

Verslag met betrekking tot onderzoek naar loot boxes die deel uitmaken van 10.2.d en g

1. Toezichthouder

Ik, [REDACTED] op grond van het Besluit aanwijzing toezichthouders Ksa 2016 ingevolge artikel 34, lid 1 van de Wet op de kansspelen (Wok) aangewezen als zijnde belast met het toezicht op de naleving van het bij of krachtens die wet bepaalde, met uitzondering van titel VA, paragraaf 2, verklaar het volgende:

2. Doel van onderzoek

Op 4 januari 2018 heb ik op het kantoor van de Kansspelautoriteit, gevestigd te Rijnstraat 50, 2515 XP in Den Haag, onderzoek gedaan naar het kansspelkarakter en het risicopotentieel van loot boxes die deel uitmaken van 10.2.d en g (hierna: het spel) met 10.2.d en g

3. Onderzoeksmethode

Er is zes keer een loot box 10.2.d en g binnen het spel geopend. Loot boxes, zoals bijvoorbeeld 'crates', 'cases' of 'packs', bevatten willekeurige in-game goederen. Deze willekeurige in-game goederen kunnen variëren van cosmetische aanpassingen aan het spel tot goederen die invloed hebben op de progressie van de speler.

Om te bepalen of er sprake is van een kansspel in de zin van de Wok is er geld ingezet om de loot boxes te kunnen openen. Vervolgens heb ik gekeken of ik tijdens het openen van een loot box handelingen kon verrichten om invloed uit te oefenen op het resultaat. Dit heb ik gedaan door te kijken of er knoppen waren waar ik op kon drukken of klikken om het resultaat te beïnvloeden. Als deze knoppen niet aanwezig waren dan is het voor een speler namelijk niet mogelijk om invloed uit te oefenen op het resultaat. Nadat het resultaat zichtbaar werd heb ik een inschatting gemaakt of het resultaat mogelijk kon leiden tot een prestatieverbetering van de speler of dat het resultaat zou kunnen leiden tot een andere verschijning van de speler en/of het spel; oftewel een cosmetische aanpassing. Ten slotte heb ik gekeken of er een mogelijkheid bestond binnen of buiten het spel om de uit de loot box verkregen in-game goederen (oftewel het resultaat van het openen van een loot box) te ruilen, verkopen of te geven aan anderen. Alle uitkomsten van het bovenstaande heb ik genoteerd in tabel 1.

Om het risicopotentieel te bepalen van het openen van een loot box heb ik bij het invullen van tabel 2 de interpretaties en de methoden gebruikt die in eerder onderzoek van de Kansspelautoriteit is gehanteerd.¹

De hoogte van de jackpot heb ik bepaald door de waarde van het duurste virtuele goed op te zoeken, in het spel zelf (zogenaamde shops) en op externe websites (zogenaamde marktplaatsen) te kijken.

¹ de Bruin, D.E. (2017). Assessment verslavingsgevoeligheid Nederlandse kansspelaanbod. Den Haag/Utrecht: Kansspelautoriteit/CVO – Research & Consultancy.

4. Resultaten van het onderzoek

Inzet (€)	Resultaat	Invloed op resultaat	Resultaat kan leiden tot prestatieverbetering van de speler in het spel	Resultaat kan leiden tot een cosmetische aanpassing van het spel of speler in het spel	Resultaat is overdraagbaar
10.2.d en g		Nee	Nee	Ja	Nee
		Nee	Nee	Ja	Nee
		Nee	Nee	Ja	Nee
		Nee	Nee	Ja	Nee
		Nee	Nee	Ja	Nee
		Nee	Nee	Ja	Nee

Tabel 1 – Resultaten kansspelkarakter (n=6)

Omschrijving	Uitkomst	Score (0-10)	Gewicht	Risicopotentieel	(Optioneel) Uitleg
Gebeurtenis frequentie	~2 seconden	10	8	80	
Uitbetaal interval	direct	10	6	60	
Jackpot	\$42	1.25	5	6.25	
Continuïteit van spelen	Geen limiet	10	8	80	
Winstkans	1,25	10	6	7,5	
Beschikbaarheid	Thuis	10	7	70	
Meerdere speel- / inzetmogelijkheden	Nee	0	6	0	
Variabel inzetbedrag	Nee	0	6	0	
Productontwerp (licht / geluid)	Ja	5	4	20	
Bijna winst	Nee	0	6	0	

Tabel 2 – Resultaten risicopotentieel (n=6)

Aldus heb ik dit verslag naar waarheid opgemaakt, te Den Haag op 4 januari 2018.

Toezichthouder,



Bijlagen:

- Bijlage 1 – Interpretaties kansspelkarakter
- Video: 10.2.d en g