



Persstatement

NVPI Interactief is de Nederlandse branchevereniging van uitgevers van games. Onlangs heeft de Nederlandse Kansspelautoriteit (Ksa) aangegeven dat zogenaamde lootboxes (schatkisten) binnen de scope van de Wet op de Kansspelen vallen, indien de inhoud daarvan verhandelbaar is en daarmee een economische waarde vertegenwoordigt. De Ksa heeft aangegeven dat zij handhavingsmaatregelen zal kunnen nemen tegen uitgevers van games die dat type lootboxes bevatten tenzij door deze uitgevers voor 20 juni 2018 actie is ondernomen. Inmiddels heeft NVPI Interactief vernomen dat de Ksa controles uitoefent en dat een van haar leden is geconfronteerd met de opdracht van de Ksa om veranderingen aan te brengen in de betreffende games. Deze spellen bevatten lootboxes die spelenderwijs kunnen worden verkregen maar die eveneens binnen de game kunnen worden gekocht.

Lootbox is een algemene term die wordt gebruikt om een onderdeel in bepaalde video games te beschrijven dat aan gamers de mogelijkheid biedt om virtuele items te verkrijgen die binnen de game kunnen worden gebruikt. Het kopen van een lootbox is optioneel en het is heel goed mogelijk het spel te spelen en succesvol te zijn binnen een game zonder een lootbox te kopen. Lootboxes zelf zouden niet door de wet als gokken moeten worden aangemerkt daar ze zelf niet kunnen worden ingeruild voor echt geld. Het verhandelen van de inhoud van lootboxes gebeurt op externe websites door derden partijen. Deze bedrijven exploiteren een game van een uitgever zonder diens toestemming voor hun eigen gewin waarbij ze in strijd handelen met de voorwaarden die horen bij het gebruik van een game. De games industrie staat deze praktijk niet toe en neemt actief maatregelen om het verhandelen te voorkomen. De games sector verenigd in NVPI Interactief spoort de overheid aan om deze praktijken te bestrijden en zou hiertoe graag met de overheid samenwerken.

In video games zijn behendigheid, vaardigheid, snelheid strategie en samenwerking leidend. De aanwezigheid van lootboxes verandert daar niets aan.

“Verantwoord gamen” staat hoog op de agenda van de games industrie. Ieder platform biedt tools zoals speeltijd en/of kostenlimieten, die ouders kunnen instellen en gebruiken. De sector ziet het als haar verantwoordelijkheid om deze middelen zo veel mogelijk onder de aandacht van ouders en gamers te brengen.