijn op loot boxes. Tot slot wordt het ontwerp van Burgerlijk Wetboek besproken.

#### 3.1.1 Spelovereenkomst en exceptie van spel en weddenschap

##### 3.1.1.1 Algemeen

56. **SPELEXCEPTIE** – Artikel 1965 van het huidige Burgerlijk Wetboek staat geen rechtsvordering toe voor een speelschuld of voor de betaling van een weddenschap. Dit is de zogenaamde spelexceptie of exceptie van spel en weddenschap. Het contract van spel en weddenschap, of de spelovereenkomst, is een soort kanscontract<sup>144</sup>. Een rechtsvordering voor

---

<sup>143</sup> Zie art. 1965 BW.

<sup>144</sup> Zie art. 1964 BW.



een speelschuld is onmogelijk<sup>145</sup>. Voor uitzonderingen op deze regel verwijst de wetgever onder andere naar de toegestane kansspelen door de kansspelwet, hoewel zelfs dan afwijzing van de eis mogelijk is indien het gevorderde bedrag buitensporig is<sup>146</sup>. De spelexceptie is van openbare orde<sup>147</sup>.

57. **SPELOVEREENKOMST** – ‘*Het spel is een kanscontract waarbij de onzekere gebeurtenis, die bepaalt welke partij moet presteren, een spelactiviteit is waaraan minstens één contractpartij deelneemt.*<sup>148</sup>. Om een spelovereenkomst te zijn, moet het contract een spelactiviteit of weddenschap betreffen en voldoen aan de andere wezenskenmerken van een kanscontract. Vooreerst wordt besproken wat een spelactiviteit en weddenschap is, vervolgens worden de wezenskenmerken van het kanscontract onder de loep genomen.

58. **SPELACTIVITEIT EN WEDDENSCHAP** – De spelactiviteit of weddenschap is de onzekere gebeurtenis die de uiteindelijke gevolgen van de spelovereenkomst bepaalt<sup>149</sup>. Bij een weddenschap hangt dit af van een gebeurtenis waar zij geen vat op hebben, terwijl dit bij een spel wel het geval is<sup>150</sup>. Het onderscheid tussen een spel of weddenschap is echter niet altijd volledig helder. Dit is bijvoorbeeld het geval bij kansspelen die weinig of amper spelactiviteit bevatten zoals *slot machines*<sup>151</sup>. De spelactiviteit kan beperkt zijn tot het behalen van een bepaald resultaat<sup>152</sup>. Voor de spelovereenkomst is het vereist dat alle partijen zich onderwerpen aan de onzekerheid van de uitkomst van het spel<sup>153</sup>.

---

<sup>145</sup> Art. 1965 BW.

<sup>146</sup> Zie art. 1966 BW.

<sup>147</sup> Zie Cass. 19 november 1891, *Pas.* 1892, I, 18-25 en G. BALLON en N. HOEKX, “Art. 1965 BW” in M. DAMBRE, E. DIRIX, en B. TILLEMANN, *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 4 en 6.

<sup>148</sup> B. TILLEMANN en A.L. VERBEKE, *Bijzondere overeenkomsten in kort bestek*, Morsel, Intersentia, 2020, 92.

<sup>149</sup> F. GLANSDORFF en E. VAN DEN HAUTE, *Tome III – Les contrats – Volume 4*, Brussel, Bruylant, 2017, (592) 488-489 en G. BALLON en N. HOEKX, “Art. 1964 BW” in M. DAMBRE, E. DIRIX, en B. TILLEMANN, *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 6.

<sup>150</sup> F. GLANSDORFF en E. VAN DEN HAUTE, *Tome III – Les contrats – Volume 4*, Brussel, Bruylant, 2017, (592) 488-489 en N. HOEKX, “spel en weddenschap” in *APR* 2016, Mechelen, Kluwer, 2. (Hierna: N. HOEKX, *Spel en weddenschap*).

<sup>151</sup> Zie F. GLANSDORFF en E. VAN DEN HAUTE, *Tome III – Les contrats – Volume 4*, Brussel, Bruylant, 2017, (592) 488-489.

<sup>152</sup> N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 15, *supra* vn. 150.

<sup>153</sup> F. LAURENT, *Principes de droit civil français*, Tome XXVII, Brussel, Bruylant, 1877, 208.

59. **KANSCONTRACT** – Het kanscontract prevaleert twee maal in boek III van het Burgerlijk Wetboek. In titel XII waar bepaald wordt dat een spel een soort kanscontract is en eerder in titel III waar het onderscheid wordt gemaakt met een vergeldend contract. Kanscontracten zijn volgens artikel 1964 BW wederkerige overeenkomsten waarbij winst en verlies mogelijk is afhankelijk van een onzekere gebeurtenis, voor één, meerdere of alle partijen<sup>154</sup>. Volgens artikel 1104 BW is bij een kanscontract een gelijkwaardige kans van winst of verlies vereist, afhankelijk van een voor elke partij onzekere gebeurtenis. Het verschil tussen deze twee artikelen is dat artikel 1964 BW expliciet vereist dat de overeenkomst wederkerig is en dat er winst of verlies mogelijk is voor minstens één partij, terwijl artikel 1104 BW vereist dat de kans op winst of verlies gelijkwaardig is.

60. **WEDERKERIGHEID** – Vooreerst is een kanscontract een wederkerige overeenkomst. Een contract is wederkerig wanneer de contractanten zich jegens elkaar verbinden<sup>155</sup>. Meerdere partijen moeten deel zijn van de overeenkomst, maar niet van het spel<sup>156</sup>.

61. **AFHANKELIJK VAN EEN ONZEKERE GEBEURTENIS** – De onzekere gebeurtenis bepaalt wie zal moeten presteren<sup>157</sup>, dus wie de kans op winst of verlies maakt. Bij de spelovereenkomst is dat de (uitkomst van de) spelactiviteit<sup>158</sup>. Het kanselement moet bij beide partijen aanwezig zijn<sup>159</sup>, wat betekent dat de uitkomst voor beide partijen onzeker moet zijn<sup>160</sup>.

62. **WINST OF VERLIES** – Volgens beide artikelen uit het Burgerlijk Wetboek die de invulling van ‘kanscontract’ bepalen, moet er een kans zijn op winst en/of verlies. Winst vereist een nettovermogenstoename<sup>161</sup>. Winst krijgt hier een andere invulling dan in de kansspelwet, waar winst die de speler kan verkrijgen waardeerbaar moet zijn, maar niet geldelijk hoeft te zijn<sup>162</sup>.

---

<sup>154</sup> Zie H. DE PAGE en R. DEKKERS, *Traité élémentaire de droit civil belge*, V, *Les principaux contrats usuels, les biens*, Brussel, Bruylant, 1975, 296 A (p. 284).

<sup>155</sup> Art. 1102 BW. Zie ook F. GLANSDORFF en E. VAN DEN HAUTE, *Tome III – Les contrats – Volume 4*, Brussel, Bruylant, 2017, (592) 489.

<sup>156</sup> N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 5, *supra* vn. 150.

<sup>157</sup> Art. 1964 BW. Zie ook B. DUBUISSON, “Les contrats aléatoires”, *JT* 2004, (327) 3 ; N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 5, *supra* vn. 150; R. BARBAIX en N. CARETTE, *Privaat (vermogens)recht*, Antwerpen, Intersentia, 2018, 125.

<sup>158</sup> N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 5, *supra* vn. 150.

<sup>159</sup> Cass. 20 juni 2005, AR C.04.0549.F, *RW* 2006, afl. 17, 724; Zie ook N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 9, *supra* vn. 150.

<sup>160</sup> N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 10, *supra* vn. 150.

<sup>161</sup> *Ibid*, 30.

<sup>162</sup> *Supra* nr. 34.

Artikel 1964 BW bepaalt dat winst én verlies mogelijk moet zijn voor minimaal één partij. In de doctrine wordt ervan uitgegaan dat de kans op winst of verlies gelijkwaardig moet zijn<sup>163</sup>. Het Hof van Cassatie stelt dat '*l'existence d'une chance de gain ou d'un risque de perte est essentielle à la validité d'un contrat aléatoire*'<sup>164</sup>. Als een van de partijen geen enkel risico loopt op verlies en het contract in elk geval voor een opbrengst zorgt, is er geen sprake van een kanscontract.

### 3.1.1.2 Toepassing op het fenomeen loot boxes

63. **STRUCTUUR** – Opdat de spelexceptie toepassing zou vinden in het geval van loot boxes, is het noodzakelijk dat al de voorgaande voorwaarden vervuld zijn. Deze worden hieronder toegepast op loot boxes. Vooreerst wordt nagegaan of loot boxes al dan niet beschouwd kunnen worden als een spelactiviteit, zijnde de onzekere gebeurtenis die bepaalt wie moet presteren. Hierbij wordt besproken of de overeenkomst al dan niet wederkerig is onder bezwarende titel. Daarna wordt besproken of elke speler een gelijkwaardige kans op winst of verlies heeft.

64. **SPELACTIVITEIT** – De spelactiviteit moet een onzekere gebeurtenis zijn. Deze kan beperkt zijn tot het behalen van een bepaald resultaat. Dit bepaald resultaat kan een zo zeldzaam mogelijk in game item zijn of een item van een zo hoog mogelijke waarde. Indien via het kopen van de loot box kans wordt gemaakt op het verkrijgen van in game items met een verschillende waarde, is het resultaat dat de speler wil behalen logischerwijs een zo zeldzaam mogelijk item of een item van een zo hoog mogelijke waarde. Een beperkte spelactiviteit vormt geen bezwaar, aangezien ook *reel slot machines* onder deze bijzondere bepalingen kunnen vallen<sup>165</sup>, hoewel de spelactiviteit hier beperkt is tot het indrukken van een knop<sup>166</sup>. De beperkte spelactiviteit, met name het louter openen van de loot box en dus de keuze op welk tijdstip de speler de loot box opent, kan niet tot gevolg hebben dat een loot box

---

<sup>163</sup> Zie B. DUBUISSON, "Bicentenaire du Code civil (1804 – 2004) - Les contrats aléatoires Livre III - Titre XII", *JT* 2004, afl. 6132, (327), 4; Zie ook F. GLANSDORFF en E. VAN DEN HAUTE, *Tome III – Les contrats – Volume 4*, Brussel, Bruylant, 2017, (592) 482; Zie ook N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 32-33, *supra* vn. 150.

<sup>164</sup> Cass. 18 september 2017, AR C.14.0156.F en Cass. 20 juni 2005, AR C.04.0549.F, *RW* 2006, afl. 17, 724. Deze arresten behandelde de de geldigheid van een kanscontract met betrekking tot lijfrente.

<sup>165</sup> N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 15, *supra* vn. 150.

<sup>166</sup> *Supra* nr. 38.

geen spel kan zijn. In beide gevallen bepaalt de RNG<sup>167</sup> na het openen van de loot box of indrukken van de knop op de machine hoe het spel verloopt en hebben noch de speler noch contractanten invloed op het resultaat. De speler heeft louter de keuze het spel te starten. Er is dus sprake van een spelactiviteit. Dit natuurlijk op voorwaarde dat het resultaat, minstens deels, van een RNG afhangt en niet louter een partijbeslissing is.

65. **WEDERKERIGE OVEREENKOMST ONDER BEZWARENDE TITEL** – De speler moet in elk geval iets geven of doen. De uitbater van een videospel moet een prestatie leveren die afhankelijk is van de uitkomst van het mechanisme dat de inhoud van de loot box bepaalt. Hierdoor is er wederkerigheid<sup>168</sup> en is de overeenkomst onder bezwarende titel<sup>169</sup>. Aan deze voorwaarde is dus voldaan.

66. **GELIJKWAARDIGE KANS OP WINST OF VERLIES** – In de doctrine wordt ervan uitgegaan dat de kans op winst of verlies gelijkwaardig moet zijn<sup>170</sup>. Als één van de partijen geen enkel risico loopt op verlies en in elk geval dezelfde winst heeft, is er geen sprake van een kanscontract. In hoefde van één van de partijen, namelijk de uitbater, is er geen sprake van verlies, maar eventueel wel van winst indien de speler een betaling doet voor de loot box. Het in game item dat gewonnen wordt, is geen verlies voor de uitbater. In game items zijn onuitputbaar. Het kopiëren van bestaande in game items heeft voor de uitbater geen extra kosten tot gevolg. Hierdoor lijdt de uitbater geen verlies indien het ene dan wel het andere in game item wordt gegeven.

Indien de speler een bepaald in game item verkrijgt via een loot box, terwijl dit item rechtstreeks kan worden aangekocht tegen een hogere prijs, zou er hypothetisch gezien sprake kunnen zijn van verlies. Indien de speler dit item rechtstreeks had aangekocht indien hij het item niet had verkregen via de loot box, had de speler meer betaald. In dat geval had de uitbater een

---

<sup>167</sup> Random Number Generator.

<sup>168</sup> Een contract is wederkerig of tweezijdig, wanneer de contractanten zich over en weder jegens elkaar verbinden; art. 1102 BW.

<sup>169</sup> Het contract onder bezwarende titel is dat waarbij aan elke partij de verplichting wordt opgelegd om iets te geven of te doen; art. 1106 BW.

<sup>170</sup> Zie B. DUBUISSON, "Bicentenaire du Code civil (1804 – 2004) - Les contrats aléatoires Livre III - Titre XII", *JT* 2004, afl. 6132, (327), 4; Zie ook F. GLANSDORFF en E. VAN DEN HAUTE, *Tome III – Les contrats – Volume 4*, Brussel, Bruylant, 2017, (592) 482; Zie ook N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 32-33, *supra* vn. 150.

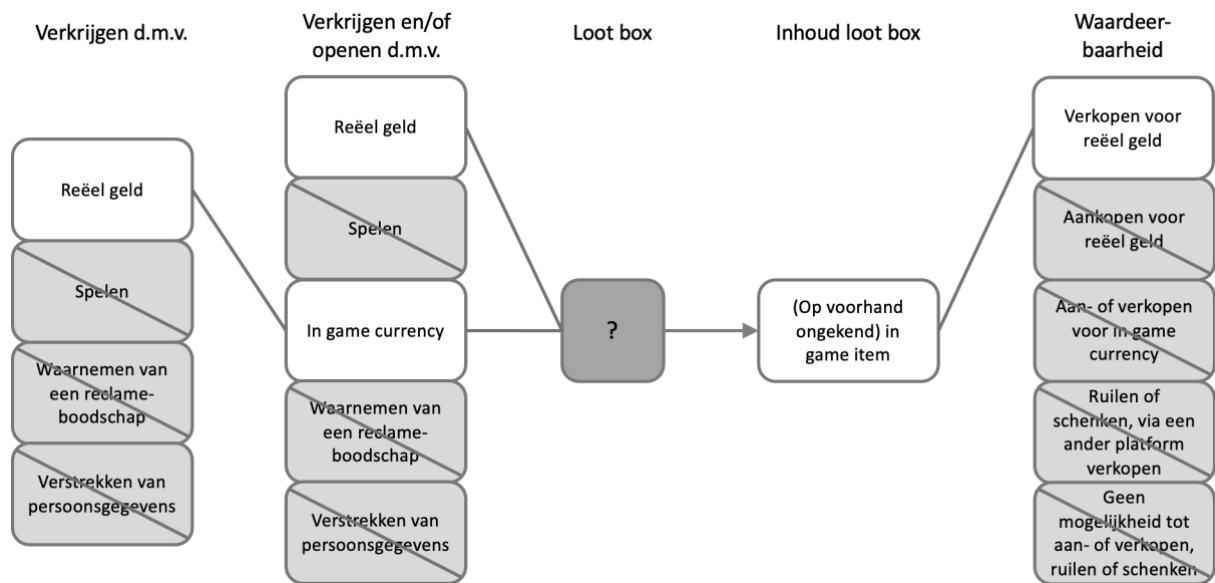
grotere vermogenstoename ervaren. Aangezien dit een zeer onzeker gegeven is, kan in hoofde van de speluitbater niet gesproken worden van verlies.

Omdat in hoofde van de uitbater van een videospel niet gesproken kan worden van verlies, is er geen gelijkwaardige kans op winst of verlies en is er dus geen sprake van een spelovereenkomst<sup>171</sup>. Mijns inziens kan er echter wel sprake zijn van verlies voor de uitbater indien de in game items (eventueel onrechtstreeks) aan de uitbater kunnen worden verkocht in ruil voor reëel geld.

67. **CONCLUSIE** – Waar de interpretatie van het begrip spelactiviteit gelijklopend kan zijn, is dat niet het geval voor de begrippen winst en verlies. Er is voor de spelovereenkomst een gelijkwaardige kans op winst of verlies vereist. Omdat de uitbater enkel winst en geen verlies kan ervaren, kan het kopen van een loot box niet worden gezien als een spelovereenkomst, tenzij de in game items aan de uitbater kunnen worden verkocht voor reëel geld. Waar de winst louter waardeerbaar moet zijn om onder het toepassingsgebied van de kansspelwet te vallen, moet de winst voor de speler voor de toepassing van de spelexceptie een nettovermogenstoename tot gevolg hebben. De exceptie van spel is dus niet van toepassing op loot boxes waarvan de inhoud niet kan worden verkocht voor reëel geld waardoor de uitbater verlies lijdt.

---

<sup>171</sup> Ook N. Hoekx argumenteert dat er in dit geval geen sprake is van een spelcontract. Zij beargumenteert dat de uitbater van een videospel het door toeval bepaald in game item niet inzet. N. HOEKX, *Spel en weddenschap*, 30, *supra* vn. 150.



68. **GEVOLGEN** – De spelexceptie is een middel van niet-ontvankelijkheid<sup>172</sup>. Het is van openbare orde<sup>173</sup>. Het zorgt voor nietigheid van de spelovereenkomst<sup>174</sup>. Bij het openen van loot boxes is geen behendigheid en geoefendheid verliest, waardoor geen beroep kan worden gedaan op de uitzondering uit artikel 1966 van het Burgerlijk Wetboek. Deze overeenkomsten zijn zowel nietig volgens de kansspelwet<sup>175</sup> als op basis van de spelexceptie. Deze exceptie heeft dus een beperkte maatschappelijk relevante meerwaarde, omdat deze overeenkomsten ook nietig zijn wegens schending van de kansspelwet. Een verdere bespreking van de gevolgen van de nietigheid van deze overeenkomst is te lezen in het onderdeel ‘Nietigheid wegens ongeoorloofd voorwerp’.

### 1.2.1. Het ontwerp van Burgerlijk Wetboek

69. **GEEN SPELEXCEPTIE** – De meeste loot boxes vallen niet onder het toepassingsgebied van de huidige wetgeving met betrekking tot spelovereenkomsten. Het huidig ontwerp van het

<sup>172</sup> G. BALLON en N. HOEKX, “Art. 1965 BW” in M. DAMBRE, E. DIRIX, en B. TILLEMANN, *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 1.

<sup>173</sup> *Ibid*, 3

<sup>174</sup> *Ibid*, 7-10.

<sup>175</sup> *Infra* nr. 96.

nieuw Burgerlijk Wetboek bevat geen spelexceptie<sup>176</sup>. Ze bevat ook geen opsomming van verschillende soorten kanscontracten<sup>177</sup>.

70. **KANSCONTRACTEN** – Het bevat echter wel een omschrijving van wat kanscontracten zijn. Artikel 5.8, tweede lid van het ontwerp van het Burgerlijk Wetboek bepaalt: ‘*Een contract is een kanscontract wanneer de gelijkwaardigheid van de wederkerige prestaties waartoe de partijen zich verbonden hebben, onzeker is doordat het bestaan of de omvang van één van de prestaties afhangt van een onzekere gebeurtenis*’. Deze invulling is een verankering van de rechtspraak van het Hof van Cassatie<sup>178</sup>.

71. **TOEPASSING OP LOOT BOXES** – Deze nieuwe invulling vermeldt niet expliciet de gelijkwaardigheid van kans op winst en verlies. De gelijkwaardigheid van de prestaties moet volgens de wet onzeker zijn. Indien de speler geen reëel geld kan ontvangen van de uitbater in ruil voor het gewonnen in game item is er geen *cash-out* mogelijk. Zonder *cash-out* is er op het gebied van het nettovermogen zekerheid over de ongelijkwaardigheid van de prestaties. In dat geval kan de speler geen nettovermogenstoename ervaren, en de uitbater geen vermindering van het nettovermogen. De gelijkwaardigheid ligt in deze gevallen niet in het betalen voor het verkrijgen van een kans op een toename van het nettovermogen, aangezien de in game items niet kunnen zorgen voor een nettovermogenstoename. De gelijkwaardige prestatie van de uitbater in ruil voor de betaling door de speler, is het verschaffen van spelplezier. Hierdoor zullen de hierboven besproken overeenkomsten ook in de toekomst geen kanscontracten zijn. Gezien de zeer beperkte toepasbaarheid van de spelexceptie en de gevolgen van de toepasbaarheid van de kansspelwet, heeft het niet opnemen van de spelexceptie in het nieuwe Burgerlijk Wetboek geen gevolgen met betrekking tot loot boxes.

### 3.2 Informatieplicht jegens consumenten

72. **ALGEMEEN** – Hoewel ‘professionele spelers’ bestaan, handelt het grootste deel van de spelers buiten enige handels-, bedrijfs-, ambachts- of beroepsactiviteit. In deze gevallen is de

---

<sup>176</sup> Zie Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St.* Kamer 2020-21, nr. 1806/001.

<sup>177</sup> *Ibid.*

<sup>178</sup> *Ibid.*, 21.

speler een consument. Daarnaast wordt het gros van de videospellen gecreëerd en verkocht door professionele uitbaters van videospellen en verkopers. Daarom zullen in het volgende onderdeel enkel videospellen die worden aangeboden door ondernemingen aan consumenten, in de zin van het Wetboek Economisch Recht en de Europese richtlijnen, in aanmerking worden genomen. Dit betekent dat het consumentenrecht van toepassing is, en dus ook de bepalingen uit boek VI van het Wetboek Economisch Recht en de verscheidene Europese richtlijnen. Hieruit volgen een reeks plichten en beperkingen voor de handelaar. Aangezien loot boxes in het videospel worden aangekocht, wordt gebruik gemaakt van technieken voor communicatie op afstand en wordt de overeenkomst gesloten zonder gelijktijdige fysieke aanwezigheid<sup>179</sup>. Hieruit volgt een meer uitgebreide informatieplicht<sup>180</sup>, waarvan het echter niet duidelijk is of deze al dan niet van toepassing is op loot boxes.

73. **STRUCTUUR** – In het volgende onderdeel wordt de informatieplicht jegens consumenten en de toepassing ervan in de context van loot boxes besproken. Eerst wordt de toepasselijkheid van de richtlijn consumentenrechten besproken, waarna (de toepasselijkheid van) de verplichting met betrekking tot het meedelen van de voornaamste kenmerken in het Belgisch recht volgt. Ook het al dan niet toepasselijk zijn van de regels omtrent misleidende omissie wordt besproken. Dit onderdeel sluit af met een bespreking van de nieuwe richtlijn voor digitale inhoud en diensten.

### 3.2.1 Toepassing richtlijn consumentenrechten

74. **TOEPASSINGSGBIED** – De informatieplicht uit de richtlijn consumentenrechten is niet van toepassing op loot boxes die worden verkregen tegen betaling van een prijs. In de richtlijn wordt namelijk bepaald dat deze niet van toepassing is op *'gokactiviteiten waarbij bij kansspelen een inzet met een waarde in geld wordt gedaan'*<sup>181</sup>. Loot boxes die niet worden verkregen tegen betaling, zouden dus wel onder het toepassingsgebied van de richtlijn kunnen vallen. De richtlijn bepaalt dat bij verkoop- en dienstenovereenkomsten een prijs moet worden betaald<sup>182</sup>, maar een digitale inhoud die niet op een materiële drager wordt geleverd, valt niet

---

<sup>179</sup> Zie art. 1.8, 15° WER en art. 2, (7) 6 (1) (a) richtlijn consumentenrechten.

<sup>180</sup> Zie art. VI.45 WER en art. 6 richtlijn consumentenrechten.

<sup>181</sup> Art. 3 (3) (c) richtlijn consumentenrechten.

<sup>182</sup> Art. 2, (5) en (6) richtlijn consumentenrechten.



onder dit toepassingsgebied<sup>183</sup>. Hierdoor zou de richtlijn van toepassing kunnen zijn op digitale inhoud (en dus loot boxes) die niet worden verkregen tegen betaling van een prijs<sup>184</sup>. Hoewel de richtlijn in het eerste lid van artikel 6, punt a) bepaalt dat de voornaamste kenmerken van ‘de goederen of de diensten’ moeten worden verstrekt, bepaalt het tweede lid dat deze informatieplicht ook van toepassing is op digitale inhoud die niet op een materiële drager worden geleverd. Dit wordt bevestigd door de leidraad van de Commissie betreffende de richtlijn consumentenrechten<sup>185</sup>.

**75. INFORMATIEPLICHT: MEEDELEN VOORNAAMSTE KENMERKEN** – De consument moet in elk land van de Europese Unie op een duidelijke en begrijpelijke wijze informatie krijgen over de voornaamste kenmerken van het goed of de dienst (of digitale inhoud) die hij aankoopt, aangepast aan de gebruikelijke drager, voordat hij gebonden is door de overeenkomst op afstand<sup>186</sup>. Vooraleer de aankoop van de loot box wordt voltooid, moet de consument dus informatie krijgen over de voornaamste kenmerken, aangepast aan de drager.

De vraag bij het verkrijgen van loot boxes is of de wijze van toekenning van het in game item (al dan niet volledig willekeurig) en de kans op het verkrijgen van verschillende in game items, valt onder ‘voornaamste kenmerken’ en dus moet worden meegedeeld aan de consument of niet. Dit is echter afhankelijk van de gebruikelijke drager. De mededeling van deze informatie voor het contracteren zou eenvoudig kunnen gebeuren via een link naar een website<sup>187</sup> die alle relevante informatie vermeldt. De drager zal *in casu* dus geen hindernis zijn voor het mededelen van informatie.

Een loot box wordt voornamelijk gekocht voor de in game items die kunnen worden verkregen, de ‘uitkomst’ van de loot box, en niet louter voor het kunnen kopen en openen van een loot box. Daarom kan worden gesteld dat de wijze van toekenning van het in game item en de kans

---

<sup>183</sup> Overweging 19 richtlijn consumentenrechten.

<sup>184</sup> Verslag (Comm., dg justitie) betreffende Richtlijn 2011/83/EU van het Europees Parlement en de Raad van 25 oktober 2011 betreffende consumentenrechten, tot wijziging van Richtlijn 93/13/EEG van de Raad en van Richtlijn 1999/44/EG van het Europees Parlement en de Raad en tot intrekking van Richtlijn 85/577/EEG en van Richtlijn 97/7/EG van het Europees Parlement en de Raad, juni 2014, [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/crd\\_guidance\\_nl.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/crd_guidance_nl.pdf) 9-10.

<sup>185</sup> *Ibid*, 26.

<sup>186</sup> Art. 6 (1) (a) richtlijn consumentenrechten (Nederlandstalige, Franstalige en Engelstalige versie). Zie ook Art. VI.45, §1, 1° WER.

<sup>187</sup> Zie overweging 36 richtlijn consumentenrechten.

op het verkrijgen van verschillende (soorten) items een van de voornaamste kenmerken is bij het verschaffen van een loot box.

76. **SANCTIE EN REMEDIE VOOR DE CONSUMENT** – De richtlijn harmoniseert de sanctie voor het niet-naleven van deze informatieplicht niet<sup>188</sup>. De consument kan zich echter wel beroepen op het herroepingsrecht<sup>189</sup>. Voor digitale inhoud die niet op een materiële drager worden geleverd kan dit herroepingsrecht sterk worden ingeperkt, indien aan de voorwaarden uit de richtlijn werd voldaan<sup>190</sup>. De richtlijn bepaalt enkel dat de herroeping ervoor zorgt dat de verplichtingen van de partijen om de overeenkomst uit te voeren worden beëindigd en dat er een plicht tot financiële restitutie is<sup>191</sup>. De voordelen voor de consument zijn in dit geval dus zeer beperkt, aangezien de richtlijn enkel van toepassing is op gratis loot boxes.

### 3.2.2 Het meedelen van de voornaamste kenmerken volgens het Belgisch recht

77. **TOEPASSINGSGBIED** – De richtlijn bepaalt dat het niveau van consumentenbescherming niet mag afwijken van het niveau dat in de Richtlijn wordt voorzien<sup>192</sup>. Hierdoor kan de Belgische wetgever enkel nog afwijkende bepalingen hanteren met betrekking tot loot boxes die worden verkregen tegen betaling van een prijs. Het Wetboek Economisch Recht bepaalt echter niet dat artikel VI.45 van het wetboek, dat de hierboven besproken bepaling omzet, niet van toepassing zou zijn op kansspelen. Het eerste lid, punt a) bepaalt dat '*de voornaamste kenmerken van de goederen en de diensten*' moeten worden verstrekt, zoals in de richtlijn. Deze bepaling bevat echter geen extra lid of paragraaf dat verduidelijkt dat deze bepaling ook van toepassing is op digitale inhoud die niet op een materiële drager worden geleverd. Om te conformeren aan de richtlijn, moeten loot boxes die gratis te verkrijgen zijn dus goederen of diensten zijn. Het lijkt mij tegen de bedoeling van de wetgever in te gaan om loot boxes die slechts kunnen worden verkregen na betaling van een prijs, aan minder informatieverplichtingen te onderwerpen dan gratis loot boxes. Dit omdat de

---

<sup>188</sup> Art. 24 richtlijn consumentenrechten.

<sup>189</sup> Zie art. 9 richtlijn consumentenrechten.

<sup>190</sup> Artt. 14, (4), b) en 16, m) richtlijn consumentenrechten.

<sup>191</sup> Artt. 12 en 13 richtlijn consumentenrechten.

<sup>192</sup> Art. 4 richtlijn consumentenrechten.

koper van loot boxes net extra beschermd wordt op andere vlakken door de toepassing van de kansspelwet. Mijns inziens is deze bepaling dan ook van toepassing op alle loot boxes.

78. **GEVOLGEN** – De bewijslast voor de naleving van deze informatieplicht ligt bij de handelaar<sup>193</sup>. Deze bepalingen worden bestuurlijk en strafrechtelijk gehandhaafd<sup>194</sup>. De consument kan het geschil buitengerechtelijk regelen<sup>195</sup> of kan een burgerrechtelijke procedure starten. De consument kan twee bijzondere rechtsprocedures instellen, met name de vordering tot staking en de rechtsvordering tot collectief herstel<sup>196</sup>. Daarnaast kan de consument beroep doen op de gemeenrechtelijke aansprakelijkheid, aangezien het niet verstrekken van deze informatie beschouwd zou kunnen worden als een onrechtmatige daad in de precontractuele fase. Als dezelfde redenering als hierboven wordt gevolgd, is het herroepingsrecht<sup>197</sup> van toepassing.

### 3.2.3 Misleidende omissie

79. **TOEPASSINGSGBIED** – Het niet verstrekken van deze informatie zou daarnaast ook een misleidende omissie kunnen zijn. Een misleidende omissie is een handelspraktijk waarbij essentiële informatie die de consument nodig heeft om een geïnformeerd besluit te nemen niet wordt meegedeeld<sup>198</sup>. Ook kansspelen vallen onder het toepassingsgebied van deze regel, indien de nationale wetgever geen andere bepalingen heeft ingevoerd<sup>199</sup>, wat in België niet het geval is.

Het is echter niet volledig duidelijk of 'gratis' loot boxes, die niet worden verkregen tegen het betalen van een prijs of het maken van een geldelijke transactie, onder het toepassingsgebied van de richtlijn vallen. Het doel van de richtlijn is de consument zijn economische belangen beschermen<sup>200</sup>. In het arrest *4finance* verduidelijkt het hof dat '*het zonder een betaling door de consument moeilijk (is) het economische gedrag te identificeren waartegen deze krachtens de*

---

<sup>193</sup> Art. VI.45, §6 WER.

<sup>194</sup> Zie boek XV WER.

<sup>195</sup> Zie boek XVI WER.

<sup>196</sup> Zie boek XVII WER.

<sup>197</sup> Zie art. VI.47 e.v. WER.

<sup>198</sup> Art. 7(1) richtlijn oneerlijke handelspraktijken.

<sup>199</sup> Zie art. 3 j° overw. 9 richtlijn oneerlijke handelspraktijken.

<sup>200</sup> Art. 1 richtlijn oneerlijke handelspraktijken.

*richtlijn moet worden beschermd*<sup>201</sup>. De Franstalige versie spreekt over '*participation financière*', waardoor het duidelijk is dat de gedraging een invloed moet hebben op de financiële belangen van de consument. 'Gratis' loot boxes vallen dus hoogstwaarschijnlijk niet onder het toepassingsgebied van deze richtlijn. Loot boxes aangekocht met in game currency dat werd aangekocht met reëel geld vallen wel onder het toepassingsgebied. Het al dan niet aankopen van loot boxes met in game currency is economisch gedrag, aangezien deze in game currency werd aangekocht ofwel met het doel loot boxes te kopen, ofwel functioneert zoals een aankoopbon waarbij de economische beslissing werd genomen een loot box, in plaats van een ander in game item, aan te kopen.

**80. ESSENTIËLE INFORMATIE VOOR HET NEMEN VAN EEN GEÏNFORMEERD BESLUIT** – Alle essentiële informatie die de consument nodig heeft om een geïnfomeerd besluit te nemen moet aan hem worden meegedeeld. Deze informatie omvat ook de belangrijkste kenmerken van het product<sup>202</sup>. Aangezien het doel van de speler een in game item verkrijgen is, is informatie omtrent de wijze van toekenning van het in game item (al dan niet volledig willekeurig) en de kans op het verkrijgen van verschillende in game items essentieel voor de beslissing omtrent het al dan niet verschaffen van de loot box. Dit is bijvoorbeeld het geval indien de speler een bepaald item wenst te verkrijgen, maar de kansen op het verkrijgen van dat item veel lager zijn dan verwacht. Het kan dan zijn dat de speler een andere beslissing neemt dan de beslissing die hij zonder deze informatie had genomen en de loot box niet koopt. Het niet vermelden van de wijze van toekenning van het in game item (al dan niet volledig willekeurig) en de kans op het verkrijgen van verschillende in game items, is dus een misleidende omissie. Deze bepaling is omgezet in het Wetboek Economisch Recht<sup>203</sup>.

**81. GEVOLGEN** – Opnieuw wordt de sanctie niet geharmoniseerd<sup>204</sup>. De in België geldende sancties zijn dezelfde als voor het niet nakomen van de informatieplicht, die hierboven<sup>205</sup> zijn vernoemd.

---

<sup>201</sup> HvJ 29 oktober 2012, nr. C-515/12, ECLI:EU:C:2014:211, '4finance', 24.

<sup>202</sup> B. KEIRSBILCK, *The new European law of unfair commercial practices and competition law*, Oxford, Hart, 2011, 443.

<sup>203</sup> Zie art. VI.99 WER.

<sup>204</sup> Zie art. 11 richtlijn oneerlijke handelspraktijken.

<sup>205</sup> *Supra* nr. 76.

### 3.2.4 Impact van the new deal for consumers

82. **NIEUWE RICHTLIJN VOOR DIGITALE INHOUD: TOEPASSINGSGBIED** – In 2019 is een nieuwe richtlijn voor digitale inhoud en diensten in het leven geroepen<sup>206</sup>. Deze richtlijn moet vanaf 1 januari 2022 worden toegepast<sup>207</sup>. De lidstaten mogen geen meer of minder strikte bepalingen toepassen<sup>208</sup>. Deze richtlijn is niet van toepassing op loot boxes die tegen betaling worden verkregen. Ze bepaalt namelijk dat kansspeldiensten waarbij een geldbedrag wordt ingezet, buiten het toepassingsgebied vallen<sup>209</sup>. Loot boxes die worden verkregen door middel van het verstekken van persoonsgegevens vallen dus wel onder het toepassingsgebied van de richtlijn. Ze worden namelijk niet uitgesloten, en overeenkomsten waarbij de consument zich verbindt persoonsgegevens te verstrekken in ruil voor het verkrijgen van de digitale inhoud vallen onder het toepassingsgebied<sup>210</sup>. Kansspelen zijn digitale diensten, aangezien de richtlijn ‘kansspeldiensten’ gebruikt om kansspelen uit te sluiten. Logischerwijs zullen ook loot boxes die niet tegen betaling worden verkregen, digitale diensten zijn.

83. **GEEN UITBREIDING INFORMATIEPLICHT** – De richtlijn bevat geen uitbreiding van de precontractuele informatieplicht. De richtlijn bepaalt wel de gevolgen van het meedelen van (foutieve) informatie. De (pre)contractueel verleende informatie maakt immers integraal deel uit van het contract en is dus een subjectieve conformiteitsvereiste waaraan moet worden voldaan<sup>211</sup>. Indien de informatie niet overeen stemt met de werkelijkheid, kan dit leiden tot aansprakelijkheid van de handelaar<sup>212</sup>.

84. **GEWIJZIGD HERROEPINGSRECHT** – De omnibusrichtlijn wijzigt het herroepingsrecht<sup>213</sup>. Daarnaast wijzigt deze richtlijn de definitie van digitale inhoud in de richtlijn

---

<sup>206</sup> Richtlijn digitale inhoud en diensten.

<sup>207</sup> Art. 24, (1) richtlijn digitale inhoud en diensten.

<sup>208</sup> Art. 4 richtlijn digitale inhoud en diensten.

<sup>209</sup> Art. 3, (5), (d) richtlijn digitale inhoud en diensten. In de Franstalige versie is het duidelijker dat het gaat over kansspelen in de brede zin, zolang er sprake is van inzet van een geldbedrag. Zie ook I. CLAEYS en E. TERRY, *Nieuw recht inzake koop & digitale inhoud en diensten*, Antwerpen, Intersentia, 2020, 56-57 nr. 52 e.v.

<sup>210</sup> Uitgezonderd wanneer de verstrekte persoonsgegevens enkel worden verzameld met als doel te voldoen aan de wettelijke vereisten. Art. 3, (1), tweede lid richtlijn digitale inhoud en diensten.

<sup>211</sup> Zie art. 7 *j*<sup>o</sup> overw. 42 richtlijn digitale inhoud en diensten. Zie ook I. CLAEYS en E. TERRY, *Nieuw recht inzake koop & digitale inhoud en diensten*, Antwerpen, Intersentia, 2020, 123 nr. 10 e.v.

<sup>212</sup> Zie art. 11 richtlijn digitale inhoud en diensten.

<sup>213</sup> Zie art. 4, 8) tot en met 12) omnibusrichtlijn.

consumentenrechten en voert ze een definitie voor digitale diensten in<sup>214</sup>. Deze nieuwe definitie verwijst naar de richtlijn voor digitale inhoud en diensten. Aangezien loot boxes onder de richtlijn voor digitale inhoud en diensten digitale diensten zijn<sup>215</sup>, wijzigt hun statuut ook binnen deze richtlijn. Loot boxes zullen dus onder de regeling met betrekking tot het herroepingsrecht van digitale diensten vallen, waardoor de uitzonderingen op het herroepingsrecht<sup>216</sup> wijzigen<sup>217</sup>. Voorheen verviel het herroepingsrecht voor loot boxes wanneer de uitvoering was begonnen, mits de consument daartoe uitdrukkelijke voorafgaand toestemde en erkende dat hij zijn herroepingsrecht daarmee verloor. In de toekomst zal het herroepingsrecht voor loot boxes niet meer vervallen indien de consument geen betalingsverplichting heeft. Daarnaast zorgt de wijziging van de richtlijn ervoor dat de handelaar moet afzien van het gebruik van de in ruil voor de digitale dienst verstrekte persoonsgegevens<sup>218</sup>. Hierdoor heeft het herroepingsrecht met zekerheid een nut voor dit soort loot boxes, in tegenstelling tot de oude versie van de richtlijn<sup>219</sup>. Daartegenover wordt een onthoudingsplicht van gebruik van de digitale dienst ingevoerd<sup>220</sup>.

85. **CONCLUSIE** – Deze wijzigingen zijn de belangrijkste wijzigingen voor de koper van loot boxes. Ze hebben een positief, doch beperkt gevolg voor de koper van loot boxes.

### 3.3 Minderjarigen die loot boxes kopen: nietigheid wegens onbekwaamheid

86. **ALGEMEEN** – Aangezien minderjarigen loot boxes kopen<sup>221</sup>, wordt hoogstwaarschijnlijk ook gecontracteerd met minderjarigen. Eerst wordt de nietigheid wegens onbekwaamheid van de minderjarige volgens het huidige recht besproken, waarna het ontwerp van Burgerlijk Wetboek volgt.

---

<sup>214</sup> Zie art. 4, 1), d) en e) omnibusrichtlijn.

<sup>215</sup> *Supra* nr. 82.

<sup>216</sup> Vergelijk art. 16, a) met m) richtlijn consumentenrechten en de oude versie met de nieuwe.

<sup>217</sup> De wijziging in het dragen van de kosten (art. 14, 4) richtlijn consumentenrechten) is irrelevant, aangezien loot boxes die tegen betaling worden verkregen, uitgesloten zijn van het toepassingsgebied.

<sup>218</sup> Art. 13, (5) richtlijn consumentenrechten.

<sup>219</sup> *Supra* nr. 76.

<sup>220</sup> Art. 14, *2bis* richtlijn consumentenrechten.

<sup>221</sup> *Supra* nr. 4.

### 3.3.1 Huidig recht

87. **PRINCIPE: HANDELINGSONBEKWAAMHEID** – Niet-ontvoogde minderjarigen zijn handelingsonbekwaam<sup>222</sup>. Het gevolg van deze onbekwaamheid is de relatieve nietigheid van de rechtshandeling die ze stellen<sup>223</sup>. Deze nietigheid kan gevorderd worden door zijn wettelijke vertegenwoordigers, of door de meerderjarig geworden minderjarige<sup>224</sup>.

Een verklaring van de minderjarige dat hij meerderjarig is, volstaat niet om de onbekwaamheid van de minderjarige te omzeilen. De wet bepaalt dat de enkele verklaring van de minderjarige dat hij meerderjarig is, niet verhindert dat hij in zijn recht wordt hersteld<sup>225</sup>. Om zeker te zijn dat de aankoop van een of meerdere loot boxes niet vernietigbaar is omdat de minderjarige handelingsonbekwaam is, moet de verkoper op een andere wijze de leeftijd van de koper verifiëren dan door middel van een loutere verklaring. Het aannemen van een andere identiteit, waarbij de minderjarige frauduleus handelt en dus verder gaat dan louter het verklaren dat hij meerderjarig is, kan wel zorgen voor buitencontractuele aansprakelijkheid van de minderjarige<sup>226</sup> of een weigering van de toekenning van de nietigheid van de overeenkomst<sup>227</sup>.

88. **DAGELIJKSE HANDELINGEN** – In realiteit kunnen minderjarigen wel bepaalde handelingen stellen en actief deelnemen aan het rechtsverkeer. Deze worden dagelijkse handelingen genoemd. De minderjarige is bekwaam voor het stellen van daden van beheer, waarbij de minderjarige niet (intrinsiek noch extrinsiek) benadeeld is, ex artikel 1305 BW<sup>228</sup>.

---

<sup>222</sup> Art. 1124 BW.

<sup>223</sup> Artt. 1305 § 1311 BW.

<sup>224</sup> A. NOTTET, *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013, 59.

<sup>225</sup> Zie art. 1307 BW.

<sup>226</sup> Zie J. BAECK, EN I. CLAEYS, "De aankoop van loot boxes in videospellen: een nietig contract?" in P. FORIERS, R. JAFFERALI, en E. VAN DEN HAUTE (eds.), *Entre tradition et pragmatisme*, Brussel, Larcier, 2021, (89) 92. (Hierna: J. BAECK en I. CLAEYS, *De aankoop van loot boxes in videospellen: een nietig contract?*)

<sup>227</sup> Zie A. NOTTET, *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013, 59.

<sup>228</sup> Zie F. SWENNEN, *Het personen- en familierecht. Een benadering in context*, Antwerpen, Intersentia, 2019, 253 en A. NOTTET, *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013, 78.

Het stellen van deze dagelijkse handelingen kan ook gebaseerd zijn op een stilzwijgend mandaat dat de minderjarige van zijn wettelijke vertegenwoordiger heeft gekregen<sup>229</sup>.

89. **DADEN VAN BEHEER** – Indien de theorie van het ontbreken van benadeling bij het stellen van daden van beheer wordt gevolgd, wordt de handeling voor en door de minderjarige zelf gesteld. De nietigverklaring kan echter niet worden gevorderd, omdat er geen benadeling is<sup>230</sup>. De benadeling kan intrinsiek zijn, of extrinsiek<sup>231</sup>.

Het kopen van loot boxes zou mogelijks een daad van beheer kunnen zijn. Indien deze handeling zorgt voor benadeling, is ze mogelijks nietig. Aangezien de prijs van loot boxes op voorhand bepaald is, en voor iedereen dezelfde is, is er geen intrinsieke benadeling mogelijk. Daarnaast is dit ook niet mogelijk, omdat loot boxes niet *in se* nutteloos zijn<sup>232</sup>. Ze zorgen voor ontspanning en spelgenot. Zeker indien de loot boxes verkregen worden in ruil voor het bekijken van een reclameboodschap, lijkt mij geen sprake te zijn van zekerheid met betrekking tot de benadeling. Er is echter wel extrinsieke benadeling mogelijk. Dit is echter enkel mogelijk indien deze overeenkomst in wanverhouding staat tot het vermogen, ervarenheid of de kennis van de minderjarige<sup>233</sup>. De rechter zal het verschaffen van meerdere loot boxes, voor een in totaal hoog bedrag, in elk geval zien als een functionele benadeling. Niet elke overeenkomst met betrekking tot loot boxes gesteld door minderjarigen kan dus met zekerheid worden vernietigd.

90. **STILZWIJGEND MANDAAT** – Indien de theorie van het stilzwijgend mandaat wordt gevolgd, wordt de handeling voor de wettelijke vertegenwoordiger gesteld<sup>234</sup>. Een loot box is

---

<sup>229</sup> Zie J. DEENE, K. MARCHAND, A. MARISSSENS en G. VAN MALDEREN, “Bekwaamheid” in J. ROODHOOFT, *Bestendig Handboek Verbintenissenrecht*, Mechelen, Kluwer, 2020 ( II.4 – 71) 1544 (Hierna: J. DEENE e.a., *Bekwaamheid*) en G. VERSCHULDEN, *Handboek Belgisch Personen- En Familierecht*, Brugge, Die Keure, 2016, 805.

<sup>230</sup> Zie art. 1305 BW. Zie ook A. NOTTET, *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013, 79.

<sup>231</sup> F. SWENNEN, *Het personen- en familierecht. Een benadering in context*, Antwerpen, Intersentia, 2019, 253.

<sup>232</sup> *Contra* J. BAECK en I. CLAEYS, *De aankoop van loot boxes in videospellen: een nietig contract*, 88-89, *supra* vn. 226.

<sup>233</sup> F. GEORGE en J.-B. HUBIN, “Chapitre 3 - La protection de la personne en situation de vulnérabilité par le droit des obligations et des contrats dans l'environnement numérique” in H. JACQUEMIN en M. NIHOUL (eds.), *Vulnérabilités et droits dans l'environnement numérique*, Brussel, Larcier, 2018, (49) 11.

<sup>234</sup> A. NOTTET, *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013, 91.



een kansspel en schadelijk voor de minderjarige<sup>235</sup>, waardoor mijns inziens de kans dat de wettelijk vertegenwoordiger hiervoor een mandaat verstrekt, klein is. Indien de minderjarige loot boxes koopt met in game currency of zijn eigen bankkaart, zal deze theorie in twijfel kunnen worden getrokken. Er is namelijk geen enkele aanwijzing dat een stilzwijgend mandaat zou zijn verstrekt. Indien de betaling echter gebeurde met de kredietkaart van de wettelijke vertegenwoordigers, waarbij een pincode moest worden verstrekt, kan deze theorie moeilijker in twijfel worden getrokken. Daarnaast zou er sprake kunnen zijn van een schijnmandaat.

91. **INFANTIA** – In elk geval hebben zeer jonge kinderen die de ‘leeftijd des ondersheids’ nog niet hebben bereikt, niet de mogelijkheid om deze daden te stellen<sup>236</sup>. In dat geval is er sprake van *infantia*, waardoor het kind volledig handelingsonbekwaam is<sup>237</sup>. De verbintenis is in elk geval (rechts) nietig<sup>238</sup>. Indien zeer jonge kinderen loot boxes kopen, zal de rechtshandeling altijd nietig verklaard kunnen worden.

92. **GEVOLGEN** – De nietigheid moet worden gevorderd. Wanneer de overeenkomst vernietigd is, wordt de rechtshandeling geacht nooit te hebben bestaan<sup>239</sup>. Tussen de partijen moet er herstel zijn van de toestand voor de rechtshandeling, in natura of bij equivalent<sup>240</sup>. Bij loot boxes zal de speler zijn inzet terugkrijgen. Indien de minderjarige effectief nut haalt uit de geleverde prestaties, is ook hij tot restitutie verplicht<sup>241</sup>. Als het gewonnen in game item niet verkocht werd, is het nut enkel het spelplezier. Mijns inziens is restitutie in dat geval niet aangewezen. Daarnaast kan de rechter afwijken van de restitutieplicht voor de minderjarige, indien dat nodig zou blijken voor de bescherming van de openbare orde<sup>242</sup>. In dat geval zou

---

<sup>235</sup> *Supra* nr. 3.

<sup>236</sup> A. Nottet over *infantia* bij het ontbreken van benadeling bij het stellen van daden van beheer A. NOTTET, *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013, 72; J. Deene e.a. over *infantia* bij het stilzwijgend mandaat: J. DEENE e.a., *Bekwaamheid*, 1545, *supra* vn. 229.

<sup>237</sup> A. NOTTET, *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013,72; en J. DEENE e.a., *Bekwaamheid*, 1545, *supra* vn. 229.

<sup>238</sup> R. BARBAIX en N. CARETTE, *Privaat (vermogens)recht*, Antwerpen, Intersentia, 2018,189.

<sup>239</sup> *Ibid*, 191.

<sup>240</sup> *Ibid*, 192.

<sup>241</sup> Art. 1312 BW.

<sup>242</sup> R. BARBAIX en N. CARETTE, *Privaat (vermogens)recht*, Antwerpen, Intersentia, 2018, 201.

de rechter kunnen beslissen dat de speler het recht behoudt om het verkregen in game item te gebruiken<sup>243</sup> of het verkregen geld te behouden.

Indien de inzet reëel geld was, is de omvang en vorm van restitutie duidelijk. Dit is niet het geval voor het waarnemen van een reclameboodschap<sup>244</sup>. Hier zal een teruggave bij equivalent aan de orde zijn. Indien de speler door middel van in game currency betaalde voor de loot box, zal de restitutie dan ook de ingeruilde in game currency zijn.

93. **PRAKTISCHE RELEVANTIE** – In deze masterproef worden loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen als een maatschappelijk probleem beschouwd waartegen de speler door middel van wetgeving moet worden beschermd. Dit is het geval dankzij de handelingsonbekwaamheid van de minderjarige, aangezien de minderjarige wordt beschermd tegen betalingen die in wanverhouding staan met het vermogen.

De vordering zal een kost met zich meebrengen<sup>245</sup>. In de praktijk zal deze vordering hoogstwaarschijnlijk slechts worden gebruikt bij excessen. Indien de loot box met in game currency werd aangekocht, en deze in game currency niet kan worden ingeruild voor reëel geld, is deze restitutie mogelijks nutteloos. Het is mogelijk dat de speler op het moment van het vonnis het spel niet meer speelt. De praktische relevantie van deze nietigheidsvordering is hierdoor beperkt.

### 3.3.2 Het ontwerp van Burgerlijk Wetboek

94. **GEEN WIJZIGING** – Met betrekking tot het statuut voor minderjarigen, brengt het ontwerp van Burgerlijk Wetboek geen wijzigingen met zich mee<sup>246</sup>. De wijzigingen bij de nietigheidsvordering worden in volgend hoofdstuk besproken<sup>247</sup>.

---

<sup>243</sup> J. BAECK en I. CLAEYS, *De aankoop van loot boxes in videospellen: een nietig contract*, 100-101, *supra* vn. 226.

<sup>244</sup> Op voorwaarde dat loot boxes met deze inzet worden beschouwd als kansspelen.

<sup>245</sup> Zie J. FORIER, *Aansprakelijkheid van ouders voor minderjarige kinderen die contracteren*, Brugge, Die Keure, 2019, 61.

<sup>246</sup> Na vergelijking huidige recht met Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer 2020-21*, nr. 1806/001, 51 en 308-309.

<sup>247</sup> *Infra* nr. 99 en 100.

## 3.4 Nietigheid wegens ongeoorloofd voorwerp

95. **ALGEMEEN** – Het strafrechtelijk beteugelen van een fenomeen heeft ook gevolgen in de privaatrechtelijke verhouding tussen partijen. Omtrent een fenomeen dat de maatschappij als verwerpelijk beschouwt kunnen geen geldige overeenkomsten gesloten worden. Eerst wordt de nietigheid wegens ongeoorloofd voorwerp volgens het huidige recht besproken, waarna een bespreking van het ontwerp van Burgerlijk Wetboek volgt.

### 3.4.1 Huidig recht

96. **NIETIGHEID** – Wanneer het doel van de overeenkomst het doen ontstaan of in stand houden is van een toestand die in strijd is met de openbare orde, dan heeft deze overeenkomst een ongeoorloofd voorwerp en is ze nietig waardoor ze geen gevolg kan hebben<sup>248</sup>. De kansspelwet is van openbare orde<sup>249</sup>. De overeenkomst waarbij loot boxes worden verkocht die de kansspelwet schenden, is dus nietig. De (absolute<sup>250</sup>) vernietigbaarheid moet worden gevorderd.

97. **GEVOLGEN** – De gevolgen met betrekking tot de nietigheid zijn grotendeels dezelfde als deze in geval van nietigheid wegens onbekwaamheid<sup>251</sup>. In geval van nietigheid wegens ongeoorloofd voorwerp, is ook de speler tot restitutie verplicht. Dit in tegenstelling tot de minderjarige speler die zich beroept op zijn onbekwaamheid, waarbij de minderjarige enig nut moet halen uit de handeling om een plicht tot restitutie te hebben. Afwijken van de restitutieplicht van de speler is mogelijk indien dat nodig zou blijken voor de bescherming van de openbare orde<sup>252</sup>.

98. **PRAKTISCHE RELEVANTIE** – In deze masterproef worden loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen als een maatschappelijk probleem

---

<sup>248</sup> Cass. 8 april 1999, AR C.98.0042.F en Cass. (1e k.) 8 maart 2018, AR C.17.0390.N, 2. Zie ook R. BARBAIX en N. CARETTE, *Privaat (vermogens)recht*, Antwerpen, Intersentia, 2018, 173-175.

<sup>249</sup> Gent 9 februari 2009, *TBH* 2009, (901) 904.

<sup>250</sup> Aangezien het voorwerp de openbare orde schendt.

<sup>251</sup> *Supra* nr. 92.

<sup>252</sup> *Ibid*, 201

beschouwd waartegen de speler door middel van wetgeving moet worden beschermd. Dit is het geval dankzij de nietigheid van de overeenkomst, aangezien de speler wordt beschermd tegen het betalen met reëel geld voor loot boxes. Het beperkt praktisch nut van de nietigheid werd hierboven<sup>253</sup> toegelicht.

### 3.4.2 Het ontwerp van Burgerlijk Wetboek

99. **EXPLICIET IN NBW** – De geoorloofdheid van de oorzaak is in het ontwerp van het nieuw Burgerlijk Wetboek een geldigheidsvereiste voor contracten<sup>254</sup>. *‘Een contract dat niet voldoet aan de geldigheidsvereisten is nietig.’*<sup>255</sup> Het nieuw wetboek voorziet in een onderscheid tussen absolute en relatieve nietigheid<sup>256</sup>. Aangezien de kansspelwet van openbare orde is, zal ook volgens het ontwerp van Burgerlijk Wetboek de overeenkomst met betrekking tot loot boxes een ongeoorloofd voorwerp hebben en absoluut nietig zijn.

100. **GEVOLGEN NIETIGHEID** – Het gevolg van de nietigheid is restitutie, beperkt door de artikelen 5.115 tot 5.124<sup>257</sup>. De restitutie gebeurt in natura of in waarde indien het eerste onmogelijk of abusief is<sup>258</sup>. De rechter kan besluiten de nietigheidsvordering niet toe te kennen, indien dit kennelijk ongeschikt zou zijn<sup>259</sup>. In de toekomst zal buitengerechtelijke nietigverklaring mogelijk zijn<sup>260</sup>. Dit kan dan via schriftelijke kennisgeving, waarna het contract vernietigd, dus beëindigd wordt<sup>261</sup>. Mijns inziens zullen de gevolgen van deze bepaling met betrekking tot loot boxes beperkt blijven. De spelontwikkelaar zal volgens mij niet in elk geval

---

<sup>253</sup> *Supra* nr. 93.

<sup>254</sup> Zie art. 5.27 Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 304.

<sup>255</sup> Art. 5.57 Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 311.

<sup>256</sup> Zie art. 5.58 Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 311.

<sup>257</sup> Zie art. 5.62 Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 312.

<sup>258</sup> Art. 5.119 Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 328.

<sup>259</sup> Art. 5.57, tweede lid Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 311.

<sup>260</sup> Art. 5.59, derde lid Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 311.

<sup>261</sup> Wetsvoorstel houdende Boek 5 “Verbintenissen” van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001, 69-70.

automatisch overgaan tot restitutie, waardoor de rechter alsnog betrokken zal worden in het geschil<sup>262</sup>.

---

<sup>262</sup> Zie ook J. FORIER, *Aansprakelijkheid van ouders voor minderjarige kinderen die contracteren*, Brugge, Die Keure, 2019, 27.

## 4 Toepassing van de Belgische wetgeving op loot boxes in videospellen

101. **ALGEMEEN** – In volgend onderdeel worden verschillende videospellen onderzocht op de prevalentie van loot boxes. Indien het videospel loot boxes bevat, worden deze loot boxes getoetst aan de kansspelwet. Indien ze verboden kansspelen zijn, worden de eerder besproken bepalingen met betrekking tot de spelexceptie, de informatieplicht jegens de consumenten en de nietigheid van de overeenkomst indien gesloten met een minderjarige onderzocht in het kader van het videospel. Eerst wordt bepaald welke videospellen zullen worden onderzocht, waarna het onderzoek van deze videospellen volgt.

### 4.1 Selectie

102. **SELECTIE ONDERZOEKSOBJECTEN** – In volgend onderdeel wordt onderzoek gevoerd naar bestaande loot boxes en videospellen die kanselementen bevatten. Ze moeten in België toegankelijk zijn, zonder dat de speler de bestaande regulering probeert te omzeilen, dus zonder gebruik te maken van bijvoorbeeld een VPN. Aangezien het doel van deze masterproef het vinden van het juridisch kader omtrent loot boxes in België is en het onderzoeken of dit voldoende bescherming biedt aan de speler, wordt geen exhaustief onderzoek gevoerd naar de prevalentie van loot boxes en ander vanuit juridisch oogpunt zorgwekkend gebruik van kanselementen in videospellen in België. Daarom wordt een beperkte selectie gemaakt van de onderzoeksobjecten. Daarnaast worden enkel de spelelementen die voldoen aan de in deze masterproef gehanteerde definitie van 'loot box' onderzocht. Indien *prima facie* geen schending is van de kansspelwet worden ze uitgesloten van verder onderzoek.

103. **GEEN SELECTIE OP BASIS BETALEND ZIJN OF BEVATTEN VAN *RANDOMIZED ITEMS*** – Bij de selectie van de videospellen werd geen beperking gelegd op het al dan niet betalend zijn van het spel, of het al dan niet bevatten van loot boxes. De selectie beperken tot videospellen die enkel tegen betaling kunnen worden verkregen, had een meer objectieve selectie van videospellen kunnen opleveren. Bij deze spellen kan de populariteit eenvoudigweg gemeten worden aan de hand van de verkoopcijfers. Het leek mij echter niet aangewezen om gratis spellen uit te sluiten van dit onderzoek, omdat ze toegankelijker zijn. Het op voorhand selecteren van spellen die het label '*Includes Randomized Items*' bevatten, leek mij niet

aangewezen aangezien de door PEGI gehanteerde voorwaarden voor het hanteren van dit label anders zijn dan de voorwaarden om onder de in deze masterproef gehanteerde invulling van het begrip loot boxes te vallen. Daarnaast kan geen selectie gedaan worden op basis van in België gevoerd onderzoek, omdat geen exhaustief en recent onderzoek bestaat.

104. **SELECTIE OP BASIS VAN OPBRENGST** – Het doel van deze selectie is de meest populaire videospellen bespreken, zodat dit onderzoek maatschappelijk relevant is. Een objectieve lijst<sup>263</sup> van de meest gespeelde videospellen bestaat niet. De selectie van de onderzochte videospellen werd daarom gedaan op basis van een lijst van de videospellen die wereldwijd de meeste brutowinst behalen. Er werd gekozen voor de hieronder weergegeven lijst, opgesteld door SuperData Arcade<sup>264</sup>. Deze lijst bevat 27 verschillende videospellen.

## Top Grossing Titles by Category

Worldwide, ranked by December 2020 earnings

	PC	CONSOLE	MOBILE
1	<i>Cyberpunk 2077</i>	<i>Call of Duty: Black Ops Cold War</i>	<i>Pokémon GO</i>
2	<i>League of Legends</i>	<i>NBA 2K21</i>	<i>Free Fire</i>
3	<i>World of Warcraft</i>	<i>Cyberpunk 2077</i>	<i>Peacekeeper Elite</i>
4	<i>Dungeon Fighter Online</i>	<i>Grand Theft Auto V</i>	<i>Genshin Impact</i>
5	<i>Crossfire</i>	<i>Fortnite</i>	<i>Candy Crush Saga</i>
6	<i>Fantasy Westward Journey Online</i>	<i>Assassin's Creed Valhalla</i>	<i>Coin Master</i>
7	<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	<i>FIFA 21</i>	<i>Gardenscapes</i>
8	<i>Fortnite</i>	<i>Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2</i>	<i>Roblox</i>
9	<i>Roblox</i>	<i>Rocket League</i>	<i>Honor of Kings</i>
10	<i>World of Tanks</i>	<i>Madden NFL 21</i>	<i>Homescapes</i>

Source: SuperData Arcade. Please visit: <http://bit.ly/sd-arcade> for more info.  
© 2021 SuperData, A Nielsen Company, Inc. All rights reserved.

 **SUPERDATA**  
A NIELSEN COMPANY

105. **ONDERZOEK** – De top drie van elke categorie wordt onderzocht. Aangezien het spel Cyberpunk 2077 twee maal voorkomt in deze lijst, worden acht videospellen onderzocht.

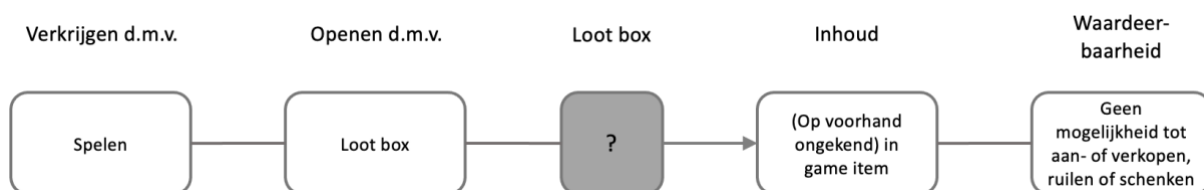
<sup>263</sup> Een lijst samengesteld door WIKIPEDIA is te vinden via volgende link: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_most-played\\_video\\_games\\_by\\_player\\_count](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most-played_video_games_by_player_count).

<sup>264</sup> SUPERDATA, *Worldwide digital games market: December 2020*, 25 januari 2021, [www.dfdnews.com/2021/01/25/worldwide-digital-games-market-december-2020/](http://www.dfdnews.com/2021/01/25/worldwide-digital-games-market-december-2020/).

## 4.2 Cyberpunk 2077

106. **ALGEMEEN** – Cyberpunk 2077 kan enkel worden gespeeld tegen betaling<sup>265</sup>. In het videospel zijn geen microtransacties mogelijk<sup>266</sup>. Het spel heeft het PEGI-rating '18', maar niet het label *'Includes Random Items'*<sup>267</sup>. Het komt voor in de gamegids<sup>268</sup> van Speelhetslim<sup>269</sup>.

107. **GEEN KANSSPELEN** – Het spel bevat op het moment van het onderzoek *chests*<sup>270</sup>. Dit zijn kistjes, waaruit willekeurige items verschijnen. Ze kunnen worden geopend zonder enige vorm van inzet. Ze worden gevonden door het spelen van het videospel. Deze *chests* zijn dus geen kansspelen. Hieronder volgt een schematische weergave van het specifieke mechanisme.



108. **GEEN OVEREENKOMST** – De *chests* worden gevonden door het spelen en kunnen onmiddellijk worden geopend. Het openen van deze *chests* kan niet worden gezien als zijnde een afzonderlijke overeenkomst, maar als deel van het spel. Het maakt deel uit van het spel en geen andere handelingen moeten worden gesteld dan het spelen van het spel. Of het spel in zijn geheel de eerder onderzochte privaatrechtelijke aspecten van de verhouding schendt, valt buiten het bestek van dit onderzoek.

<sup>265</sup> Zie TWEAKERS, *Cyberpunk 2077*, [www.tweakers.net/games/cd-projekt-red/cyberpunk-2077\\_p781791/vergelijken/](http://www.tweakers.net/games/cd-projekt-red/cyberpunk-2077_p781791/vergelijken/) (consultatie 19 april 2021).

<sup>266</sup> Zie IGN, *Cyberpunk 2077 Wiki Guide; Microtransactions*, 29 oktober 2020, [www.ign.com/wikis/cyberpunk-2077/Microtransactions](http://www.ign.com/wikis/cyberpunk-2077/Microtransactions).

<sup>267</sup> Zie PEGI, *Search results* (Cyberpunk 2077), [www.pegi.info/search-pegi?q=Cyberpunk+2077](http://www.pegi.info/search-pegi?q=Cyberpunk+2077) (consultatie 19 april 2021).

<sup>268</sup> De gamegids van Speelhetslim dient om (groot)ouders in te lichten over de videospellen die hun kind speelt. (SPEELHETSLIM, *Gamegids*, [www.speelhetslim.be/game-gids](http://www.speelhetslim.be/game-gids) (consultatie 15 mei 2021).

<sup>269</sup> Zie SPEELHETSLIM, *Cyberpunk 2077*, [www.speelhetslim.be/game/cyberpunk-2077](http://www.speelhetslim.be/game/cyberpunk-2077) (consultatie 19 april 2021).

<sup>270</sup> Zie GAMEPLAY, *Cyberpunk 2077 - Farm Legendaries from Chests*, 29 december 2020, [www.gameplay.tips/guides/9308-cyberpunk-2077.html](http://www.gameplay.tips/guides/9308-cyberpunk-2077.html).



109. **VOLDOENDE BESCHERMING SPELER** – Bij deze soort loot boxes ervaart de speler geen verlies. De speler kan enkel tijd ‘verliezen’ door het zoeken naar loot boxes, wat geen verlies in de zin van de kansspelwet is. Daarnaast lijkt deze loot box visueel niet op een klassiek kansspel en is er geen sociale interactie in het spel. Mijns inziens stelt zich hier geen maatschappelijk probleem, waardoor het niet toepasselijk zijn van specifieke regulering ook geen zorgen hoeft te baren.

### 4.3 Call of Duty: Black Ops Cold War

110. **GEEN LOOT BOXES** – Call of Duty: Black Ops Cold War kan op het moment van het onderzoek enkel worden gespeeld tegen betaling op consoles<sup>271</sup>. Het spel heeft het PEGI-rating ‘18’, kreeg het label ‘*Includes Random Items*’ niet, maar wel het label ‘*In-game Purchases*’<sup>272</sup>. Het komt voor in de gamegids van Speelhetslim<sup>273</sup>. Voorheen bevatten versies van het spel loot boxes die in ruil voor reëel geld konden worden verkregen, maar dit is tegenwoordig niet meer het geval.

### 4.4 Pokémon GO

111. **ALGEMEEN** – Pokémon GO kan op het moment van het onderzoek gratis worden gedownload via de app stores van Google<sup>274</sup>, Apple<sup>275</sup> en Samsung<sup>276</sup>, waar blijkt dat *in-app purchases* mogelijk zijn. Het spel heeft geen PEGI-rating ontvangen die te vinden is op de site

---

<sup>271</sup> Zie MICROSOFT, *Call of Duty®: Black Ops Cold War*, [www.xbox.com/nl-be/games/call-of-duty-black-ops-cold-war?source=lp](http://www.xbox.com/nl-be/games/call-of-duty-black-ops-cold-war?source=lp) (consultatie 23 april 2021) en SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE, *Call of Duty®: Black Ops Cold War - Standard Edition*, [https://store.playstation.com/nl-be/product/EP0002-CUSA24267\\_00-CODCWSTANDARD001](https://store.playstation.com/nl-be/product/EP0002-CUSA24267_00-CODCWSTANDARD001) (consultatie 23 april 2021).

<sup>272</sup> Zie PEGI, *Search results* (Call of Duty), [www.pegi.info/search-pegi?q=call+of+duty&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-sUdlEFy9ZpDupOOPoi99jsDKKyolyOJzwVeVfGGbCPc&form\\_id=pegi\\_search\\_form](http://www.pegi.info/search-pegi?q=call+of+duty&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-sUdlEFy9ZpDupOOPoi99jsDKKyolyOJzwVeVfGGbCPc&form_id=pegi_search_form) (consultatie 23 april 2021).

<sup>273</sup> Zie SPEELHETSLIM, *Call of Duty: Black Ops Cold War*, [www.speelhetslim.be/game/call-of-duty-black-ops-cold-war](http://www.speelhetslim.be/game/call-of-duty-black-ops-cold-war) (consultatie 23 april 2021).

<sup>274</sup> Zie GOOGLE PLAY, *Pokémon GO*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo> (consultatie 24 april 2021).

<sup>275</sup> Zie APPLE, *Pokémon GO*, <https://apps.apple.com/be/app/pokémon-go/id1094591345?l=nl> (consultatie 24 april 2021).

<sup>276</sup> Zie GALAXY STORE, *Pokémon GO*, <https://galaxystore.samsung.com/detail/com.nianticlabs.pokemongo.ares> (consultatie 24 april 2021).

van PEGI<sup>277</sup>, noch een ESRB-rating. Het komt ook niet voor in de gamegids van Speelhetslim. Het is opgenomen in de lijst van videospellen die loot boxes bevatten van Giant Bomb<sup>278</sup>.

#### 4.4.1 Onderzoek naar kanselementen in het spel

##### 4.4.1.1 Prevalentie kanselementen

112. **POKÉSTOP** – In het spel komt het kanselement in meerdere spelonderdelen voor. Vooreerst is er de *Pokéstop*. Net zoals bij een *chest* in *Cyberpunk 2077* kan bij een *Pokéstop* een *spin* worden gedaan zonder enige vorm van inzet<sup>279</sup>. Hier is dus geen sprake van een kansspel noch een te onderscheiden overeenkomst.

113. **POKÉMONS VANGEN** – Één van de speldoelen is het vangen van *Pokémons*. Ze kunnen worden gevonden in het wild, en deze wilde *Pokémons* zullen in een groter aantal voorkomen door het gebruik van *Incense* of *Lure modules*. Er zijn verschillende soorten *Incense*<sup>280</sup> of *Lure modules*<sup>281</sup>, die gratis worden verkregen of worden verkregen door middel van *Pokécoins*. Wat het exacte effect is van het gebruik van deze in game items, is bij de aankoop ongekend. *Pokémons* worden gevangen met *Pokéballs* die gratis worden verkregen of worden verkregen door middel van *Pokécoins*. *Pokémons* kunnen moeilijk te vangen zijn of zelfs uit de *Pokéball* ontsnappen.

---

<sup>277</sup> Het spel heeft volgens de Google Play Store echter wel een PEGI-rating '17'. GOOGLE PLAY, *Pokémon GO*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo> (consultatie 24 april 2021).

<sup>278</sup> GIANT BOMB heft een lijst gecreëerd met videospellen die volgens hen loot boxes bevatten. Zie GIANT BOMB, *Loot boxes*, [www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/](http://www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/) (consultatie 24 april 2021).

<sup>279</sup> Zie NIANTIC, *Visiting PokéStops and Gyms*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?s=getting-started&f=gathering-items-at-pokestops-and-gyms-1573844558&l=en&p=web> (consultatie 24 april 2021).

<sup>280</sup> Zie FANDOM, *Incense*, [www.pokemongo.fandom.com/wiki/Incense](http://www.pokemongo.fandom.com/wiki/Incense) (consultatie 24 april 2021).

<sup>281</sup> Zie NIANTIC, *Lure Modules*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=all&s=finding-evolving-hatching&f=lure-modules> (consultatie 24 april 2021).

Deze *Pokémons* kunnen ook ‘uitgebroed’ worden<sup>282</sup>. Hiervoor heeft de speler een ‘ei’ nodig, dat gratis verkregen kan worden bij een *Pokéstop*<sup>283</sup> en daarnaast ook een *Incubator*. Er zijn verschillende soorten *Incubators*, die gratis verkregen worden of die worden verkregen door middel van *Pokécoins*<sup>284</sup>. *Pokécoins* zijn een in game currency die zowel kan worden verkregen door het spelen van het spel als via aankoop met reëel geld<sup>285</sup>.

114. **ANDERE KANSELEMENTEN** – Ook andere, meer geavanceerde aspecten van het spel bevatten kanselementen waar een inzet in reëel geld mogelijk is, zoals *Gym Battles* en *Raid Battles*. Hieruit blijkt dat het kanselement in verschillende onderdelen van het videospel prevaleert.

115. **OMVANG ONDERZOEK** – Het vangen van *Pokémons* met *Pokéballs* valt *prima facie* buiten het bestek van deze masterproef, aangezien de speler op voorhand weet welk in game item hij zal verkrijgen. De hiermee samenhangende *Incense* of *Lure modules* vallen ook buiten het toepassingsgebied van deze masterproef, aangezien de in game items (de *Pokémons*) niet in de plaats komen van de *Incense* of *Lure module* maar louter vaker prevaleren. Deze niet verder onderzochte spelelementen kunnen kansspelen zijn, maar zijn geen loot boxes naar de in deze masterproef gehanteerde definitie van loot boxes. Ook *Gym Battles* en *Raid Battles* voldoen niet aan het gehanteerde toepassingsgebied. Het ‘uitbroeden’ van *Pokémons* voldoet echter wel aan de gehanteerde voorwaarden. Het ‘ei’ verdwijnt bij het uitbroeden en een *Pokémon* komt in de plaats. Ook bepaalde *Incubators* die nodig zijn voor het ‘uitbroeden’ van het ‘ei’ verdwijnen na drie maal te gebruiken. Daarom wordt het ‘uitbroeden’ van *Pokémons* onderzocht. De vier constitutieve bestanddelen worden getoetst, waarna een conclusie wordt getrokken.

---

<sup>282</sup> Zie Niantic, *Incubators & Hatching Pokémon Eggs*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?l=en&p=all&s=finding-evolving-hatching&f=incubators-hatching-pokemon-eggs> (consultatie 24 april 2021).

<sup>283</sup> Zie Niantic, *Visiting PokéStops and Gyms*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?s=getting-started&f=gathering-items-at-pokestops-and-gyms-1573844558&l=en&p=web> (consultatie 24 april 2021).

<sup>284</sup> Zie FANDOM, *Egg Incubators*, [www.pokemongo.fandom.com/wiki/Egg\\_Incubators](http://www.pokemongo.fandom.com/wiki/Egg_Incubators) (consultatie 24 april 2021).

<sup>285</sup> Zie Niantic, *Using PokéCoins to Make Purchases in the Shop*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=all&s=shop&f=using-pokecoins-to-make-purchases-in-the-shop-1582065532> (consultatie 24 april 2021).

#### 4.4.1.2 Het 'uitbroeden' van Pokémons

116. **OMSCHRIJVING** – Als de speler een 'ei' ontvangt uit een *Pokéstop*, kan hij dit ei en een *Incubator* gebruiken om het 'ei' om te zetten in een *Pokémon*. De speler weet op voorhand niet welke *Pokémon* uit het 'ei' komt. Een speler krijgt één *Egg Incubator* die een onbeperkt aantal keren kan worden gebruikt, andere moet hij ruilen voor *Pokécoins* en kunnen slechts een beperkt aantal keren worden gebruikt.

117. **SPEL** – De spelactiviteit is het 'uitbroeden' van het 'ei', namelijk wandelen. De overeenkomst is de beslissing van de speler tot het steken van het 'ei' in de *Incubator*. Aan het eerste constitutief bestanddeel is dus voldaan.

118. **INZET** – De tegenprestatie voor deelname aan het spel van de speler is een 'ei' en het gebruik van de *Incubator*. Het 'ei' is niet waardeerbaar, maar het gebruik van de *Incubator* wel. *Incubators* worden onbruikbaar na drie maal te gebruiken. Dus de in reël geld omgerekende waarde van één derde van de aankoopprijs in *Pokécoins* van een *Incubator* is een inzet, wat *in concreto* voor een *Egg Incubator* €0,50<sup>286</sup> is. Er is dus sprake van een in geld waardeerbare inzet.

119. **WINST EN VERLIES** – De in geld waardeerbare inzet, namelijk één derde van het gebruik van de voor *Pokécoins* geruilde *Incubator*, gaat verloren. De speler kan dus verlies van reël geld ervaren. Dit is de winst voor de uitbater. De speler wint een waardeerbaar in game item, aangezien *Pokémons* kunnen worden geruild<sup>287</sup> waardoor ze waardeerbaar worden. Ze kunnen worden verkocht op andere platformen<sup>288</sup>, hoewel dit volgens de algemene voorwaarden verboden is<sup>289</sup>. In elke mogelijke hypothese<sup>290</sup> voldoet het 'uitbroeden' van een 'ei' dus aan het constitutieve bestanddeel van winst en verlies. Hieronder volgt een schematisch overzicht van de inzet, winst en verlies.

---

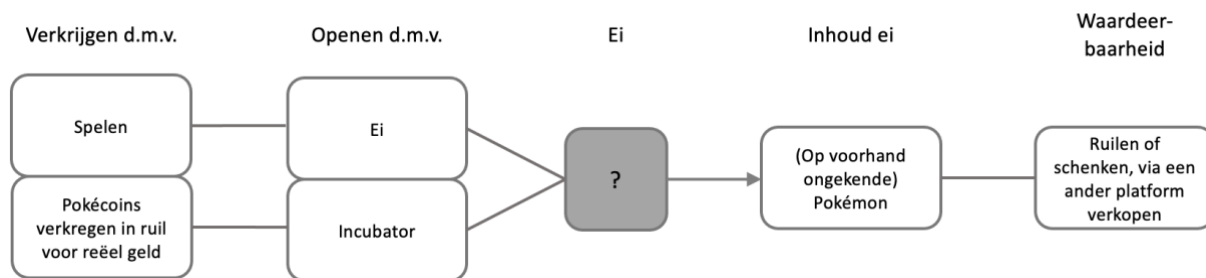
<sup>286</sup> Bij aankoop van de kleinste bundel *Pokécoins*.

<sup>287</sup> Zie NIANTIC, *Trading Pokémon*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?s=friends-gifting-trading&f=trading-pokemon&l=en&p=web> (consultatie 24 april 2021).

<sup>288</sup> Bijvoorbeeld via deze site: [www.pokextrader.com/#/](http://www.pokextrader.com/#/).

<sup>289</sup> Zie NIANTIC, *Niantic Terms of Service*, 17 juli 2020, <https://nianticlabs.com/terms/> (consultatie 24 april 2021).

<sup>290</sup> *Supra* nr. 45.



120. **TOEVAL** – De speler weet op voorhand niet welke *Pokémon* uit het ‘ei’ komt. Het ‘ei’ vermeldt wel welke *Pokémons* in de plaats kunnen komen en hoe zeldzaam ze zijn, waarbij echter geen concrete percentages worden weergegeven<sup>291</sup>. Het toeval speelt dus een rol in het toekennen van het in game item.

121. **CONCLUSIE** – Het ‘uitbroeden’ van een ‘ei’ bevat alle constitutieve bestanddelen van een kansspel. Daarom is het een door de kansspelwet verboden kansspel. Omdat de gewonnen *Pokémon* niet kan worden verkocht aan de uitbater en de verkoop via andere platforms verboden is, is de exceptie van spel niet van toepassing.

#### 4.4.2 Bescherming van de consument

122. **NIET MEEDELEN VOORNAAMSTE KENMERKEN EN MISLEIDENDE OMISSIE** – Het niveau van zeldzaamheid wordt weergegeven<sup>292</sup>. Concrete percentages worden echter niet meegedeeld. De speler kan geen inschatting maken van de kans op het verkrijgen van de verschillende *Pokémons*. De gemiddelde consument zal dit hoogstwaarschijnlijk beschouwen als essentiële informatie voor het nemen van een besluit, waardoor er een inbreuk is op het meedelen van de voornaamste kenmerken. Er zou ook sprake kunnen zijn van een misleidende omissie, indien een betaling het gebeuren voorafgaat. Het herroepingsrecht kan enkel gelden voor het aankopen van in game currency, niet voor in game items die verworven zijn met in game currency<sup>293</sup>.

<sup>291</sup> Zie NIANTIC, *Incubators & Hatching Pokémon Eggs*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?l=en&p=all&s=finding-evolving-hatching&f=incubators-hatching-pokemon-eggs> (consultatie 24 april 2021).

<sup>292</sup> *Ibid.*

<sup>293</sup> Zie NIANTIC, *Niantic Terms of Service*, 17 juli 2020, <https://nianticlabs.com/terms/> (consultatie 24 april 2021).

### 4.4.3 De minderjarige speler

123. **SPELEN VAN HET SPEL** – Bij het installeren van het spel wordt de geboortedatum van de speler gevraagd, maar dit houdt niet in dat het spel niet kan worden gespeeld. Daarna heeft de speler een account nodig. Voor dit account moet wel verklaard worden dat de speler ouder is dan 16 jaar. Een minderjarige kan het videospel dus spelen. Een ouder kan een beperkte vorm van toezicht en controle houden over het spel via de Niantic Kids Parent Portal<sup>294</sup>.

124. **DE MINDERJARIGE EN HET ‘UITBROEDEN’** – De minderjarige kan het kansspel spelen zonder inzet van reëel geld. Bij betalingen wordt deze betaling uitgevoerd via de betalingswijze gekoppeld aan het platform via dewelke het videospel werd geïnstalleerd. In de algemene voorwaarden bepaalt Niantic dat enkel meerderjarigen of minderjarigen met instemming van een ouder aankopen mogen doen<sup>295</sup>. De loutere verklaring van de minderjarige dat hij meerderjarig is kan de nietigheid niet verhelpen, waardoor aankopen in het videospel nietig kunnen zijn. Het is niet door middel van een of ander vorm van leeftijdsverificatie onmogelijk gemaakt voor minderjarigen om aankopen te doen in het spel.

### 4.4.4 Conclusie

125. **SCHENDING VAN VERSCHILLENDE BEPALINGEN** – Het videospel Pokémon GO bevat loot boxes die kansspelen zijn. De consument ontvangt niet de nodige informatie voor het nemen van zijn beslissing. De minderjarige heeft de mogelijkheid om (nietige) overeenkomsten te sluiten.

## 4.5 League of Legends

126. **ALGEMEEN** – League of Legends kan op het moment van het onderzoek gratis worden gespeeld<sup>296</sup>. Het spel heeft het PEGI-rating ‘12’, kreeg noch het label ‘*Includes Random Items*’,

---

<sup>294</sup> Zie NIANTIC en SUPERAWESOME, *FAQs*, <https://parents.nianticlabs.com/faq/>.

<sup>295</sup> Zie NIANTIC, *Niantic Terms of Service*, 17 juli 2020, <https://nianticlabs.com/terms/> (consultatie 24 april 2021).

<sup>296</sup> Zie RIOT GAMES, *League of Legends*, <https://na.leagueoflegends.com/de-de/> (consultatie 25 april 2021).

noch het label '*In-game Purchases*'<sup>297</sup>. Het komt voor in de gamegids van Speelhetslim. Het is opgenomen in de lijst van videospellen die loot boxes bevatten van Giant Bomb<sup>298</sup>.

127. **IN GAME CURRENCY'S** – Het spel heeft een gamma aan in game currency's. Vooreerst is er de *gameplay currency's Gold, Blue Essence* en *Orange Essence*. Dan zijn er nog currency's die zowel via het spelen als (onrechtstreeks) in ruil voor reëel geld kunnen worden verkregen. Dit zijn bijvoorbeeld *Tokens* of *Prestige Points*. Dan is er nog de in game currency die enkel in ruil voor reëel geld kan worden verkregen, de *Riot Points (RP)*.

#### 4.5.1 Onderzoek naar kansselementen in het spel

##### 4.5.1.1 Prevalentie kansselementen

128. **LOOT BOXES** – Het spel bevat verschillende in game items die loot boxes zoals bepaald in deze masterproef zouden kunnen zijn. Er zijn twee soorten *Chests*, er zijn periodegebonden *Break Out Bags* en *Capsules*, er zijn ook *Little Legend Eggs* en *Mystery Tokens*. Daarnaast kan de speler ook loot boxes voor 'vrienden' kopen. Bij een *Hextech Crafting gift* ruilt de ene speler (speler A) in game currency voor een in game item dat een voor speler A ongekende inhoud heeft. Een andere speler (speler B) ontvangt een *Hextech Chest* en *Key* en kan kiezen de loot box al dan niet te openen. Bij het openen verkrijgt hij een voor hem ongekend in game item.

129. **OMVANG ONDERZOEK** – Aangezien *mystery gifting* een ten opzichte van de andere onderzochte videospellen uniek fenomeen is, wordt het geven van een *Hextech Crafting gift* naar een 'vriend' onderzocht. Ook de *Hextech Chest* (en *Key*) wordt onderzocht, omdat het in game item dat wordt geopend dezelfde is. Andere loot boxes worden niet onderzocht. Enerzijds omdat ze periodegebonden zijn, anderzijds omdat dit onderzoek niet tot doel heeft

---

<sup>297</sup> Zie PEGI, *Search results* (League of Legends), [www.pegi.info/search-pegi?q=league+of+legends&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-U4WuyjtkfrV7rQ2VGg84RILu3mg-nwGxHEkDfyBthdg&form\\_id=pegi\\_search\\_form](http://www.pegi.info/search-pegi?q=league+of+legends&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-U4WuyjtkfrV7rQ2VGg84RILu3mg-nwGxHEkDfyBthdg&form_id=pegi_search_form) (consultatie 25 april 2021).

<sup>298</sup> Zie GIANT BOMB, *Loot Boxes*, [www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/](http://www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/) (consultatie 25 april 2021).

allesomvattend te zijn, maar om praktijkvoorbeelden te bieden aan de lezer en na te gaan of loot boxes waartegen de speler beschermd moet worden prevaleren in videospellen.

#### 4.5.1.2 *Hextech Chest*

130. **OMSCHRIJVING** – De speler kan een *Hextech Chest* ruilen voor RP (aangekocht met reëel geld) of met *gameplay currency*. Deze *Chest* kan worden geopend met een *Key*. Deze *Key* kan worden geruild voor RP of kan in ‘fragmenten’ worden verkregen in ruil voor *gameplay currency*.

131. **SPEL** – Nadat de *Hextech Chest* en *Key* werden verkregen, kan ze worden geopend. De overeenkomst wordt gesloten bij het ruilen van de in game currency voor de *Chest* en *Key*, de spelactiviteit bestaat uit het openen. Aan deze voorwaarde is dus voldaan.

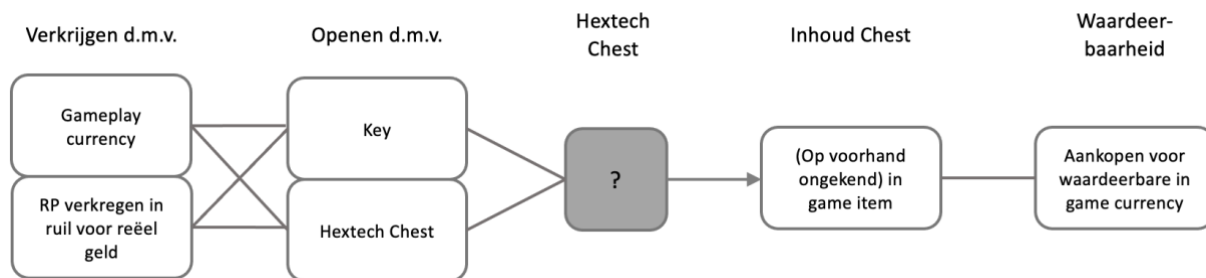
132. **INZET** – De speler kan de *Hextech Chest* en *Key* op meerdere wijzen verkrijgen. Één van die wijzen is telkens in ruil voor 125 RP<sup>299</sup>, die werden verkregen voor reëel geld. Deze RP zorgen voor de in geld waardeerbare inzet van het spel.

133. **WINST EN VERLIES** – De inzet, namelijk de *Hextech Chest* en *Key*, gaan verloren. De verkregen in game items kunnen niet worden geschonken aan ‘vrienden’. In game items die verkregen kunnen worden met in game currency dat kan worden gekocht met reëel geld zijn waardeerbaar. Een winst moet waardeerbaar zijn. Aangezien de items die de speler kan winnen met de *Hextech Chest* ook kunnen worden verkregen in ruil voor RP, is er sprake van winst. Er is dus sprake van verlies van de inzet voor de speler, winst van de door de speler uitgegeven RP voor de uitbater en winst voor de speler. Hieronder volgt een schematisch overzicht van de inzet, winst en verlies.

---

<sup>299</sup> Om te *Hextech Chest* te kunnen openen kan dus 250 RP geruild worden, wat omgerekend €2,02 is bij aankoop van de kleinste bundel.



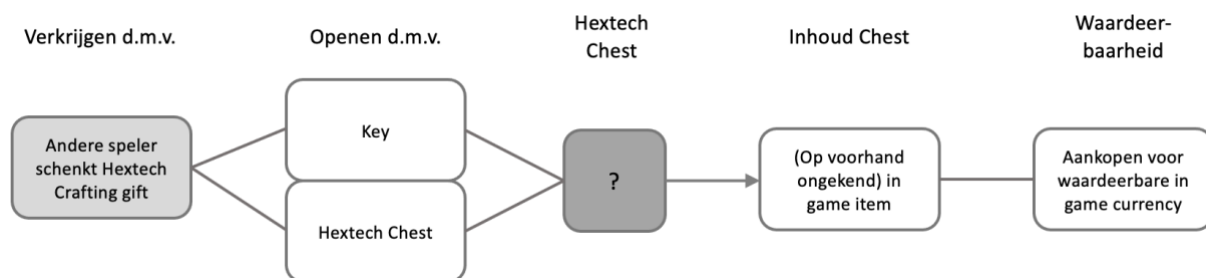


134. **TOEVAL** – De speler weet niet op voorhand welk in game item hij verkrijgt en dit lijkt te berusten op toeval. De kansen van het verkrijgen van de verschillende soorten in game items wordt weergegeven op de website van het spel<sup>300</sup>. Het toeval speelt dus een rol in het toekennen van het in game item.

135. **CONCLUSIE** – De *Hextech Chest* en *Key* bevat alle constitutieve bestanddelen van een kansspel. Daarom is het een door de kansspelwet verboden kansspel. Omdat het gewonnen in game item niet kan worden verkocht aan de uitbater noch aan andere spelers in ruil voor reëel geld, is de exceptie van spel niet van toepassing.

#### 4.5.1.3 *Hextech Crafting gift*

136. **OMSCHRIJVING** – Bij de *Hextech Crafting gift* worden de in geld waardebare inzet, namelijk de *Hextech Chest* en *Key* in een bundel genaamd *Hextech Crafting gift*, door een andere speler aan de speler geschonken. Hier wordt onderzocht of dit een invloed heeft op de constitutieve bestanddelen van het kansspel.



<sup>300</sup> Zie WHATACOOLOWITCH, "FAQ de l'Artisanat Hextech", *RIOT GAMES* 26 september 2019, <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/fr/articles/360036422453-FAQ-de-l-Artisanat-Hextech>.

137. **INVLOED OP CONSTITUTIEVE BESTANDELEN** – Aangezien de *Hextech Chest* en *Key* ook door de speler apart kunnen worden verkregen, is er sprake van een in geld waardeerbare inzet, die verloren gaat. De speler zelf ervaart echter in geen enkel geval (onrechtstreeks) monetair verlies, aangezien hij de aankoop en ruil niet zelf deed. De speler ervaart enkel in geld waardeerbare winst. Ook de uitbater ervaart in geld waardeerbare winst, aangezien de inzet, namelijk de *Hextech Chest* en *Key*, waardeerbaar zijn. Indien hypothese 3 en 6<sup>301</sup> worden gevolgd, is er sprake van een kansspel. Omdat het gewonnen in game item niet kan worden verkocht aan de uitbater noch aan andere spelers in ruil voor reëel geld, is de exceptie van spel niet van toepassing.

#### 4.5.2 Bescherming van de consument

138. **DE VOORNAAMSTE KENMERKEN** – De procentuele kans op het verkrijgen van de verschillende in game items wordt niet weergegeven in het spel zelf. Dit wordt echter wel op een duidelijke wijze meegedeeld op de website<sup>302</sup>. Dit voornaamste kenmerk wordt dus niet op een correcte wijze meegedeeld.

139. **HERROEPINGSRECHT** – Bij de aankoop van RP wordt de instemming voor de onmiddellijke uitvoering van de overeenkomst gevraagd, waardoor het herroepingsrecht wordt uitgesloten. In dit spel wordt het herroepingsrecht op een correcte manier<sup>303</sup> uitgesloten voor de aankoop van de in game currency. Dit is echter niet het geval bij de aankoop van individuele in game items of *chests*.

#### 4.5.3 De minderjarige speler

140. **SPELEN VAN HET SPEL** – Bij het installeren van het spel wordt gevraagd een leeftijd op te geven. Bij het opgeven van een leeftijd van minder dan 13 jaar, kan geen account worden aangemaakt. Als een account aangemaakt wordt, kan het spel worden gespeeld.

---

<sup>301</sup> *Supra* nr. 45.

<sup>302</sup> Zie WHATACOOLOWITCH, “FAQ de l’Artisanat Hextech”, *RIOT GAMES* 26 september 2019, <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/fr/articles/360036422453-FAQ-de-l-Artisanat-Hextech>.

<sup>303</sup> Zoals bepaald wordt in art. VI.51, §4, 2°, a) WER.

141. **DE MINDERJARIGE EN LOOT BOXES** – De minderjarige kan het kansspel spelen zonder inzet van reëel geld, maar door de loot boxes te verkrijgen door het spelen van het spel. Indien een betaling wordt gedaan, kan deze betaling worden uitgevoerd door middel van verschillende betalingswijzen. De algemene voorwaarden<sup>304</sup> bepalen dat een speler bij het gebruiken van de diensten van Riot Games meerderjarig moet zijn of toestemming moet hebben van zijn ouders. De ouder wordt ook verantwoordelijk verklaard voor het gebruik van het account door de minderjarige. De loutere verklaring van de minderjarige dat hij meerderjarig is kan de nietigheid niet verhelpen, waardoor aankopen in het videospel nietig kunnen zijn. Het is niet door middel van een of ander vorm van leeftijdsverificatie onmogelijk gemaakt voor minderjarigen om aankopen te doen in het spel.

#### 4.5.4 Conclusie

142. **SCHENDING VAN VERSCHILLENDE BEPALINGEN** – Het videospel League of Legends bevat loot boxes die kansspelen zijn. De consument ontvangt niet de nodige informatie voor het nemen van zijn beslissing. De minderjarige heeft de mogelijkheid om (nietige) overeenkomsten te sluiten. De bestaande PEGI-rating scheidt onvoldoende duidelijkheid over de inhoud van het spel.

#### 4.6 NBA 2K21

143. **ALGEMEEN** – NBA 2K21 kan op het moment van het onderzoek enkel worden gespeeld tegen betaling<sup>305</sup>. Het spel heeft het PEGI-rating '3', maar ook het label *'Includes Random Items'*<sup>306</sup>. Het komt niet voor in de gamegids van Speelhetlim. Het is opgenomen in de lijst van videospellen die loot boxes bevatten van Giant Bomb<sup>307</sup>.

---

<sup>304</sup> Zie RIOT GAMES, *Riot Games® Terms of Service*, 15 januari 2020, [www.riotgames.com/en/terms-of-service#section1](http://www.riotgames.com/en/terms-of-service#section1).

<sup>305</sup> Zie STEAM, *NBA 2K21*, [https://store.steampowered.com/app/1225330/NBA\\_2K21/](https://store.steampowered.com/app/1225330/NBA_2K21/) (consultatie 26 april 2021).

<sup>306</sup> Zie PEGI, *Search results* (NBA 2K21), [www.pegi.info/search-pegi?q=nba+2K21&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-A9rVYqb9\\_NCLXQtuwzzl9I5lZklxtEwUrNWCSQfAkPk&form\\_id=pegi\\_search\\_form](http://www.pegi.info/search-pegi?q=nba+2K21&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-A9rVYqb9_NCLXQtuwzzl9I5lZklxtEwUrNWCSQfAkPk&form_id=pegi_search_form) (consultatie 26 april 2021).

<sup>307</sup> Zie GIANT BOMB, *Loot Boxes*, [www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/](http://www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/) (consultatie 26 april 2021).

144. **KANSSPELCOMMISSIE VERSUS MYTEAM-PACKS** – Op de website van 2K staat volgend statement: ‘*Volgens de Belgische Kansspelcommissie zijn games met bepaalde 'loot box'-elementen in strijd met de Belgische kansspelwetgeving. Hoewel we het hier niet mee eens zijn, willen we voldoen aan de huidige interpretatie van deze wetgeving door de Belgische Kansspelcommissie. Als gevolg hiervan hebben we een aantal lokale aanpassingen gedaan aan het speltype MyTeam. Deze aanpassingen zijn noodzakelijk om te voldoen aan de interpretatie van de Belgische kansspelwetgeving door de Belgische Kansspelcommissie. Specifiek zullen we de mogelijkheid om packs te kopen met premium (niet zelf verdiende) currency/VC uitschakelen. Je kunt nog steeds packs kopen met MyTeam-punten. We blijven in gesprek met de Belgische Kansspelcommissie om uit te leggen hoe NBA 2K en de aankoop van MyTeam-packs al voldoen aan de nationale wetgeving. Als je het hiermee eens bent, raden we je aan contact op te nemen met de lokale overheid om je standpunt duidelijk te maken. We zullen de community op de hoogte blijven houden van verdere ontwikkelingen. Onze excuses voor het ongemak.*<sup>308</sup>. MyTeam-packs zijn in game items die kunnen worden aangekocht, na het openen niet meer kunnen worden gebruikt en bevatten voor de speler ongekende set cards<sup>309</sup>. Uit voorgaande blijkt dat de aankoop van MyTeam-packs tegenwoordig enkel kan met met MyTeam-punten (MT) (een gameplay currency). Aangezien geen in geld waardeerbare inzet mogelijk is, is er geen sprake van kansspelen.

145. **AUCTION HOUSE** – In Nederland werd de toegang het onderdeel *Auction House* afgesloten<sup>310</sup>. Hier kunnen spelers cards kopen of verkopen voor MT<sup>311</sup>. Er is geen kanslement verwerkt in de aankoop van deze cards.

146. **CONCLUSIE** – Het spel bevat in België geen loot boxes meer. Aangezien het soort loot boxes dat in het spel voorkwamen het soort zijn dat een correlatie vertoont met verslavingsproblematiek, kan dit gezien worden als een positieve evolutie op maatschappelijk vlak.

---

<sup>308</sup> Zie 2K, *Statement Belgium*, [www.2k.com/myteaminfo/be/](http://www.2k.com/myteaminfo/be/) (consultatie 26 april 2021).

<sup>309</sup> Zie FANDOM, *MyTeam*, [www.nba2k.fandom.com/wiki/MyTeam](http://www.nba2k.fandom.com/wiki/MyTeam) consultatie 26 april 2021).

<sup>310</sup> Zie 2K, *Statement Belgium*, [www.2k.com/myteaminfo/be/](http://www.2k.com/myteaminfo/be/) (consultatie 26 april 2021).

<sup>311</sup> Zie FANDOM, *MyTeam*, [www.nba2k.fandom.com/wiki/MyTeam](http://www.nba2k.fandom.com/wiki/MyTeam) consultatie 26 april 2021).

## 4.7 Free Fire

147. **ALGEMEEN** – Free Fire kan op het moment van het onderzoek gratis worden gedownload via de app stores van Google en Apple<sup>312</sup>, waar blijkt dat *in-app purchases* mogelijk zijn. Het spel heeft geen PEGI-rating ontvangen die te vinden is op de site van PEGI<sup>313</sup>, noch een ESRB-rating. Het komt ook niet voor in de gamegids van Speelhetslim. Het is niet opgenomen in de lijst van videospellen die loot boxes bevatten van Giant Bomb. De in game currency die tegen betaling kan worden verkregen heet *Diamonds*.

### 4.7.1 Onderzoek naar kanselementen in het spel

148. **OMVANG ONDERZOEK** – In het spel komen zowel een vorm van *spinning wheels* voor in het onderdeel *Casino Royale* als loot boxes die onder andere zoals een klassiek kansspel worden afgebeeld in het onderdeel *Store*. In het kader van deze masterproef worden enkel loot boxes onderzocht, maar ook andere onderdelen van het spel die buiten het onderzoeksgebied van deze masterproef vallen zijn het onderzoeken waard. De *Chrono Box* wordt onderzocht, omdat deze kort na de installatie van het spel verkregen kan worden. Het spel bevat nog andere loot boxes, die in deze masterproef niet worden onderzocht, omdat het enige verschil de mogelijks te verkrijgen in game items is en er dus op juridisch vlak geen voor dit onderzoek relevant verschil is.

149. **SPEL** – Nadat de *Chrono Box* werd verkregen, kan ze worden geopend. De overeenkomst wordt gesloten bij het ruilen van de *Diamonds* voor de *Chrono Box*, de spelactiviteit bestaat uit het openen. Aan deze voorwaarde is dus voldaan.

150. **INZET** – De speler kan de *Chrono Box* en *Diamonds* op meerdere wijzen verkrijgen. Één van deze wijzen is in ruil voor dertig *Diamonds*<sup>314</sup> die werden verkregen voor reëel geld. Deze *Diamonds* zorgen voor de in geld waardeerbare inzet van het spel.

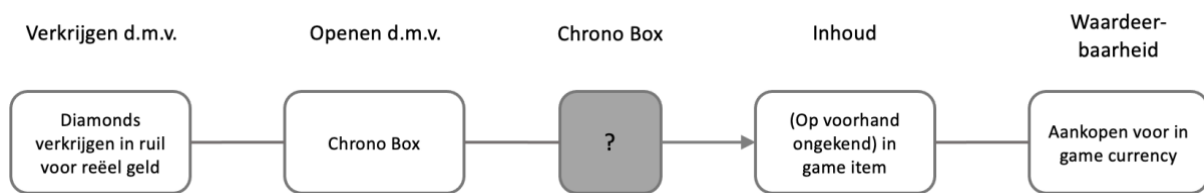
---

<sup>312</sup> Zie GARENA, *Free Fire FAQs*, <https://ff.garena.com/others/faq/en/> (consultatie 26 april 2021).

<sup>313</sup> Het spel heeft volgens de Google Play Store echter wel een PEGI-rating '12'. GOOGLE PLAY, *Free Fire*, [www.play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth](http://www.play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth) (consultatie 26 april 2021).

<sup>314</sup> Omgerekend €0,33, bij aankoop van de kleinste bundel *Pokécoins*.

151. **WINST EN VERLIES** – De inzet, namelijk de *Chrono Box*, gaat verloren. De verkregen in game items kunnen niet worden geschonken aan ‘vrienden’. In game items die verkregen kunnen worden met in game currency dat kan worden gekocht met reëel geld zijn waardeerbaar. Een winst moet waardeerbaar zijn. Aangezien de items die de speler kan winnen met de *Chrono Box* ook kunnen worden verkregen in ruil voor *Diamonds*, is er sprake van winst. Er is dus sprake van verlies van de inzet voor de speler, winst van de door de speler uitgegeven *Diamonds* voor de uitbater en winst voor de speler. Er is dus onder elke hypothese<sup>315</sup> sprake van winst en verlies. Hieronder volgt een schematisch overzicht van de inzet, winst en verlies.



152. **TOEVAL** – De speler weet niet op voorhand welk in game item hij verkrijgt en dit lijkt te berusten op toeval, aangezien de kansen van het verkrijgen van een item uit de verschillende klassen wordt weergegeven. Het toeval speelt dus een rol in het toekennen van het in game item.

153. **CONCLUSIE** – De *Chrono Box* bevat alle constitutieve bestanddelen van een kansspel. Daarom is het een door de kansspelwet verboden kansspel. Omdat het gewonnen in game item niet kan worden verkocht aan de uitbater noch aan andere spelers in ruil voor reëel geld, is de exceptie van spel niet van toepassing.

#### 4.7.2 Bescherming van de consument

154. **DE VOORNAAMSTE KENMERKEN** – De procentuele kans op het verkrijgen van items uit verschillende klassen (*epic* item of *rare* item) wordt op een duidelijke wijze meegedeeld. Dit voornaamste kenmerk wordt dus meegedeeld.

<sup>315</sup> *Supra* nr. 45.

### 4.7.3 De minderjarige speler

155. **ALGEMENE VOORWAARDEN** – De speler moet louter verklaren dat hij ouder is dan zestien jaar om het spel te kunnen spelen en aankopen te kunnen doen. In de algemene voorwaarden<sup>316</sup> staat dat een speler bij het gebruiken van de diensten van Garena meerderjarig moet zijn of toestemming moet hebben van zijn ouders. De ouder wordt ook verantwoordelijk verklaard voor het gebruik van het account door de minderjarige. De loutere verklaring van de minderjarige dat hij meerderjarig is kan de nietigheid niet verhelpen, waardoor aankopen in het videospel nietig kunnen zijn. Het is niet door middel van een of ander vorm van leeftijdsverificatie onmogelijk gemaakt voor minderjarigen om aankopen te doen in het spel.

### 4.7.4 Conclusie

156. **SCHENDING VAN VERSCHILLENDE BEPALINGEN** – Het videospel Free Fire bevat loot boxes die kansspelen zijn. De consument ontvangt de nodige informatie voor het nemen van zijn beslissing. De minderjarige heeft de mogelijkheid om (nietige) overeenkomsten te sluiten.

## 4.8 World of Warcraft

157. **GEEN LOOT BOXES** – World of Warcraft is een spel met verschillende uitbreidingen. Het kan tegen betaling worden verkregen. Het spel heeft het PEGI-rating '12', de laatste uitbreiding kreeg het label '*Includes Random Items*' niet, maar wel het label '*In-game Purchases*'<sup>317</sup>. Het komt niet voor in de gamegids van Speelhetslim. Het spel bevat geen loot boxes die voor een in geld waardeerbare inzet kunnen worden verkregen.

---

<sup>316</sup> Zie GARENA, *TERMS OF SERVICE*, 11 juli 2019, [https://contentgarena-a.akamaihd.net/legal/tos/tos\\_en.html](https://contentgarena-a.akamaihd.net/legal/tos/tos_en.html).

<sup>317</sup> Zie PEGI, *Search results* (World of Warcraft), [www.pegi.info/search-pegi?q=world+of+warcraft&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-hvRmP3KguvT5\\_A45HzMz-NSYtz4oy2GQQxY8QNI2FpY&form\\_id=pegi\\_search\\_form](http://www.pegi.info/search-pegi?q=world+of+warcraft&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-hvRmP3KguvT5_A45HzMz-NSYtz4oy2GQQxY8QNI2FpY&form_id=pegi_search_form) (consultatie 27 april 2021).

## 4.9 PlayerUnknown's Battlegrounds

158. **PEACEKEEPER ELITE** – Het spel Peacekeeper Elite uit het gebruikte onderzoek is de Chinese tegenhanger van het spel PlayerUnknown's Battlegrounds<sup>318</sup>. Daarom wordt het spel PlayerUnknown's Battlegrounds (afgekort: PUBG) onderzocht. Aangezien het onder de categorie 'mobile' viel in het onderzoek, wordt ook hier de *mobile* versie onderzocht.

159. **ALGEMEEN** – Dit videospel kan op het moment van het onderzoek gratis worden gedownload via de app stores van Google<sup>319</sup> en Apple<sup>320</sup>, waar blijkt dat *in-app purchases* mogelijk zijn. De *mobile* versie van spel heeft geen PEGI-rating ontvangen die te vinden is op de site van PEGI<sup>321</sup>, maar in de app store van Google krijgt het een PEGI-rating '16' toegekend. Het komt ook niet voor in de gamegids van Speelhetslim. Het is opgenomen in de lijst van videospellen die loot boxes bevatten van Giant Bomb<sup>322</sup>.

160. **PREVALENTIE LOOT BOXES** – Voorheen bevatte het spel loot boxes die konden worden geopend met een sleutel die tegen betaling kon worden verkregen. Tegenwoordig is deze loot box uit het spel gehaald<sup>323</sup>. De loot boxes die nog te verkrijgen zijn in het spel, kunnen enkel door middel van het spelen van het spel worden verkregen, zoals het geval is in het videospel Cyberpunk 2077.

---

<sup>318</sup> Zie THE ESPORTS OBSERVER, *Peacekeeper Elite: Why Tencent Had to Release a PUBG Mobile Clone in China*, 25 juni 2019, [www.esportsobserver.com/peacekeeper-elite-pubg-china/](http://www.esportsobserver.com/peacekeeper-elite-pubg-china/).

<sup>319</sup> Zie GOOGLE PLAY, *Pubg Mobile - New Map Karakin*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.ig&hl=en&gl=BE> (consultatie 27 april 2021).

<sup>320</sup> Zie APPLE, *Pubg Mobile 3rd Anniversary*, <https://apps.apple.com/be/app/pubg-mobile-3rd-anniversary/id1330123889?l=nl> (consultatie 27 april 2021).

<sup>321</sup> Het spel heeft volgens de Google Play Store echter wel een PEGI-rating '17'. GOOGLE PLAY, *Pubg Mobile - New Map Karakin*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.ig&hl=en&gl=BE> (consultatie 27 april 2021).

<sup>322</sup> Zie GIANT BOMB, *Loot Boxes*, [www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/](http://www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/) (consultatie 27 april 2021).

<sup>323</sup> Zie KRAFTON, *Dev Letter - Improving Crate Content*, [www.pubg.com/2019/11/14/dev-letter-improving-crate-content/](http://www.pubg.com/2019/11/14/dev-letter-improving-crate-content/) (consultatie 27 april 2021).



## 4.10 Conclusie

161. **LOOT BOXES IN VIDEOSPELLEN** – Uit voorgaande blijkt dat in België loot boxes in videospellen prevaleren. De exceptie van spel is op geen enkele loot box in de onderzochte videospellen van toepassing, hoewel sommige loot boxes verboden kansspelen zijn. Hierbij wordt de geldende regulering met betrekking tot consumentenbescherming en de bescherming van minderjarigen niet altijd correct toegepast.

In dit onderzoek werden slechts acht videospellen onderzocht. Dit is een extreem klein deel van de videospellen die in België kunnen worden gespeeld<sup>324</sup>. Gezien de beperkte omvang van het onderzoek kan geen conclusie worden getrokken, behalve dat bepaalde besproken videospellen de geldende regulering schenden.

---

<sup>324</sup> Het platform Steam bijvoorbeeld zou meer dan 30.000 videospellen aanbieden STEAM, *Steam*, [www.store.steampowered.com/about/](http://www.store.steampowered.com/about/) (consultatie 27 april 2021).

## 5 Evaluatie van de Belgische wetgeving

### 5.1 Kansspelwetgeving

162. **BESCHERMINGSNIVEAU AFHANKELIJK VAN INTERPRETATIE** – Het niveau van bescherming van de speler lijkt af te hangen van de gehanteerde interpretatie van het woord ‘hetzij’ in de kansspelwet. In geval van een ruime interpretatie, zoals gehanteerd door de Kansspelcommissie, is de speler beschermd tegen de prevalentie van en overeenkomsten met betrekking tot loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen.

163. **PREVALENTIE LOOT BOXES DIE KANSSPELEN ZIJN** – Uit voorgaand onderzoek blijkt dat loot boxes in de vorm van kansspelen nog altijd voorkomen in videospellen. De in deze masterproef onderzochte loot boxes in videospellen zijn in elk geval verboden kansspelen, ongeacht welke hypothese gevolgd wordt. De laatste jaren is er echter een positieve evolutie geweest in de prevalentie van loot boxes, onder andere dankzij de Kansspelcommissie. De speler heeft tot op heden geen zekerheid dat er geen loot boxes die kunnen worden aangekocht met reëel geld verwerkt zijn in het videospel dat hij speelt. De speler is dus niet met zekerheid beschermd tegen de prevalentie van loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen.

### 5.2 Privaatrechtelijk kader

164. **EXCEPTIE SPEL EN WEDDENSCHAP** – In het onderdeel ‘Exceptie van spel en weddenschap’ werd besproken dat de huidige exceptie van spel geen meerwaarde biedt ten opzichte van de nietigheidsvordering die mogelijk is dankzij de kansspelwet. Het niet opnemen van de spelexceptie in het nieuwe Burgerlijk Wetboek heeft hierdoor in de praktijk geen gevolgen met betrekking tot loot boxes. Deze bepaling beschermt de speler dus onvoldoende tegen overeenkomsten met betrekking tot loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen.

165. **INFORMATIEPLICHT JEGENS CONSUMENTEN** – Hoewel kansspelen zijn uitgesloten van de Europese richtlijnen met betrekking tot consumentenbescherming, zijn de bepalingen in België toch van toepassing op loot boxes. In theorie beschermen ze de consument. In de praktijk<sup>325</sup> worden deze bepalingen niet altijd nageleefd. Deze bepalingen hebben geen invloed op de prevalentie van loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld worden verkregen. Ze beschermen de speler dus onvoldoende tegen overeenkomsten met betrekking tot loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen.

166. **BESCHERMING MINDERJARIGEN** – Uit voorgaand onderzoek blijkt dat minderjarigen overeenkomsten kunnen sluiten met betrekking tot loot boxes. Deze overeenkomsten kunnen, onder voorwaarden, nietig worden verklaard. De bepaling beschermt de minderjarige speler tegen overeenkomsten met betrekking tot loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen. Dit vereist echter een vordering onder het huidige recht.

167. **NIETIGHEID WEGENS ONGEOORLOOFD VOORWERP** – Ook volwassenen kunnen een nietigheidsvordering instellen, al zij het dat deze beperkt is tot loot boxes die onder het toepassingsgebied van de kansspelwetgeving vallen. Omdat het toepassingsgebied van de kansspelwetgeving niet volledig duidelijk is, is het mogelijk dat er discussie bestaat omtrent het al dan niet ongeoorloofd zijn van het voorwerp. Afhankelijk van de gehanteerde hypothese om te voldoen aan de constitutieve bestanddelen van een kansspel, is de speler voldoende beschermd tegen overeenkomsten met betrekking tot loot boxes die door middel van een betaling met reëel geld kunnen worden verkregen. In de toekomst zal het buitengerechtelijk nietig verklaren van de overeenkomst mogelijk zijn, maar de toekomst zal moeten uitwijzen of dit in de praktijk een meerwaarde vormt.

### 5.3 Conclusie

168. **EINDOORDEEL** – Uit voorgaande blijkt duidelijk dat loot boxes die tegen betaling kunnen worden verkregen in België nog voorkomen. Sommige schenden de kansspelwetgeving, consumentenrechten en er kan met minderjarigen worden gecontracteerd. De Kansspelcommissie heeft echter een positieve impact op de prevalentie. De privaatrechtelijke

---

<sup>325</sup> Uit dit onderzoek blijkt dit niet het geval te zijn voor de spellen Pokémon Go en League of Legends.

bescherming van spelers kan soelaas bieden voor de verkwister, maar beschermt de speler over het algemeen minder dan de kansspelwet. Mijns inziens biedt de wetgeving, hoewel het toepassingsgebied niet altijd even duidelijk is, voldoende bescherming, maar laat de toepassing door spelontwikkelaars te wensen over.

## 6 Bibliografie

### 6.1 Wetgeving

#### 6.1.1 Europese normen

Richtlijn van het Europees Parlement en de Raad 2019/2161, van 27 november 2019 tot wijziging van Richtlijn 93/13/EEG van de Raad en Richtlijnen 98/6/EG, 2005/29/EG en 2011/83/EU van het Europees Parlement en de Raad wat betreft betere handhaving en modernisering van de regels voor consumentenbescherming in de Unie, *Pb.L.* 18 december 2019, afl. 328, 7 (Omnibusrichtlijn).

Richtlijn van het Europees Parlement en de Raad 2019/770, van 20 mei 2019 betreffende bepaalde aspecten van overeenkomsten voor de levering van digitale inhoud en digitale diensten, *Pb.L.* 22 mei 2019, afl. 136, 1 (Richtlijn digitale inhoud en diensten).

Richtlijn van het Europees Parlement en de Raad 2011/83/EU, van 25 oktober 2011 betreffende consumentenrechten, tot wijziging van Richtlijn 93/13/EEG van de Raad en van Richtlijn 1999/44/EG van het Europees Parlement en de Raad en tot intrekking van Richtlijn 85/577/EEG en van Richtlijn 97/7/EG van het Europees Parlement en de Raad, *Pb.L.* 22 november 2011, afl. 304, 64 (Richtlijn consumentenrechten).

Richtlijn van het Europees Parlement en de Raad 2005/29/EG, van 11 mei 2005 betreffende oneerlijke handelspraktijken van ondernemingen jegens consumenten op de interne markt en tot wijziging van Richtlijn 84/450/EEG van de Raad, Richtlijnen 97/7/EG, 98/27/EG en 2002/65/EG van het Europees Parlement en de Raad en van Verordening (EG) nr. 2006/2004 van het Europees Parlement en de Raad, *Pb.L.* 11 juni 2005, afl. 149, 22 (Richtlijn oneerlijke handelspraktijken).

Verslag (Comm., dg justitie) betreffende Richtlijn van het Europees Parlement en de Raad 2011/83/EU, van 25 oktober 2011 betreffende consumentenrechten, tot wijziging van Richtlijn 93/13/EEG van de Raad en van Richtlijn 1999/44/EG van het Europees Parlement en de Raad en tot intrekking van Richtlijn 85/577/EEG en van Richtlijn 97/7/EG van het Europees Parlement en de Raad, juni 2014, [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/crd\\_guidance\\_nl.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/crd_guidance_nl.pdf).

#### 6.1.2 Interne normen

Burgerlijk Wetboek van 21 maart 1804, *BS* 3 september 1807 (BW).

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

Wet van 2 augustus 2002 betreffende het toezicht op de financiële sector en de financiële diensten, *BS* 4 september 2002.

Wetboek van economisch recht van 28 februari 2013, *BS* 29 maart 2013 (WER).

Wet van 11 maart 2018 betreffende het statuut van en het toezicht op de betalingsinstellingen en de instellingen voor elektronisch geld, de toegang tot het bedrijf van betalingsdienstaanbieder en tot de activiteit van uitgifte van elektronisch geld, en de toegang tot betalingssystemen, *BS* 26 maart 2018.

### 6.1.3 Voorbereidende documenten

Wetsvoorstel op het spel, *Parl.St. Kamer* 1995-96, nr. 1-419/1.

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; Wetsvoorstel tot aanvulling van artikel 5 van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers; Wetsvoorstel tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers; Wetsvoorstel tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers; Wetsvoorstel tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, *Parl.St. Kamer* 2008-09, nr. 1992/006.

Wetsvoorstel houdende Boek 5 "Verbintenissen" van het Burgerlijk Wetboek, *Parl.St. Kamer* 2020-21, nr. 1806/001.

## 6.2 Rechtspraak

HvJ 24 maart 1994, nr. C-275/92, ECLI:EU:C:1994:119.

HvJ 29 oktober 2012, nr. C-515/12, ECLI:EU:C:2014:211, '4finance'.

Cass. 19 november 1891, *Pas.* 1892, I, 18-25.

Cass. 8 april 1999, AR C.98.0042.F.

Cass. 20 juni 2005, AR C.04.0549.F, *RW* 2006, afl. 17, 724.

Cass. 18 september 2017, AR. C.14.0156.F.

Cass. (1e k.) 8 maart 2018, AR C.17.0390.N.

RvS 29 oktober 2015, nr. 232.752.

Gent 9 februari 2009, *TBH* 2009, 901-904.

## 6.3 Rechtsleer

### 6.3.1 Tijdschriften

ANDRIES, K., "De loot box als microtransactie in videospelen", *TBH* 2019, afl. 6, 723-741

ANDRIES, K., CARETTE, N. en HOEKX, N., "Faites vos jeux : qu'est-ce qu'un jeu de hasard?", *RDPC* 2007, nr. 7-8, 658-693.

DIERICK, A., "Online kansspelen – Wedden dat u ermee in aanraking komt", *Internet en recht* 2013, 151-194.

DUBUISSON, B., "Bicentenaire du Code civil (1804 – 2004) - Les contrats aléatoires Livre III - Titre XII", *JT* 2004, afl. 6132, 327-334.

DUBUISSON, B., "Les contrats aléatoires", *JT* 2004, 327-334.

HOEKX, N., "Spel en weddenschap" in *APR* 2016, Mechelen, Kluwer, 250 p.

HONG, E., "Loot boxes: gambling for the next generation", *Western State Law Review* 2019, afl. 46, 61-90.

LIU, K., "A global analysis into loot boxes: is it "virtually" gambling?", *Washington International Law Journal* 2019, afl. 28, 763-802.

SCHWIDDESSEN, S en KARIUS, P., "Watch Your Loot Boxes - Recent Development and Legal Assessment in Selected Key Jurisdictions from a Gambling Law Perspective", *Interactive Entertainment Law Review* 2018, afl. 1, vol. 1, 17-43.

STEENNOT, R., "Informatieverplichtingen en herroepingsrecht bij overeenkomsten op afstand: impact van recente rechtspraak van het Hof van Justitie en de nieuwe Omnibusrichtlijn", *DCCR* 2021, afl. 130, 3-21.

STUYCK, J., "« Modernisation » de la directive « pratiques commerciales déloyales »", *DCCR* 2021, afl. 130, 113-124.

### 6.3.2 Boeken

ANDRIES, K., CARETTE, N. en HOEKX, N., *Les jeux et paris : analyse critique des éléments constitutifs de la définition légale*, Brussel, Larcier, 2008, 521 p.

ANDRIES, K., CARETTE, N. en HOEKX, N., *Kansspel, de wettelijke definitie gewikt en gewogen*, Brugge, Die Keure, 2006, 471 p.

BARBAIX, R. en CARETTE, N., *Privaat (vermogens)recht*, Antwerpen, Intersentia, 2018, xviii + 216 p.

CLAEYS, I. en TERRYN, E., *Nieuw recht inzake koop & digitale inhoud en diensten*, Antwerpen, Intersentia, 2020, 426 p.

DE BROUWER, L., *Droit des jeux publicitaires*, Brussel, Larcier, 2015, 188 p.

DE PAGE, H. en DEKKERS, R., *Traité élémentaire de droit civil belge, V, Les principaux contrats usuels, les biens*, Brussel, Bruylant, 1975, 524 p.

DE SMET, J. J., CALLU, M. en NAESSENS, P., *Kansspelwetgeving 1999-2013*, Gent, Story Publishers, 2013, 1.012 p.

FORIER, J., *Aansprakelijkheid van ouders voor minderjarige kinderen die contracteren*, Brugge, Die Keure, 2019, 136 p.

GLANSDORFF, F. en VAN DEN HAUTE, E., *Tome III – Les contrats – Volume 4*, Brussel, Bruylant, 2017, 592 p.

HOEKX, N., *Duiding kansspelen*, Gent, Larcier, 2015, 309 p.

HOEKX, N., *Kansspelen op het internet*, Gent, Larcier, 2011, 578 p.

KEIRSBILCK, B., *The new European law of unfair commercial practices and competition law*, Oxford, Hart, 2011, 766 p.

LAURENT, F., *Principes de droit civil français*, Tome XXVII, Brussel, Bruylant, 1875, 644 p.

NOTTET, A., *Le consommateur mineur. Analyse juridique de la protection d'une personne doublement vulnérable*, Waterloo, Kluwer, 2013, XXV, 593 p.

SWENNEN, F., *Het personen- en familierecht. Een benadering in context*, Antwerpen, Intersentia, 2019, 581 p.

TILLEMANN, B. en VERBEKE, A.L., *Bijzondere overeenkomsten in kort bestek*, Morsel, Intersentia, 2020, xxxii + 324 p.

VERSCHELDEN, G., *Handboek Belgisch Personen- En Familierecht*, Brugge, Die Keure, 2016, 970 p.

WÉRY, P., *Droit des obligations - Volume 1*, 3<sup>e</sup> editie, Bruxelles, Larcier, 2021, 1126 p.

### 6.3.3 Verzamelwerken of reeksen

BAECK, J. en CLAEYS, I., “De aankoop van loot boxes in videospellen: een nietig contract?” in FORIERS, P., JAFFERALI, R. en VAN DEN HAUTE, E. (eds.), *Entre tradition et pragmatisme*, Brussel, Larcier, 2021, 89-111.

BALLON, G. en HOEKX, N., “Art. 1964 BW” in DAMBRE, M., DIRIX, E. en TILLEMANN, B. (eds.), *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 13-34.

BALLON, G. en HOEKX, N., “Art. 1965 BW” in DAMBRE, M., DIRIX, E. en TILLEMANN, B. (eds.), *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 35-48.

BALLON, G. en HOEKX, N., “Art. 1965 BW” in DAMBRE, M., DIRIX, E. en TILLEMANN, B. (eds.), *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 35-48.

DEENE, J., MARCHAND, K., MARISSSENS, A. en VAN MALDEREN, G., “Bekwaamheid” in ROODHOOF, J. (ed.), *Bestendig Handboek Verbintenissenrecht*, Mechelen, Kluwer, 2020 II.4 – 71-II.4 – 82.

GEORGE, F. en HUBIN, J.-B., “Chapitre 3 - La protection de la personne en situation de vulnérabilité par le droit des obligations et des contrats dans l’environnement numérique” in JACQUEMIN, H. en NIHOUL, M. (eds.), *Vulnérabilités et droits dans l’environnement numérique*, Brussel, Larcier, 2018, 49-105.

HOEKX, N., “Art. 1966 BW” in DAMBRE, M., DIRIX, E. en TILLEMANN, B. (eds.), *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 49-58.

HOEKX, N., “Art. 1967 BW” in DAMBRE, M., DIRIX, E. en TILLEMANN, B. (eds.), *Bijzondere overeenkomsten. Artikelsgewijze commentaar met overzicht van rechtspraak en rechtsleer*, I., Benoemde overeenkomsten, Titel XII. Kanscontracten, spel en weddenschappen, Mechelen, Wolters Kluwer, 2017 afl. 111, 59-64.



## 6.4 Andere

### 6.4.1 Wetenschappelijk onderzoek en rapporten

BALLOU, N., CAIRNS, P., MEYER, R., WATERS, S. en ZENDLE, D., "The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games", *Addiction* 20 januari 2020, 1768-1772 en DOI: 10.1111/add.14973.

BARNETT, H., CAIRNS, P., MCCALL, C. en ZENDLE, D., "Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win: a preregistered investigation", *Computers in human Behavior* 2020, afl. 102, 181-191 en DOI: 10.31234/osf.io/6e74k.

BERGONSE, R., "Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach", *Computer Game Journal* 2017, afl. 6, 239-255 en DOI: 10.1007/s40869-017-0045-4.

BROOKS, G. A. en CLARK, L. "Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions", *Addictive Behaviors* 2019, afl. 96, 26-34.

CAIRNS, P. en ZENDLE, D., "Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey", *PLoS ONE* 2019, afl. 14(3), 12p.

COMMITTEE ON INTERNAL MARKET AND CONSUMER PROTECTION, *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*, juli 2020, [www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL\\_STU\(2020\)652727\\_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf).

ESA, *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 2 mei 2019, [www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf).

EVERAERT, C., "Loot boxen" in videospellen: gokken of niet?, onuitg. masterproef Rechten UGent, 2020, 48p.

FLEGA, *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019*, 12 augustus 2019, [www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019\\_web.pdf](http://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf)

GRABARCZYK, P., KRISTIAN, R. en NIELSEN, L., "Are Loot Boxes Gambling?", *DIGRA* 2019, afl. 4 nr. 3, 171-207 (<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/104/151>).

GRIFFITHS, M. D., "Loot box buying among adolescent gamers: A cause for concern?", *Education and Health* 2019, afl. 27 nr. 3, 63-66.

LADOUCEUR, R. en SÉVIGNY, S., "Structural Characteristics of Video Lotteries: Effects of a Stopping Device on Illusion of Control and Gambling Persistence", *Journal of Gambling Studies* 2005, Vol. 21, No. 2, 117-131.

MILLS, D., NOWER, L. en WEN, L., "The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling", *Addictive Behaviors* 2019, afl. 97, 27-34 en DOI: 10.1016/j.addbeh.2019.05.016.

NAESSENS, P., *Onderzoeksrapport loot boxen*, Kansspelcommissie, 2018, [www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf](http://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf).

OFCOM, *Online Nation 2020 Report*, 24 juni 2020, [www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0027/196407/online-nation-2020-report.pdf](http://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0027/196407/online-nation-2020-report.pdf).

OSATTHANUNKUL, C., "A classification of business models in video game industry", *International Journal of Management Cases* 2015, afl. 17, vol. 1, 35-44.

PARENTZONE, *The Rip-off games*, 29 augustus 2010, [www.parentzone.org.uk/system/files/attachments/The%20Ripoff%20Games%20-%20Parent%20Zone%20report.pdf](http://www.parentzone.org.uk/system/files/attachments/The%20Ripoff%20Games%20-%20Parent%20Zone%20report.pdf).

VAN DAMME, J., *Kansspelen en social gaming*, 2017, [https://ds1.static.rtbf.be/uploader/pdf/d/d/b/rtbfinfo\\_5c742f9b8996afe274e39ad9b4acb453.pdf](https://ds1.static.rtbf.be/uploader/pdf/d/d/b/rtbfinfo_5c742f9b8996afe274e39ad9b4acb453.pdf).

## 6.4.2 Websites

2K, *Statement Belgium*, [www.2k.com/myteaminfo/be/](http://www.2k.com/myteaminfo/be/).

APPLE, *App Store Review Guidelines*, 1 februari 2021, <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/#in-app-purchase>.

APPLE, *Pokémon GO*, <https://apps.apple.com/be/app/pokémon-go/id1094591345?l=nl>.

APPLE, *Pubg Mobile 3rd Anniversary*, <https://apps.apple.com/be/app/pubg-mobile-3rd-anniversary/id1330123889?l=nl>.

BBC, *The kids emptied our bank account playing Fifa*, 9 juli 2019, [www.bbc.com/news/technology-48908766](http://www.bbc.com/news/technology-48908766).

BROWN, F., "Heroes of the Storm is getting rid of paid loot boxes", *PC Gamer* 2019, [www.pcgamer.com/heroes-of-the-storm-is-getting-rid-of-paid-loot-boxes/](http://www.pcgamer.com/heroes-of-the-storm-is-getting-rid-of-paid-loot-boxes/).

CASTELLO, J., "Heroes Of The Storm will remove the ability to buy loot boxes with real money", *Rock Paper Shotgun* 24 maart 2019, [www.rockpapershotgun.com/heroes-of-the-storm-will-remove-the-ability-to-buy-loot-boxes-with-real-money](http://www.rockpapershotgun.com/heroes-of-the-storm-will-remove-the-ability-to-buy-loot-boxes-with-real-money).

DESTINY DEV TEAM, *Destiny 2020 director's cut*, 26 februari 2020, [www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/48758](http://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/48758).

EENVANDAAG, *Zoon van Gert gaf tijdens gamen onbewust 1400 euro uit: 'Verdiep je als ouder in het spel'*, 30 augustus 2019, <https://eenvandaag.avrotros.nl/item/zoon-van-gert-gaf-tijdens-gamen-onbewust-1400-euro-uit-verdiep-je-als-ouder-in-het-spel/>.

ESRB, *Ratings Guide*, 2020, [www.esrb.org/ratings-guide/](http://www.esrb.org/ratings-guide/).

FANDOM, *Egg Incubators*, [www.pokemongo.fandom.com/wiki/Egg\\_Incubators](http://www.pokemongo.fandom.com/wiki/Egg_Incubators).

FANDOM, *Incense*, [www.pokemongo.fandom.com/wiki/Incense](http://www.pokemongo.fandom.com/wiki/Incense).

FANDOM, *MyTeam*, [www.nba2k.fandom.com/wiki/MyTeam](http://www.nba2k.fandom.com/wiki/MyTeam).

GALAXY STORE, *Pokémon GO*, <https://galaxystore.samsung.com/detail/com.nianticlabs.pokemongo.ares>.

GAMEFLIP, <https://gameflip.com>.

GAMEPLAY, *Cyberpunk 2077 - Farm Legendaries from Chests*, 29 december 2020, [www.gameplay.tips/guides/9308-cyberpunk-2077.html](http://www.gameplay.tips/guides/9308-cyberpunk-2077.html).

GARENA, *Free Fire FAQs*, <https://ff.garena.com/others/faq/en/>.

GARENA, *TERMS OF SERVICE*, 11 juli 2019, [https://contentgarena-a.akamaihd.net/legal/tos/tos\\_en.html](https://contentgarena-a.akamaihd.net/legal/tos/tos_en.html).

GEENS, K., *Ook EA Games schikt zich naar de Belgische kansspelwetgeving*, 29 januari 2019, [www.koengeens.be/news/2019/01/29/ook-ea-games-schikt-zich-naar-de-belgische-kansspelwetgeving](http://www.koengeens.be/news/2019/01/29/ook-ea-games-schikt-zich-naar-de-belgische-kansspelwetgeving).

GIANT BOMB, *Loot boxes*, [www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/](http://www.giantbomb.com/loot-boxes/3015-9059/games/).

GOOGLE PLAY, *Free Fire*, [www.play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth](http://www.play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth).

GOOGLE PLAY, *Pokémon GO*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo>.

GOOGLE PLAY, *Pubg Mobile - New Map Karakin*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.ig&hl=en&gl=BE>.

GOOGLE, *Payments*, [www.support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9858738?hl=en&ref\\_topic=9857752](http://www.support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9858738?hl=en&ref_topic=9857752).

IGN, *Cyberpunk 2077 Wiki Guide; Microtransactions*, 29 oktober 2020, [www.ign.com/wikis/cyberpunk-2077/Microtransactions](http://www.ign.com/wikis/cyberpunk-2077/Microtransactions).

JUNIPER, *Loot Boxes & Skins Gambling to Generate a \$50 Billion Industry by 2022*, 17 april 2018, [www.juniperresearch.com/press/press-releases/loot-boxes-and-skins-gambling](http://www.juniperresearch.com/press/press-releases/loot-boxes-and-skins-gambling).

KANSSPELCOMMISSIE, *Belgische Kansspelcommissie oordeelt na analyse: "Betalende loot boxen zijn kansspelen"*, 25 april 2018, [www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb\\_nl/gamingcommission/news/news\\_0061.html](http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/gamingcommission/news/news_0061.html).

KANSSPELCOMMISSIE, *De kansspelen*, [www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb\\_nl/games/](http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/games/).

KRAFTON, *Dev Letter - Improving Crate Content*, [www.pubg.com/2019/11/14/dev-letter-improving-crate-content/](http://www.pubg.com/2019/11/14/dev-letter-improving-crate-content/).

LAROUSSE, *Enjeu*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/enjeu/29621](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/enjeu/29621).

LAROUSSE, *Gain*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/gain/35820](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/gain/35820).

LAROUSSE, *Hasard*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/hasard/39162](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/hasard/39162).

LAROUSSE, *Jeu*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887).

LAROUSSE, *Perte*, 2021, [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/perde/59835](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/perde/59835).

LE ROBERT, *Enjeu*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/enjeu>.

LE ROBERT, *Gain*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/gain>.

LE ROBERT, *Hasard*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/hasard>.

LE ROBERT, *Jeu*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jeu>.

LE ROBERT, *Perte*, 2021, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/perde>.

LOOTHUNT, [www.loothunt.com](http://www.loothunt.com).

MICROSOFT, *Call of Duty®: Black Ops Cold War*, [www.xbox.com/nl-be/games/call-of-duty-black-ops-cold-war?source=lp](http://www.xbox.com/nl-be/games/call-of-duty-black-ops-cold-war?source=lp).

NIANTIC en SUPERAWESOME, *FAQs*, <https://parents.nianticlabs.com/faq/>.

NIANTIC, *Incubators & Hatching Pokémon Eggs*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?l=en&p=all&s=finding-evolving-hatching&f=incubators-hatching-pokemon-eggs>.

NIANTIC, *Lure Modules*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=all&s=finding-evolving-hatching&f=lure-modules>.

NIANTIC, *Niantic Terms of Service*, 17 juli 2020, <https://nianticlabs.com/terms/>.

NIANTIC, *Trading Pokémon*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?s=friends-gifting-trading&f=trading-pokemon&l=en&p=web>.

NIANTIC, *Using PokéCoins to Make Purchases in the Shop*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=all&s=shop&f=using-pokecoins-to-make-purchases-in-the-shop-1582065532>.

NIANTIC, *Visiting PokéStops and Gyms*, <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?s=getting-started&f=gathering-items-at-pokestops-and-gyms-1573844558&l=en&p=web>.

PEGI, *For Publishers and Developers*, [www.pegi.info/page/publishers-and-developers](http://www.pegi.info/page/publishers-and-developers).

PEGI, *PEGI Introduces Notice To Inform About Presence of Paid Random Items*, 13 april 2020, [www.pegi.info/news/pegi-introduces-feature-notice](http://www.pegi.info/news/pegi-introduces-feature-notice).

PEGI, *Search results* (Call of Duty), [www.peginfo.info/search-peginfo?q=call+of+duty&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-sUdIEFy9ZpDupOOPoi99jsDKKyolyOJzwVefGGbCPc&form\\_id=peginfo\\_search\\_form](http://www.peginfo.info/search-peginfo?q=call+of+duty&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-sUdIEFy9ZpDupOOPoi99jsDKKyolyOJzwVefGGbCPc&form_id=peginfo_search_form).

PEGI, *Search results* (Cyberpunk 2077), [www.peginfo.info/search-peginfo?q=Cyberpunk+2077](http://www.peginfo.info/search-peginfo?q=Cyberpunk+2077).

PEGI, *Search results* (League of Legends), [www.peginfo.info/search-peginfo?q=league+of+legends&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-U4WuyjtkfrV7rQ2VGg84RILu3mg-nwGxHEkDfyBthdg&form\\_id=peginfo\\_search\\_form](http://www.peginfo.info/search-peginfo?q=league+of+legends&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-U4WuyjtkfrV7rQ2VGg84RILu3mg-nwGxHEkDfyBthdg&form_id=peginfo_search_form).

PEGI, *Search results* (NBA 2K21), [www.peginfo.info/search-peginfo?q=nba+2K21&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-A9rVYqb9\\_NCLXQtuwzZI9I5IZkIxtEwUrNWCSQfAkPk&form\\_id=peginfo\\_search\\_form](http://www.peginfo.info/search-peginfo?q=nba+2K21&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-A9rVYqb9_NCLXQtuwzZI9I5IZkIxtEwUrNWCSQfAkPk&form_id=peginfo_search_form).

PEGI, *Search results* (World of Warcraft), [www.peginfo.info/search-peginfo?q=world+of+warcraft&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release\\_year%5B%5D=&page=1&form\\_build\\_id=form-hvRmP3KgUVt5\\_A45HzMz-NSYtz4oy2GQQxY8QNI2FpY&form\\_id=peginfo\\_search\\_form](http://www.peginfo.info/search-peginfo?q=world+of+warcraft&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-hvRmP3KgUVt5_A45HzMz-NSYtz4oy2GQQxY8QNI2FpY&form_id=peginfo_search_form).

PEGI, *What do the labels mean*, [www.peginfo.info/what-do-the-labels-mean](http://www.peginfo.info/what-do-the-labels-mean).

POKEDEX TRADER, <https://pokedextrader.com/#/>.

PSYONIX TEAM, *Blueprints and final crate revealed*, 1 oktober 2019, [www.rocketleague.com/news/blueprints-and-final-crate-revealed/](http://www.rocketleague.com/news/blueprints-and-final-crate-revealed/).

REDDIT, [www.reddit.com](http://www.reddit.com).

RIOT GAMES, *League of Legends*, <https://na.leagueoflegends.com/de-de/>.

RIOT GAMES, *Riot Games® Terms of Service*, 15 januari 2020, [www.riotgames.com/en/terms-of-service#section1](http://www.riotgames.com/en/terms-of-service#section1).

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE, *Call of Duty®: Black Ops Cold War - Standard Edition*, [https://store.playstation.com/nl-be/product/EP0002-CUSA24267\\_00-CODCWSTANDARD001](https://store.playstation.com/nl-be/product/EP0002-CUSA24267_00-CODCWSTANDARD001).

SPEELHETSLIM, *Call of Duty: Black Ops Cold War*, [www.speelhetslim.be/game/call-of-duty-black-ops-cold-war](http://www.speelhetslim.be/game/call-of-duty-black-ops-cold-war).

SPEELHETSLIM, *Cyberpunk 2077*, [www.speelhetslim.be/game/cyberpunk-2077](http://www.speelhetslim.be/game/cyberpunk-2077).

SPEELHETSLIM, *Gamegids*, [www.speelhetslim.be/game-gids](http://www.speelhetslim.be/game-gids).

STEAM, *NBA 2K21*, [https://store.steampowered.com/app/1225330/NBA\\_2K21/](https://store.steampowered.com/app/1225330/NBA_2K21/).

STEAM, *Steam*, [www.store.steampowered.com/about/](http://www.store.steampowered.com/about/).

SUPERDATA, *Worldwide digital games market: December 2020*, 25 januari 2021, [www.dfdnews.com/2021/01/25/worldwide-digital-games-market-december-2020/](http://www.dfdnews.com/2021/01/25/worldwide-digital-games-market-december-2020/).

THE ESPORTS OBSERVER, *Peacekeeper Elite: Why Tencent Had to Release a PUBG Mobile Clone in China*, 25 juni 2019, [www.esportsobserver.com/peacekeeper-elite-pubg-china/](http://www.esportsobserver.com/peacekeeper-elite-pubg-china/).

TWEAKERS, *Cyberpunk 2077*, [www.tweakers.net/games/cd-projekt-red/cyberpunk-2077\\_p781791/vergelijken/](http://www.tweakers.net/games/cd-projekt-red/cyberpunk-2077_p781791/vergelijken/).

VAN DALE, *Betekenis 'inleg'*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inleg#.YG7KTxT7Srf](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inleg#.YG7KTxT7Srf).

VAN DALE, *Betekenis 'inzet'*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inzet#.YG7QJi2QmTc](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/inzet#.YG7QJi2QmTc).

VAN DALE, *Betekenis 'spel'*, 2020 [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.X9IIdi-iE6U](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/spel#.X9IIdi-iE6U).

VAN DALE, *Betekenis 'verlies'*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/verlies#.YG7SeBT7Src](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/verlies#.YG7SeBT7Src).

VAN DALE, *Betekenis 'winst'*, 2021, [www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/winst#.YG7QChT7Src](http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/winst#.YG7QChT7Src).

WHATACOOLOWITCH, "FAQ de l'Artisanat Hextech", *RIOT GAMES* 26 september 2019, <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/fr/articles/360036422453-FAQ-de-l-Artisanat-Hextech>.

WIKIPEDIA, *List of most-played videogames by player count*, 5 mei 2021, [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_most-played\\_video\\_games\\_by\\_player\\_count](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most-played_video_games_by_player_count).

WIKIPEDIA, *Loot box*, 16 april 2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/Loot\\_box](https://en.wikipedia.org/wiki/Loot_box).

### 6.4.3 Videospellen

Call of Duty: Black Ops Cold War, PS 4, uitgave 13 november 2020.

Pokémon GO, Android app, versie 0.207.2.

League of Legends, Windows 10, versie 11.8.

Free Fire, Android app, versie 1.60.1.

World of Warcraft, Windows 10, versie 1.13.6.