DOC 56 **1922/001**

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

24 november 2026

WETSVOORSTEL

tot wijziging van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers met betrekking tot de regulering van willekeurige beloningsmechanismen in videospellen

(ingediend door mevrouw Jessy Salenbien)

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

24 novembre 2026

PROPOSITION DE LOI

modifiant la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs en vue de réguler les mécanismes de récompense aléatoire dans les jeux vidéo

(déposée par Mme Jessy Salenbien)

SAMENVATTING

De huidige regelgeving rond lootboxes in videogames is onduidelijk en moeilijk te handhaven, waardoor jongeren blootgesteld blijven aan gokmechanismen en misleidende verkooptechnieken. Dit kan leiden tot gokverslaving en financiële schade.

Dit wetsvoorstel heeft tot doel de Kansspelwet te verduidelijken en de handhaving te versterken met betrekking tot de willekeurige beloningsmechanismen, beter bekend als "lootboxes", in videospellen.

RÉSUMÉ

La réglementation actuelle relative aux loot boxes (coffres à butin) proposées dans les jeux vidéo manque de clarté et est difficile à faire respecter. Les jeunes restent ainsi exposés à des mécanismes propres aux jeux de hasard et à des techniques de vente trompeuses, ce qui peut entraîner une dépendance au jeu et un préjudice financier.

Cette proposition de loi vise à clarifier la loi sur les jeux de hasard et à renforcer son application en ce qui concerne les mécanismes de récompense aléatoire, mieux connus sous le nom de loot boxes, que l'on trouve dans les jeux vidéo.

N-VA	:	*Nieuw-Vlaamse Alliantie*
VB	:	*Vlaams Belang*
MR	:	*Mouvement Réformateur*
PS	:	*Parti Socialiste*
PVDA-PTB	:	*Partij van de Arbeid van België – Parti du Travail de Belgique*
Les Engagés	:	*Les Engagés*
Vooruit	:	*Vooruit*
cd&v	:	*Christen-Democratisch en Vlaams*
Ecolo-Groen	:	*Ecologistes Confédérés pour l'organisation de luttes originales – Groen*
Anders.	:	*Anders.*
DéFI	:	*Démocrate Fédéraliste Indépendant*
ONAFH/INDÉP	:	*Onafhankelijk-Indépendant*

Afkorting bij de nummering van de publicaties:		*Abréviations dans la numérotation des publications:*	
DOC 56 0000/000	*Parlementair document van de 56e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer*	*DOC 56 0000/000*	*Document de la 56e législature, suivi du numéro de base et numéro de suivi*
QRVA	*Schriftelijke Vragen en Antwoorden*	*QRVA*	*Questions et Réponses écrites*
CRIV	*Voorlopige versie van het Integraal Verslag*	*CRIV*	*Version provisoire du Compte Rendu Intégral*
CRABV	*Beknopt Verslag*	*CRABV*	*Compte Rendu Analytique*
CRIV	*Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaalde beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)*	*CRIV*	*Compte Rendu Intégral, avec, à gauche, le compte rendu intégral et, à droite, le compte rendu analytique traduit des interventions (avec les annexes)*
PLEN	*Plenum*	*PLEN*	*Séance plénière*
COM	*Commissievergadering*	*COM*	*Réunion de commission*
MOT	*Moties tot besluit van interpellaties (beigekleurig papier)*	*MOT*	*Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)*

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Dit wetsvoorstel heeft tot doel de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers (hierna: Kansspelwet) te verduidelijken en de handhaving te versterken met betrekking tot de willekeurige beloningsmechanismen, beter bekend als "*lootboxes*", in videospellen. Deze mechanismen, waarbij spelers tegen betaling een virtueel object ontvangen waarvan de inhoud onbekend is tot na aankoop, zijn de laatste jaren een bron van maatschappelijke discussie en juridische onzekerheid gebleken.

Dit voorstel is van belang omdat het kinderen en jongeren beschermt. Het is algemeen bekend dat gokverslaving een ernstig maatschappelijk probleem is. Videospellen, die miljoenen jongeren bereiken, vormen helaas een groeiende bron van risico. Volgens recente marktgegevens uit het VGFB *Key Facts Report 2025* van de Belgische gamesector speelt meer dan 80 procent van de Belgische jongeren (11-17 jaar) en ruim 75 procent van de jongvolwassenen regelmatig videospellen waarbij microtransacties en in-game aankopen een structureel onderdeel vormen van de verdienmodellen van de uitgevers.[1]

De maatschappelijke noodzaak om in te grijpen wordt onderbouwd door grootschalig academisch onderzoek. Zo'n vier op de tien jongeren gaf aan al eens een gratis lootbox geopend te hebben, terwijl één op vijf hier al geld voor had neergeteld.[2] Deze studie bewijst dat minderjarigen die in aanraking komen met deze willekeurige beloningsmechanismen een significant positievere houding ten opzichte van gokken ontwikkelen en op latere leeftijd meer geneigd zijn om deel te nemen aan "echte" kansspelen. Deze mechanismen werken gokgedrag dus in de hand.[3]

Deze bevindingen sluiten aan bij de studie die werd uitgevoerd in opdracht van de commissie Interne Markt

1 Video Games Federation Belgium (VGFB, 2025): *Video Games Federation Belgium*, VGFB Key Facts Report 2025 – Belgen en Videogames, Brussel.

2 De Cock, R., Declerck, P., Grosemans, E., & Zaman, B. (2024). Ready to play? – Verschijningsvormen en impact van 'gaming-gambling'-elementen op minderjarigen. Brussel: Departement Cultuur, Jeugd en Media & KU Leuven (Gam(e)(a)ble-project).

3 VRT NWS, Over gokken in videogames en de risico's voor jongeren, 19 november 2024.

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

La présente proposition de loi vise à clarifier la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs (ci-après: la loi sur les jeux de hasard) et à renforcer son application en ce qui concerne les mécanismes de récompense aléatoire, mieux connus sous le nom de *loot boxes* (coffres à butin), intégrés dans les jeux vidéo. Ces mécanismes, dans le cadre desquels les joueurs obtiennent, contre paiement, un objet virtuel dont le contenu n'est dévoilé qu'après l'achat, ont suscité des débats sociétaux et des incertitudes juridiques au cours de ces dernières années.

La présente proposition revêt une grande importance, car elle entend protéger les enfants et les adolescents. Nul n'ignore que la dépendance au jeu est un grave problème de société. Les jeux vidéo, qui attirent des millions de jeunes, représentent malheureusement une source de risque croissante. Selon des données de marché récentes issues du *Key Facts Report 2025* de la fédération belge du secteur des jeux vidéo (VGFB – *Video Games Federation Belgium*), plus de 80 % des jeunes (âgés de 11 à 17 ans) et un peu plus de 75 % des jeunes adultes belges jouent régulièrement à des jeux vidéo proposant des microtransactions et des achats intégrés qui constituent une composante structurelle des modèles économiques des éditeurs.[1]

La nécessité sociale d'intervenir a été étayée par des recherches universitaires à grande échelle. Environ quatre jeunes sur dix ont indiqué avoir déjà ouvert une *loot box* gratuite, tandis qu'un jeune sur cinq a déjà dépensé de l'argent pour en obtenir une.[2] Ces travaux académiques démontrent que les mineurs exposés à ces mécanismes de récompense aléatoire développent une attitude nettement plus positive à l'égard des jeux de hasard et sont plus enclins à se tourner vers de "véritables" jeux de hasard lorsqu'ils sont plus âgés. Ces mécanismes stimulent donc la participation aux jeux de hasard.[3]

Ces conclusions vont dans le sens de l'étude réalisée à la demande de la Commission du marché intérieur

1 Video Games Federation Belgium (VGFB, 2025): *Video Games Federation Belgium*, *VGFB Key Facts Report 2025 – Insights into Belgium's Video Game Sector*, Bruxelles.

2 De Cock, R., Declerck, P., Grosemans, E., & Zaman, B. (2024). *Ready to play? – Verschijningsvormen en impact van* '*gaming-gambling*'*-elementen op minderjarigen*. Bruxelles: *Departement Cultuur, Jeugd en Media & KU Leuven* (projet Gam(e)(a)ble).

3 VRT NWS, "Over gokken in videogames en de risico's voor jongeren", 19 novembre 2024.

en Consumentenbescherming (IMCO) van het Europees Parlement. Die studie bevestigt dat *lootboxes* gedragspatronen en psychologische conditionering uitlokken die sterk vergelijkbaar zijn met traditionele gokkasten, met name door de inzet van ondoorzichtige winstkansen en zogenaamde near-misses of net-niet-ervaringen.[4] De urgentie wordt maatschappelijk nog versterkt door de beslissing van het Europese classificatieorgaan PEGI om games met betalende *lootboxes* automatisch een verhoogde PEGI 16-leeftijdsrating toe te kennen, alsmede door de verstrenging van de Kansspelwet die de wettelijke gokleeftijd verhoogde naar 21 jaar. Deze situatie is maatschappelijk niet uit te leggen. Terwijl de Belgische wetgever de wettelijke minimumleeftijd voor deelname aan kansspelen expliciet heeft verhoogd naar 21 jaar om jongeren te beschermen tegen gokverslaving en financiële schade, worden kinderen en jongeren via populaire videogames op dagelijkse basis blootgesteld aan exact dezelfde psychologische gokmechanismen. Door het ontbreken van een expliciete wettelijke verankering blijven deze verdoken vormen van gokken buiten het bereik van de Kansspelwet. Enkel door betalende willekeurige beloningsmechanismen (zoals *lootboxes*) expliciet te kwalificeren als kansspel, trekt de wetgever één consequente lijn.[5]

De discussie rond *lootboxes* is niet nieuw. Reeds in 2018 heeft de Kansspelcommissie, in navolging van onderzoek naar de aard van deze mechanismen, een standpunt ingenomen en een onderzoeksrapport gepubliceerd. Zij oordeelde dat betalende *lootboxes* een vorm van kansspelen zijn en bijgevolg onder het toepassingsgebied van de Kansspelwet vallen, inclusief het algemeen verbod op niet-vergunde kansspelen. Dit betekent dat *lootboxes* die direct of indirect met geld worden gekocht en die monetaire beloningen of beloningen met waarde voor spelers bevatten, onder de Kansspelwet vallen. *Lootboxes* die gekocht worden met virtuele munten die aangekocht kunnen worden met echt geld, vallen eveneens onder deze definitie. Echter, *lootboxes* die uitsluitend met "*game-play-currency*" worden gekocht

[4] Studie Europees Parlement (IMCO, 2020): Annette Cerulli-Harms et al., *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers, Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies*, European Parliament, PE 652.727.

[5] Pan European Game Information (PEGI), "PEGI expands age rating criteria to include interactive risk categories," persbericht.

et de la protection des consommateurs (IMCO) du Parlement européen. Cette étude confirme que les *loot boxes* déclenchent des schémas comportementaux et un conditionnement psychologique très similaires à ceux liés à l'utilisation de machines à sous traditionnelles, notamment par le recours à de potentiels gains opaques et à ce que l'on appelle les "*near-misses*", c'est-à-dire les expériences de "quasi-gain".[4] L'urgence de la situation est encore renforcée dans le contexte sociétal actuel par la décision de l'organisme européen de classification PEGI d'attribuer désormais d'office une classification d'âge PEGI 16 aux jeux comportant des *loot boxes* payantes, ainsi que par le durcissement de la loi sur les jeux de hasard, à la suite duquel l'âge légal pour jouer aux jeux de hasard a été relevé à 21 ans. D'un point de vue sociétal, la situation actuelle est injustifiable. Alors que le législateur belge a explicitement relevé l'âge minimum légal pour participer aux jeux de hasard à 21 ans afin de protéger les jeunes contre la dépendance au jeu et les préjudices financiers, les enfants et les jeunes sont exposés quotidiennement, par le biais de jeux vidéo populaires, aux mêmes mécanismes psychologiques propres au jeu. En l'absence d'un ancrage légal explicite, ces formes cachées de jeux de hasard échappent au champ d'application de la loi sur les jeux de hasard. Ce n'est qu'en qualifiant explicitement les mécanismes de récompense aléatoire payants (comme les *loot boxes*) de "jeux de hasard" que le législateur pourra adopter une ligne cohérente.[5]

Le débat autour des *loot boxes* ne date pas d'aujourd'hui. En 2018, la Commission des jeux de hasard s'était déjà positionnée sur la question au terme d'une enquête sur la nature de ces mécanismes et avait publié ses constatations dans un rapport d'enquête. Elle avait alors conclu que les *loot boxes* payantes constituaient une forme de jeux de hasard et qu'elles relevaient donc du champ d'application de la loi sur les jeux de hasard, y compris de l'interdiction générale des jeux de hasard non autorisés. En d'autres termes, les *loot boxes* qui sont obtenues directement ou indirectement moyennant paiement et qui renferment des gains monétaires ou des récompenses ayant une valeur pour les joueurs relèvent de la loi sur les jeux de hasard. Les *loot boxes* obtenues avec des monnaies virtuelles pouvant être acquises

[4] Étude du Parlement européen (IMCO, 2020): Annette Cerulli-Harms *et al.*, *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers, Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies*, Parlement européen, PE 652.727.

[5] Pan European Game Information (PEGI), "PEGI expands age rating criteria to include interactive risk categories", communiqué de presse.

(virtuele munten die niet met echt geld kunnen worden verworven), vielen buiten deze interpretatie.[6]

Hoewel dit standpunt van de Kansspelcommissie een belangrijke stap was, is in de praktijk gebleken dat de handhaving ervan problematisch blijft. De interpretatie van de Kansspelcommissie is niet juridisch bindend, en bovendien blijven veel populaire games nog steeds gebruikmaken van betalende *lootboxes*, wat duidt op een aanhoudend handhavingsprobleem. Uit onderzoek van de FOD Economie, in het kader van een breder internationaal onderzoek van het *International Consumer Protection and Enforcement Network* (ICPEN), blijkt dat maar liefst acht op de tien van de 46 onderzochte games de speler proberen te manipuleren om aankopen te doen. Dit gebeurt onder meer via manipulatieve praktijken zoals aftelklokken voor kortingen, onduidelijke lootbox-mechanismen, "*dark patterns*" en ondoorzichtige systemen met virtuele munten die moeilijk om te rekenen zijn naar euro's. Zelfs games gericht op kinderen maken gebruik van deze trucs.[7] Bovendien toont het onderzoek (Gam(e)(a)ble) aan dat jongeren massaal omzeilingstechnieken hanteren, zoals het gebruik van VPN-verbindingen of het aanpassen van hun account- en regio-instellingen, waardoor het niet-bindende Belgische standpunt in de praktijk uiterst moeilijk afdwingbaar is en spelers nauwelijks beschermt.[8]

De omvang van de financiële exploitatie van jonge consumenten werd recent opnieuw onderstreept in de verslaggeving van VRT (augustus 2026). Onderzoek van consumentenorganisaties toont aan hoe misleidende verkooptrucs in videospellen bewust ontworpen zijn om spelers (en in het bijzonder kinderen) zo veel en zo snel mogelijk geld te laten uitgeven. Zoals gerapporteerd door VRT via het consumentenprogramma WinWin, gebruiken uitgevers virtuele valuta (zoals munten of punten) en nep-aftelklokken om een kunstmatige schaarste en emotionele druk te creëren. Omdat prijzen niet transparant in euro's worden weergegeven en virtuele munten enkel in vastgelegde bundels aangekocht kunnen worden, verliezen jongeren volledig het overzicht op hun werkelijke

6 Kansspelcommissie (KSC), Onderzoeksrapport Loot boxen, Brussel, april 2018.

7 FOD Economie, Acht op de tien van de gecontroleerde games manipuleert spelers, persbericht, 29 mei 2024.

8 KU Leuven Mintlab, Virtuele schatten of verborgen verleiders: gamen en gokken in de wereld van Vlaamse jongeren, onderzoeksblog, 2024.

avec de l'argent réel entrent également dans le champ d'application de la loi précitée. En revanche, celles qui sont obtenues exclusivement avec de la monnaie de jeu (monnaies virtuelles ne pouvant être acquises avec de l'argent réel) en sont exclues.[6]

Même si la position adoptée par la Commission des jeux de hasard a marqué une étape importante, il est apparu par la suite qu'il n'était guère simple de contrôler l'application de ces règles en pratique. L'interprétation donnée par la Commission des jeux de hasard n'est pas juridiquement contraignante, et de nombreux jeux populaires n'ont en outre pas renoncé à l'utilisation des *loot boxes* payantes, ce qui illustre la problématique sous-jacente. Une étude du SPF Économie, réalisée dans le cadre d'une plus vaste enquête internationale menée par le Réseau international de contrôle et de protection des consommateurs (*International Consumer Protection and Enforcement Network* (ICPEN)), révèle que pas moins de huit jeux sur dix parmi les 46 examinés tentent de manipuler le joueur pour le pousser à acheter. Ces jeux recourent notamment à des pratiques manipulatrices telles que des comptes à rebours pour obtenir des réductions, de mystérieuses *loot boxes*, des interfaces internet manipulatrices ou trompeuses (*dark patterns*) et des systèmes opaques utilisant des monnaies virtuelles difficiles à convertir en euros. Même des jeux destinés aux enfants utilisent ces pratiques.[7] Il ressort en outre de l'étude Gam(e)(a)ble que les jeunes ont massivement recours à des techniques de contournement, notamment à l'utilisation de connexions VPN ou à la modification des paramètres de leur compte et de leur région. La position non contraignante de la Belgique étant extrêmement difficile à faire respecter en pratique, elle n'offre quasiment aucune protection aux joueurs.[8]

Dans un reportage récent datant d'août 2026, la VRT a rappelé l'ampleur de l'exploitation financière des jeunes consommateurs. Il ressort ainsi d'enquêtes menées par des organisations de défense des consommateurs que certaines techniques de vente trompeuses utilisées dans des jeux vidéo sont délibérément conçues pour inciter les joueurs (et, en particulier, les enfants) à dépenser le plus d'argent possible le plus rapidement possible. Comme l'a révélé la VRT dans son émission *WinWin* destinée aux consommateurs, certains développeurs de jeux vidéo utilisent des valeurs virtuelles (notamment des monnaies ou des points) et de faux comptes à rebours pour créer une rareté artificielle et une pression émotionnelle. Comme les prix ne sont pas affichés de manière

6 Commission des jeux de hasard (CJH), "Rapport d'enquête sur les loot boxes", Bruxelles, avril 2018.

7 SPF Économie, "Huit jeux contrôlés sur dix manipulent les joueurs", communiqué de presse, 29 mai 2024.

8 KU Leuven Mintlab, "Virtuele schatten of verborgen verleiders: gamen en gokken in de wereld van Vlaamse jongeren", *onderzoeksblog*, 2024.

uitgaven, wat leidt tot spontane overuitgaven van tientallen tot honderden euro's per maand.[9] Dit sluit aan bij de formele klacht die de Europese Consumentenorganisatie (BEUC) en 22 nationale consumentenverenigingen (waaronder Test-Aankoop) bij de Europese Commissie indienden tegen grote game-ontwikkelaars wegens het omzeilen van consumentenrechten via in-game valuta en *lootboxes*.[10]

Dat een expliciete wettelijke verankering noodzakelijk is om dergelijke mazen in de wetgeving te dichten, bewijst de recente rechtspraak in andere Europese landen. In Nederland vernietigde de Raad van State op 9 maart 2022 in de zaak Electronic Arts / Kansspelautoriteit een eerder opgelegde sanctie van 10 miljoen euro, omdat de rechter oordeelde dat de lootbox een onderdeel vormde van een breder behendigheidsspel en de wetgever niet expliciet had bepaald dat een lootbox op zichzelf moet worden getoetst.[11]

In Oostenrijk leidde het ontbreken van een specifieke wettelijke definitie eveneens tot een versnipperde rechtspraak: waar lagere rechters (zoals in Hermagor en Fürstenfeld) *lootboxes* aanvankelijk als illegaal gokken kwalificeerden en uitgevers verplichtten tot terugbetaling, oordeelden andere rechters later in het voordeel van de game-industrie. Deze juridische verdeeldheid toont duidelijk aan dat we dit maatschappelijke probleem niet kunnen overlaten aan uitspraken in individuele rechtszaken. Een heldere wet is noodzakelijk om van bij het begin duidelijke spelregels en rechtszekerheid te bieden aan zowel consumenten als de gamingsector.[12]

Om deze versnipperde rechtspraak te overstijgen en de Kansspelcommissie concrete handvaten te bieden, trekt dit wetsvoorstel duidelijke grenzen. De kern

transparente en euros et que les monnaies virtuelles ne peuvent être achetées que par packs prédéfinis, les jeunes n'ont aucune vue sur leurs dépenses réelles, ce qui explique pourquoi certains déboursent spontanément des dizaines voire des centaines d'euros par mois.[9] Le Bureau européen des unions de consommateurs (BEUC) et 22 associations nationales de consommateurs (dont Testachats) dressent le même constat dans la plainte officielle qu'ils ont déposée auprès de la Commission européenne contre de grands développeurs de jeux vidéo du chef de contournement des droits des consommateurs dans le cadre des monnaies virtuelles et des *loot boxes* intégrées dans ces jeux.[10]

Comme le montre la jurisprudence récemment rendue dans d'autres pays européens, un cadre légal explicite est nécessaire pour combler ces lacunes dans la législation. Aux Pays-Bas, le Conseil d'État a annulé, le 9 mars 2022, dans l'affaire Electronic Arts c. *Kansspelautoriteit* (autorité néerlandaise des jeux de hasard), une sanction précédemment infligée de 10 millions d'euros. Le juge a en effet considéré que la *loot box* s'inscrivait dans le cadre plus large d'un jeu d'adresse et que le législateur n'avait pas explicitement imposé le contrôle de la *loot box* en tant que telle.[11]

En Autriche, l'absence de définition légale spécifique a également conduit à une jurisprudence fragmentée: alors que des juridictions inférieures (notamment celles de Hermagor et de Fürstenfeld) avaient initialement qualifié les *loot boxes* de jeux de hasard illégaux et contraint les développeurs à mettre la main au portefeuille, d'autres juridictions se sont ensuite prononcées en faveur de l'industrie du jeu vidéo. Ces divergences juridiques montrent clairement que nous devons nous attaquer à ce problème de société et que nous ne pouvons pas nous en remettre à des décisions de justice rendues dans le cadre d'actions individuelles. Il est nécessaire de clarifier la loi pour préciser d'emblée les règles applicables et garantir la sécurité juridique tant des consommateurs que de l'industrie du jeu vidéo.[12]

La présente proposition de loi vise à fixer des limites claires afin de remédier à cette fragmentation de la jurisprudence et de doter la Commission des jeux de

9 VRT/WinWin, Misleidende verkooptrucs in online games: "Ze zijn enkel uit op kinderen zo veel mogelijk geld laten uitgeven", 24 augustus 2026.

10 BEUC (The European Consumer Organisation), Game Over: BEUC and 22 member organisations target video game companies for misleading consumers, persbericht en klacht, 12 september 2024.

11 Raad van State (Nederland), Afdeling Bestuursrechtspraak, uitspraak van 9 maart 2022, 202005769/1/A3 (Electronic Arts Inc. en Electronic Arts Swiss Sàrl tegen Raad van bestuur van de Kansspelautoriteit).

12 CasinoNieuws.nl, Oostenrijkse rechter geeft EA gelijk in zaak rondom FIFA loot boxes, 2023/2024.

9 VRT/WinWin, "Misleidende verkooptrucs in online games: "Ze zijn enkel uit op kinderen zo veel mogelijk geld laten uitgeven", 24 août 2026.

10 Bureau européen des unions de consommateurs (BEUC), "Game Over: BEUC and 22 member organisations target video game companies for misleading consumers", communiqué de presse et plainte, 12 septembre 2024.

11 Conseil d'État (Pays-Bas), section du contentieux administratif, arrêt du 9 mars 2022, 202.005.769/1/A3 (Electronic Arts Inc. et Electronic Arts Swiss Sàrl c. *Raad van bestuur van de Kansspelautoriteit*).

12 CasinoNieuws.nl, "Oostenrijkse rechter geeft EA gelijk in zaak rondom FIFA loot boxes", 2023/2024.

van de Belgische definitie van een kansspel “elk spel, waarbij een ingebrachte inzet van om het even welke aard, 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 en waarbij het toeval een zelfs bijkomstig element is in het spelverloop, de aanduiding van de winnaar of de bepaling van de winstgrootte” is in principe ruim geformuleerd. Het probleem zit echter in de handhaving en de rechtszekerheid in de huidige grijze zones.

Het voorgestelde artikel 2, eerste lid, 12° bepaalt uitdrukkelijk dat het willekeurige beloningsmechanisme op zichzelf als een kansspel moet worden beschouwd, los van de bredere context van het videospel waartoe het behoort. Daarnaast bevestigt het voorstel dat de inzet van om het even welke aard (ongeacht of dit rechtstreeks geld betreft dan wel met geld gekochte virtuele munten) volstaat om onder het toepassingsgebied van de Kansspelwet te vallen.

Daarnaast wordt onder de aandacht gebracht dat het ontwerpen van een gebruikersinterface en functionaliteiten gekwalificeerd kan worden als een oneerlijke handelspraktijk, in het bijzonder als een “donker patroon” (*dark pattern*) dat tot doel heeft de consument te misleiden. Deze problematiek geniet momenteel brede internationale en Europese aandacht. In januari 2023 nam het Europees Parlement met een overweldigende meerderheid een resolutie aan over consumentenbescherming in videospellen, waarin de Europese Commissie werd opgeroepen om *lootboxes* en manipulatieve verdienmodellen harmoniserend aan te pakken.[13] Dit krijgt momenteel juridisch vorm via twee Europese instrumenten: enerzijds geldt onder artikel 25 van de *Digital Services Act* (DSA) reeds een expliciet verbod op het hanteren van manipulatieve online interfaces op digitale platforms[14], en anderzijds onderzoekt de Europese Commissie in het kader van de *Fitness Check on Digital Fairness* de invoering van een bijkomend wetgevend initiatief (de

[13] Europees Parlement, Resolutie van 18 januari 2023 over consumentenbescherming in onlinevideospellen: een benadering op het niveau van de interne markt.

[14] Verordening (EU) 2022/2065 van het Europees Parlement en de Raad van 19 oktober 2022 betreffende een interne markt voor digitale diensten (digitaledienstenverordening), artikel 25: *Vormgeving en organisatie van online-interfaces.*

hasard d’outils concrets. La législation belge a opté en principe pour une définition large de la notion centrale de “jeu de hasard”, à savoir “tout jeu pour lequel un enjeu de nature quelconque est engagé, ayant pour conséquence soit la perte de l’enjeu par au moins un des joueurs, soit le gain de quelque nature qu’il soit, au profit d’au moins un des joueurs, ou organisateurs du jeu et pour lequel le hasard est un élément, même accessoire, pour le déroulement du jeu, la détermination du vainqueur ou la fixation du gain”. Le problème réside dans l’application de la législation et dans le manque de sécurité juridique lié aux actuelles zones d’ombre.

L’article 2, alinéa 1er, 12°, proposé, dispose expressément que le mécanisme de récompense aléatoire en tant que tel doit être considéré comme un jeu de hasard, quel que soit le contexte plus large du jeu vidéo dans lequel il est utilisé. La présente proposition vise en outre à confirmer que l’existence d’un enjeu, de quelque nature que ce soit (qu’il s’agisse directement d’argent ou de monnaies virtuelles achetées avec de l’argent), suffit pour entraîner l’application de la loi sur les jeux de hasard.

Par ailleurs, il est souligné que la conception d’une interface utilisateur et de fonctionnalités peut être qualifiée de pratique commerciale déloyale, plus précisément de stratégie de conception visant à manipuler ou à tromper le consommateur (*dark pattern*). Cette problématique fait actuellement l’objet d’une large attention aux niveaux international et européen. En janvier 2023, le Parlement européen a adopté à une écrasante majorité une résolution sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne, appelant la Commission européenne à établir un cadre réglementaire européen harmonisé à même d’assurer une protection contre les *loot boxes* et les modèles économiques visant à manipuler leurs utilisateurs.[13] Ce cadre est actuellement concrétisé sur le plan juridique au travers de deux instruments européens: d’une part, l’article 25 du règlement sur les services numériques interdit déjà explicitement aux fournisseurs de plateformes en ligne d’utiliser leurs interfaces en ligne de façon à manipuler les destinataires de leur service;[14]

[13] Parlement européen, résolution du 18 janvier 2023 sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne: approche à l’échelle du marché unique européen.

[14] Règlement (UE) 2022/2065 du Parlement européen et du Conseil du 19 octobre 2022 relatif à un marché unique des services numériques et modifiant la directive 2000/31/CE (règlement sur les services numériques), article 25: Conception et organisation des interfaces en ligne.

Digital Fairness Act) om de consumentenbescherming binnen de digitale gamingomgeving nog gerichter te verankeren.[15]

Dit wetsvoorstel biedt in aanvulling op het bestaande Europese kader en vooruitlopend op verdere Europese regelgeving, de nodige rechtszekerheid op nationaal niveau en vormt een cruciale stap in het beschermen van consumenten, en in het bijzonder van minderjarigen.

Ten slotte mag de expliciete wettelijke kwalificatie van *lootboxes* als kansspel niet als een alleenstaande maatregel worden beschouwd. Zoals eveneens benadrukt wordt in de analyse van de parlementaire EU-resolutie (Gam(e)(a)ble, 2023), vormt een wettelijk verbod of strikte regulering slechts één pijler binnen een veel breder en noodzakelijk beschermingsbeleid. Een doeltreffende aanpak van de risico's van gaming-gokvermenging vereist een visie waarin wetgeving hand in hand gaat met preventie, educatie en maatschappelijke bewustwording. Het creëren van bewustzijn bij ouders, leerkrachten en jongeren zelf over het bestaan en de gevaren van willekeurige beloningsmechanismen, donkere patronen en in-game uitgaven is essentieel om een verantwoord gebruik van digitale media te stimuleren.[16]

Dit wetsvoorstel is een eerste stap in het bieden van meer rechtszekerheid en het aanpakken van de genoemde problemen en risico's, in lijn met de bevindingen van de Kansspelcommissie en de bredere maatschappelijke en internationale discussie.

Jessy Salenbien (Vooruit)

d'autre part, dans le cadre de son bilan de qualité sur l'équité numérique (*Fitness Check on Digital Fairness*), la Commission européenne examine la possibilité de mettre en place une initiative législative supplémentaire, à savoir le règlement sur l'équité numérique (*Digital Fairness Act*), afin d'encadrer de manière encore plus ciblée la protection des consommateurs dans le secteur des jeux vidéo en ligne.[15]

En complément du cadre européen en vigueur et dans l'attente de nouvelles dispositions réglementaires européennes, la présente proposition de loi vise à assurer la sécurité juridique requise au niveau national. Elle constitue dès lors une étape cruciale en vue de garantir la protection des consommateurs, en particulier des mineurs.

Enfin, la reconnaissance légale explicite des *loot boxes* en tant que jeux de hasard ne doit pas être considérée comme une mesure isolée. Comme le souligne également l'analyse de la résolution du Parlement européen (Gam(e)(a)ble, 2023), toute interdiction légale ou toute réglementation stricte ne peut constituer que l'un des piliers d'une politique de protection nécessaire et bien plus étendue. Toute politique qui entend s'attaquer efficacement aux risques inhérents à la confusion entre jeux vidéo et jeux de hasard doit s'appuyer sur une vision dans laquelle la législation va de pair avec la prévention, l'éducation et la sensibilisation de la société. Il est essentiel de sensibiliser les parents, les enseignants et les jeunes eux-mêmes à l'existence et aux dangers des mécanismes de récompense aléatoire, des *dark patterns* et des dépenses effectuées dans le cadre des jeux vidéo, afin d'encourager une utilisation responsable des médias en ligne.[16]

La présente proposition de loi constitue une première étape visant à renforcer la sécurité juridique et à remédier aux problèmes et aux risques précités. Elle donne suite aux conclusions de la Commission des jeux de hasard et s'inscrit dans un débat sociétal et international plus large.

15 Europese Commissie, Fitness Check on EU consumer law on digital fairness, Directoraat-Generaal Justitie en Consumentenzaken (DG JUST), 2024.

16 Resolutie Europees Parlement (Januari 2023) / Gam(e)(a)ble analyse: Pieterjan Declerck, New EU resolution on consumer protection in videogames: a first step towards a harmonised EU approach?, Gam(e)(a)ble Blog.

15 Commission européenne, *Bilan de qualité de la législation de l'UE en matière de protection des consommateurs dans le domaine de l'équité numérique*, Direction générale de la justice et des consommateurs (DG JUST), 2024.

16 Résolution du Parlement européen (janvier 2023) / Gam(e)(a)ble analyse: Pieterjan Declerck, *New EU resolution on consumer protection in videogames: a first step towards a harmonised EU approach?*, Gam(e)(a)ble Blog.

WETSVOORSTEL

Artikel 1

Deze wet regelt een aangelegenheid als bedoeld in artikel 74 van de Grondwet.

Art. 2

Artikel 2, eerste lid, van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers, laatstelijk gewijzigd bij de wet van 18 januari 2024, wordt aangevuld met een bepaling onder 12°, luidende:

"12° willekeurig beloningsmechanisme in een videospel: kansspel waarbij een inzet van om het even welke aard wordt gedaan in ruil voor een onbekende, willekeurige virtuele beloning."

Art. 3

Deze wet treedt in werking op de eerste dag van de derde maand na die waarin ze is bekendgemaakt in het *Belgisch Staatsblad*.

12 november 2026

Jessy Salenbien (Vooruit)

PROPOSITION DE LOI

Article 1er

La présente loi règle une matière visée à l'article 74 de la Constitution.

Art. 2

L'article 2, alinéa 1er, de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs, modifié en dernier lieu par la loi du 18 janvier 2024, est complété par un 12° rédigé comme suit:

"12° mécanisme de récompense aléatoire dans un jeu vidéo: jeu de hasard dans lequel un enjeu de nature quelconque est engagé en échange d'une récompense virtuelle inconnue et aléatoire."

Art. 3

La présente loi entre en vigueur le premier jour du troisième mois qui suit celui de sa publication au *Moniteur belge*.

12 novembre 2026

Centrale drukkerij - Imprimerie centrale