

Van: [REDACTED]
Aan: [REDACTED]
Cc: [Pers](#)
Onderwerp: Re: Vraag voor dagblad Trouw over lootboxes
Datum: donderdag 19 april 2018 16:12:16

Goedemiddag, hierbij het stukje! Zou ik straks mogen weten of het zo klopt?

Groet,
[REDACTED]

Kinderen moeten beter beschermd tegen populaire videogames die gokgedrag in de hand werken. In een gisteren verschenen rapport van de Kansspelautoriteit waarschuwt de waakhond op het gebied van gokken en kansspelen dat kinderen door die games een verhoogde kans op een gokverslaving hebben. Passen producenten van de bewuste spellen hun product niet binnen acht weken aan, dan kunnen ze boetes op de mat verwachten.

De Kansspelautoriteit deed de laatste maanden onderzoek naar zogeheten 'loot boxes', Engels voor schatkisten en een snel groeiende trend in de gamewereld. In die virtuele schatkistjes zitten voorwerpen die de gamer graag wil hebben: een nieuwe outfit voor zijn personage, nieuwe wapens of gewoon een bak virtueel geld. Zo'n kist is in verschillende spellen te verdienen door punten te scoren. De inhoud is steeds een totale verrassing en de voorwerpen kunnen zeldzaam zijn of alomtegenwoordig.

Dat creëert een markt. In sommige games kunnen spelers die virtuele voorwerpen uit het spel halen om ze zo voor 'echt' geld aan te bieden op internet. Vier van de tien veel gespeelde games uit het onderzoek hadden die verkoopmogelijkheid. Het is nog niet bekend hoe groot die markt in Nederland is, maar buitenlandse onderzoeken reppen over tientallen miljarden euro's.

De andere zes games zijn juridisch niet direct in gevaar, maar begeben zich volgens de Kansspelautoriteit wel in een schemergebied doordat het openen van die schatkistjes zoveel op het gokken met een fruitautomaat lijkt.

"Net als in een gokhal heb je hier steeds kans een megaklapper te pakken, een heel zeldzaam voorwerp", zegt directeur van de Kansspelautoriteit Marja Appelman. "Daarnaast kennen veel spellen een 'bijna-winst'-mechanisme." Ze doelt daarmee op het fenomeen van een fruitautomaat waar de eerste twee vakjes op een citroen vallen, en de derde nét niet. Je ziet hem op het hoekje zitten, en het lijkt dus of je bijna prijs had. "Dat is natuurlijk expres zo ingesteld, en bij die spellen werkt het soms ook zo." Ze ziet graag dat ook deze praktijken verdwijnen uit de games. "Of dat je er alleen boven de achttien jaar gebruik van mag maken."

Volgens Appelman delen andere landen de zorg hierover. "Zij komen binnenkort met vergelijkbare rapporten als de onze. Hopelijk kunnen we zo samen een vuist maken tegen de machtige gameindustrie."

2018-04-19 13:49 GMT+02:00 [REDACTED]@trouw.nl>:

Beste Pers,

hierbij wat vragen die ik graag zou stellen aan Marja Appelman! Het lijkt wat veel, maar veel hebben een kort antwoord denk ik hoor, en op sommige is misschien helemaal geen antwoord te geven.

Zijn externe markten waar met echt geld voor de schatkisten kan worden betaald het voornaamste criterium voor gokgedrag?

Hoe belangrijk zijn voor u die geluids- en visuele effecten? Waarin lijken die dan op een fruitautomaat?

Wat is het bijna-winst effect?

Is er iets te zeggen over welke leeftijden we het hebben? Begint dat bij 6 jarigen, of 12? En nog

niets over de hoeveelheid, of of er al verslavingsopnamen zijn geweest?

Wat voor maatregelen moeten deze spellen nu nemen voor half juni? Leeftijdsrestrictie van 18 jaar? Of die externe markt aanpakken, lijkt mij heel moeilijk?

Hoe hard is volgens u die claim dat kinderen rijp worden gemaakt voor gokken door die lootboxes na te jagen?

Hartelijke groet,

[Redacted]

2018-04-19 13:27 GMT+02:00 [Redacted]@trouw.nl>:

Beste Persafdeling van de kansspelautoriteit,

Voor dagblad Trouw schrijf ik een stukje over de lootboxes waarover vandaag het rapport uitkwam, en daar had ik nog een paar vragen over. Zou ik daar met iemand van de autoriteit, bijvoorbeeld Marja Appelman over kunnen bellen vandaag? Het hoeft niet lang te duren denk ik.

hartelijke groet,

[Redacted]

[Redacted]