

FSMA



AUTORITEIT
VOOR
FINANCIËLE
DIENSTEN
EN MARKTEN



Nieuwe verleidingen die sparen in de weg kunnen staan: BNPL en in-game aankopen

14 november 2024



Intro

Buy Now, Pay Later
In-game Aankopen



« Bijna de helft van de jongeren piekert over geld. »

Bron: Febelfin, 2020



Geldzorgen

Vb.: Dat een bankkaart geweigerd zal worden

15- tot 19-jarigen

- Niet voldoende geld voor het kopen van kleren (34 %)
- Voor hobby's (33 %)
- Voor feestjes (28 %)

20- tot 30-jarigen

- Huur of afbetaling woning (36 %)
- Sparen (35 %)

Bron: Febelfin, 2020

Nieuwe verleidingen die sparen moeilijk kunnen maken

Buy Now, Pay Later & In-game Aankopen

- Nieuw
- Laagdrempelig
- Gericht op (kinderen en) jongeren



Buy Now, Pay Later

Snel gekocht, zorgen voor later

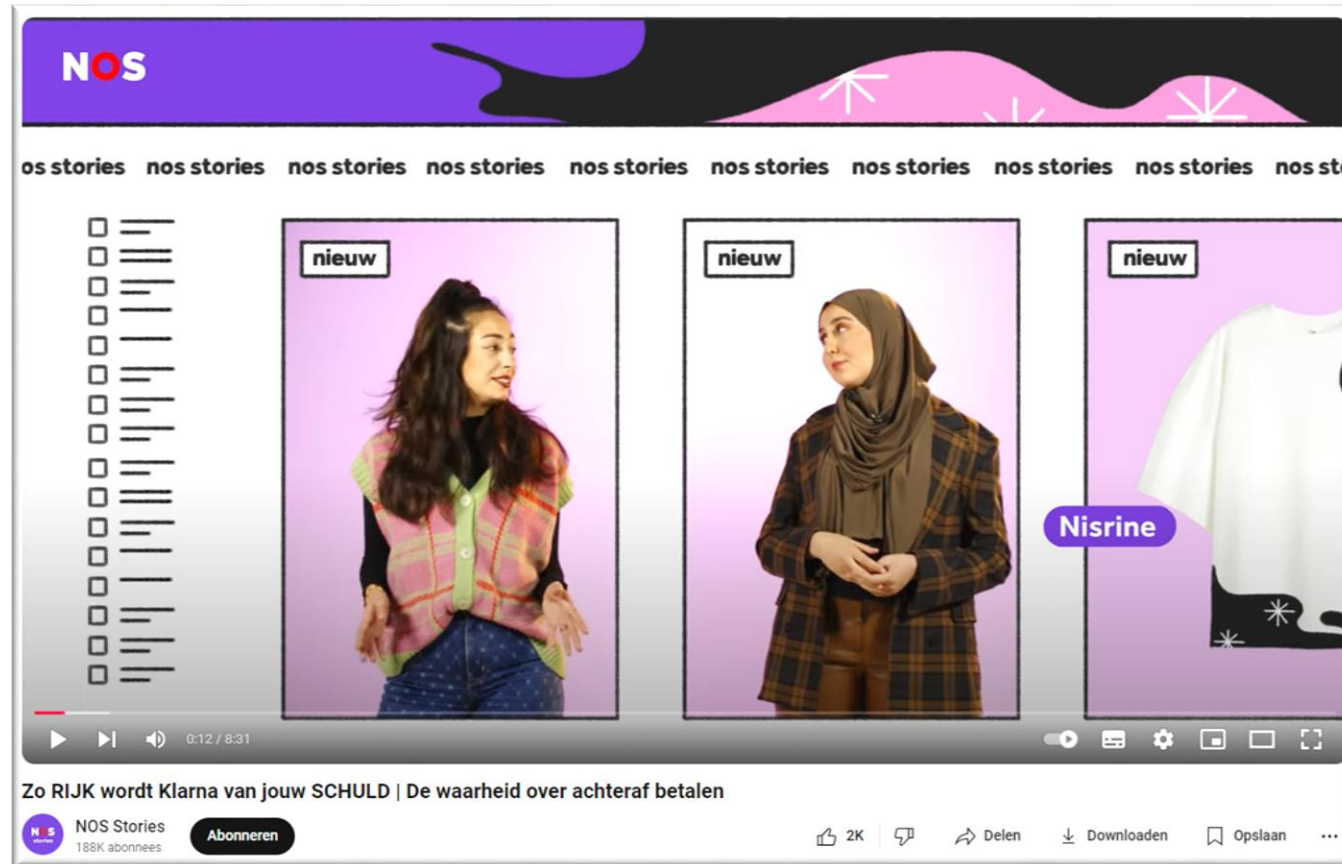


- **Intro**
- **Wat is Buy Now, Pay Later?**
- **Hoe werkt Buy Now, Pay Later?**
- **Wat zijn de risico's?**
- **Bescherming van de consument**

- Intro
- **Wat is Buy Now, Pay Later?**
- Hoe werkt Buy Now, Pay Later?
- Wat zijn de risico's
- Bescherming van de consument



Wat is Buy Now, Pay Later?



Bron: NOS, 2024

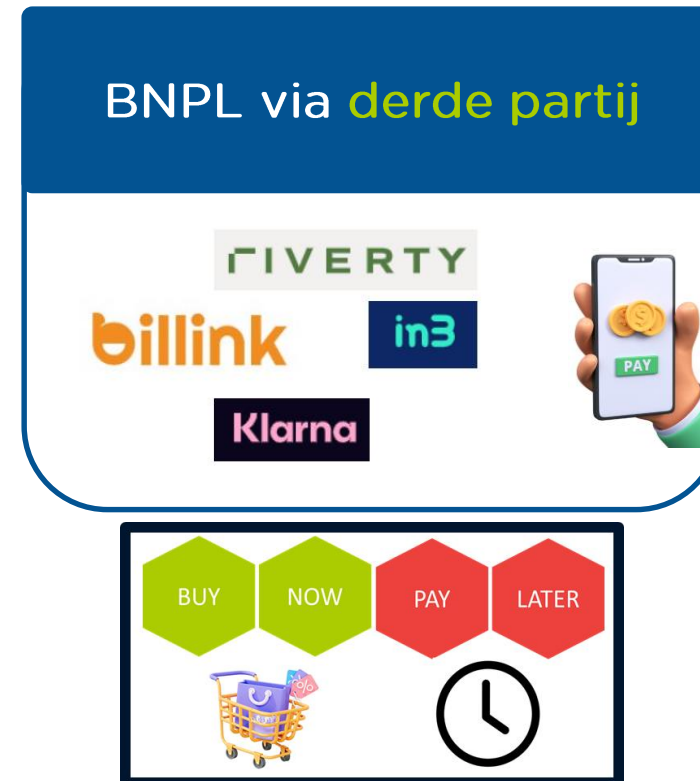
(<https://www.youtube.com/watch?v=tkQ94YrCmVA>)

Wat is Buy Now, Pay Later?

“De mogelijkheid om aankopen achteraf in één keer of in drie termijnen te betalen. Je stelt de betaling dus uit tot je de aankoop in huis hebt, waarbij je binnen 14 of 30 dagen na de levering moet betalen. Of je betaalt in termijnen”

Bron: Wijzer in Geldzaken, 2024

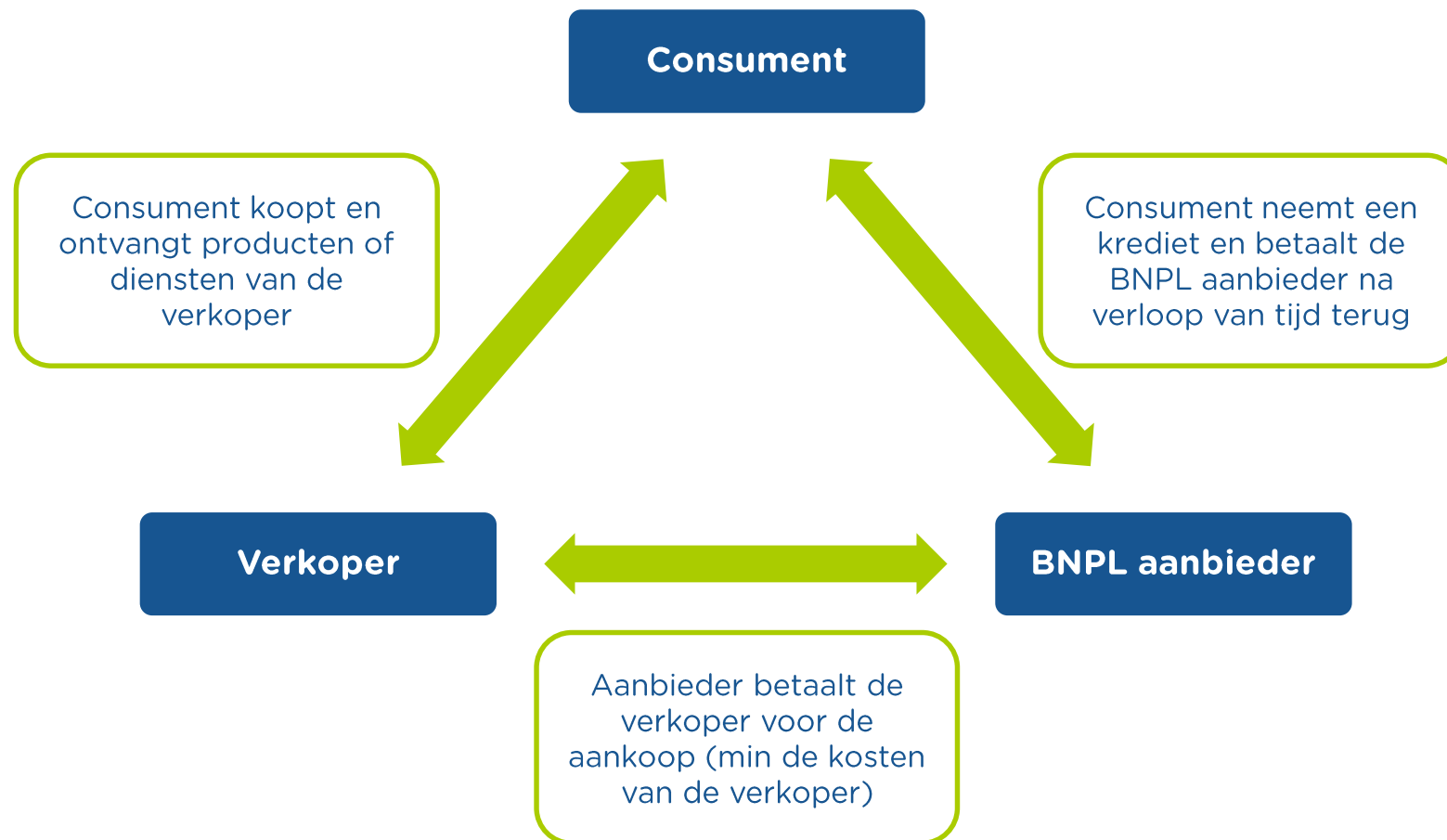
Wat is Buy Now, Pay Later?



- Intro
- Wat is Buy Now, Pay Later?
- **Hoe werkt Buy Now, Pay Later?**
- Wat zijn de risico's
- Bescherming van de consument

Hoe werkt Buy Now, Pay Later?

Het businessmodel



Bron: AFM, 2022.

Hoe werkt Buy Now, Pay Later?

Wat zijn de voordelen voor de verkopers?

- Vergroten van het bestelgemak
- Vergroten van het aantal bestellingen
- Verhogen van het aantal items dat de klant houdt

Bron: AFM. 2024.

Hoe werkt Buy Now, Pay Later?

Het voldoet aan bepaalde noden van de consument

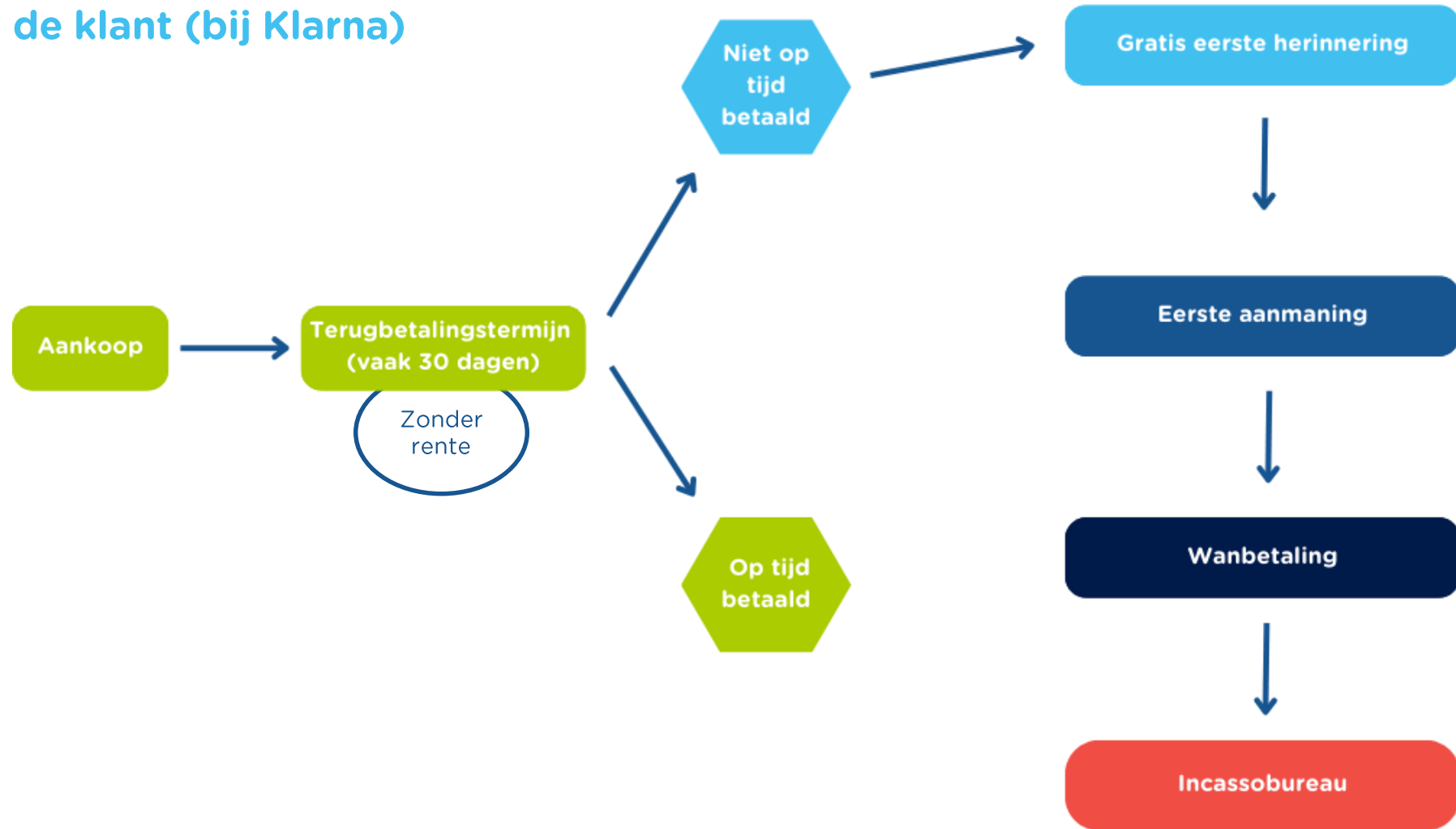
- Bestelde goederen eerst in het echt zien
- Zekerheid dat je bestelling in orde is
- Je betaalt niet voor producten die je terugstuurt
- Spreiden van aankopen

Bron: AFM. 2022.



Hoe werkt Buy Now, Pay Later?

De weg van de klant (bij Klarna)



Hoe werkt Buy Now, Pay Later?

De weg van de klant (bij Klarna)

Wat als ik niet op tijd betaal?

Als je niet hebt betaald op de uiterste betaaldatum van de betaal instructie, stuurt Klarna een gratis herinnering via e-mail. Deze gratis herinnering geeft je 14 kalenderdagen om te betalen. Als Klarna na die periode alsnog je betaling niet heeft ontvangen, ontvang je een eerste ingebrekestelling waarbij een schadebeding (herinneringskosten) in rekening wordt gebracht volgens de onderstaande tabel.

Aankoop- bedrag van	Aankoop- bedrag tot	Gratis eerste herinnering	Schadebeding tweede herinnering	Schadebeding derde herinnering	Totale schadebeding
€ 0	€ 11,99	€ 0	€ 3	+ € 3	€ 6
€ 12	€ 150	€ 0	€ 7,50	+ € 7,50	€ 15
€ 150,01	-	€ 0	€ 12,50	+ € 12,50	€ 25

Bron: Klarna. 2024.

Is BNPL een vorm van (consumenten)krediet?

Krediet

Overeenkomst waarbij een kredietgever krediet verleent aan een consument, in de vorm van uitstel van betaling, een lening of een andere soortgelijke betalingsfaciliteit.



Consumentenkrediet

Genuanceerd antwoord!

Er wordt geen rente aangerekend en/of de consument betaalt heel weinig, dus BNPL kan worden beschouwd als een consumentenkredietcontract.



BNPL is uitgesloten van het toepassingsgebied van de huidige richtlijn consumentenkrediet. Uitgesloten zijn renteloze kredietovereenkomsten die in minder dan 2 maanden moeten worden terugbetaald en waarvoor de kredietverstrekker een vergoeding van 5,67 euro per maand in rekening brengt ...



→ **BNPL vandaag: een hybride vorm van consumentenkrediet**

- Intro
- Wat is Buy Now, Pay Later?
- Hoe werkt Buy Now, Pay Later?
- **Wat zijn de risico's**
- Bescherming van de consument



Populariteit bij jongeren

Ontwikkeling hersenen



Bron: NOS. 2023.

Twee belangrijke spelers

- **Ventrale striatum**
 - Reageert op beloningen
 - Sneakers bestellen!
- **Prefrontale cortex**
 - Sturing en rem van gedrag
 - Denken aan betaalproblemen later
 - **Ontwikkelt langzamer**

Populariteit bij jongeren

Buy Now, Pain Later?



- Scheiding aankoop en de « pain of payment » (Prelec, D., & Loewenstein, G., 1998) »
- Overconsumptie en impulsaankopen (AFM. 2022).

Populariteit bij jongeren

Prevalentie gebruik door jongeren

« *Ik gebruik BNPL.* »

- 18 % van de Belgen
- 28,5 % van de -24-jarigen

Bron: FOD Economie. 2024.



Van de BNPL-gebruikers
zijn tussen 18 en 24 jaar

Bron: AB-REOC. 2024.

Schuldopstapeling

Gebrek aan solvabiliteitscontrole

« *Ik kwam al eens in aanraking met een incassobureau.* »

- 17 % van de Belgische gebruikers
- 29 % van de gebruikers jonger dan 24 jaar

Bron: FOD Economie. 2024.

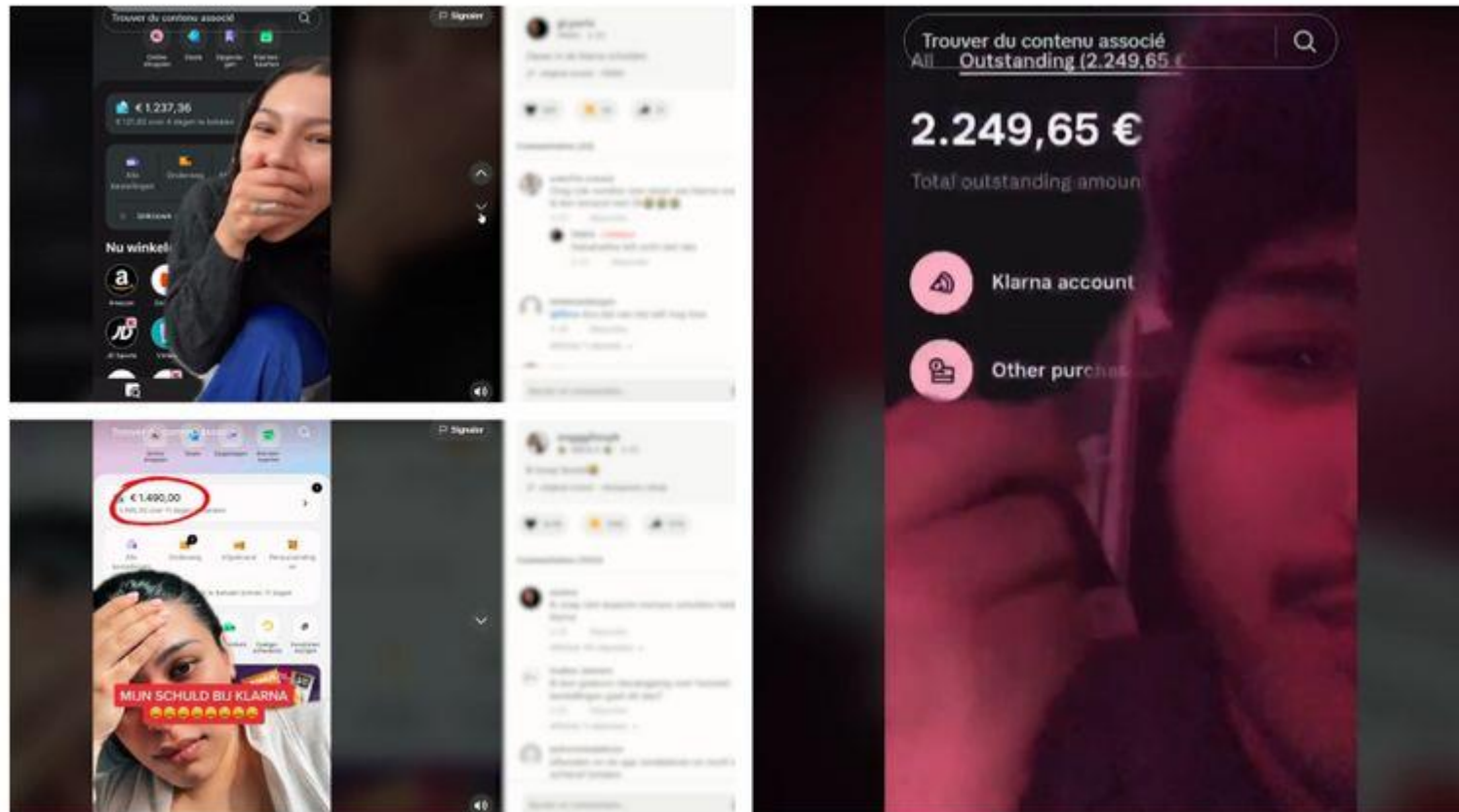
Testaankoop bezorgd over Klarna en andere 'Nu kopen, later betalen'-apps: "Geen controle op wie krediet afneemt"

Consumentenvereniging Testaankoop pleit voor meer controle op apps als Klarna, die werken met het principe 'buy now, pay later'. Je kan dan als klant items kopen die je pas na 30 dagen moet betalen, maar de app valt niet onder de normale regelgeving van het consumentenkrediet, waardoor er risico's aan verbonden zijn, waarschuwt Testaankoop.

Bron: VRT NWS. 2024.

Normaliseren van schulden

Invloed van sociale media



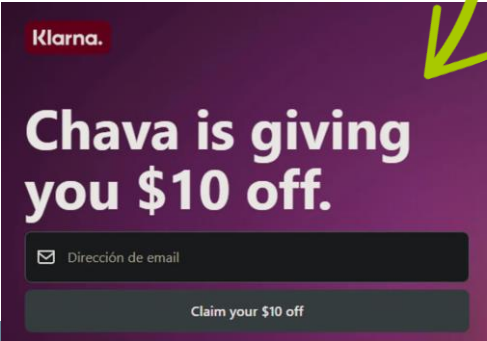
Bron: RTBF. 2024.

- Intro
- Wat is Buy Now, Pay Later?
- Wat zijn de risico's
- Hoe werkt Buy Now, Pay Later?
- **Bescherming van de consument**



Bescherming van de consument

Huidige situatie	Vanaf 20 november 2026
BNPL wordt niet gezien als een consumentenkrediet. De gebruiker is minder beschermd.	BNPL wordt beschouwd als consumentenkrediet, dus consumenten zijn beter beschermd.
Gebruik van agressieve marketingtechnieken.	Strenge controle op marketing.
Beperkte solvabiliteitscontrole.	Uitgebreide solvabiliteitscontrole via CKP.



Bron: AB-REOC, 2024.



In-game aankopen

Was het dan geen gratis game?



- **Intro**
- **Hoeveel gamen de Vlaamse jongeren?**
- **Zijn de games effectief gratis?**
- **Enkele definities**
- **Wat zijn de risico's?**

- Intro
- **Hoeveel gamen de Vlaamse jongeren?**
- Zijn de games effectief gratis?
- Enkele definities
- Wat zijn de risico's?



Prevalentie gamen

Hoeveel % van de tieners en jongeren speelt minstens wekelijks games?



Tieners
1^e Graad SO



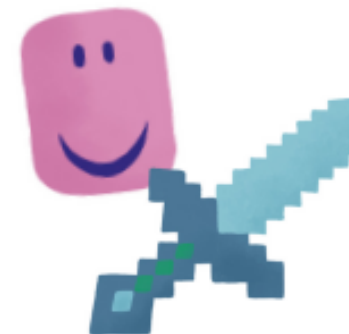
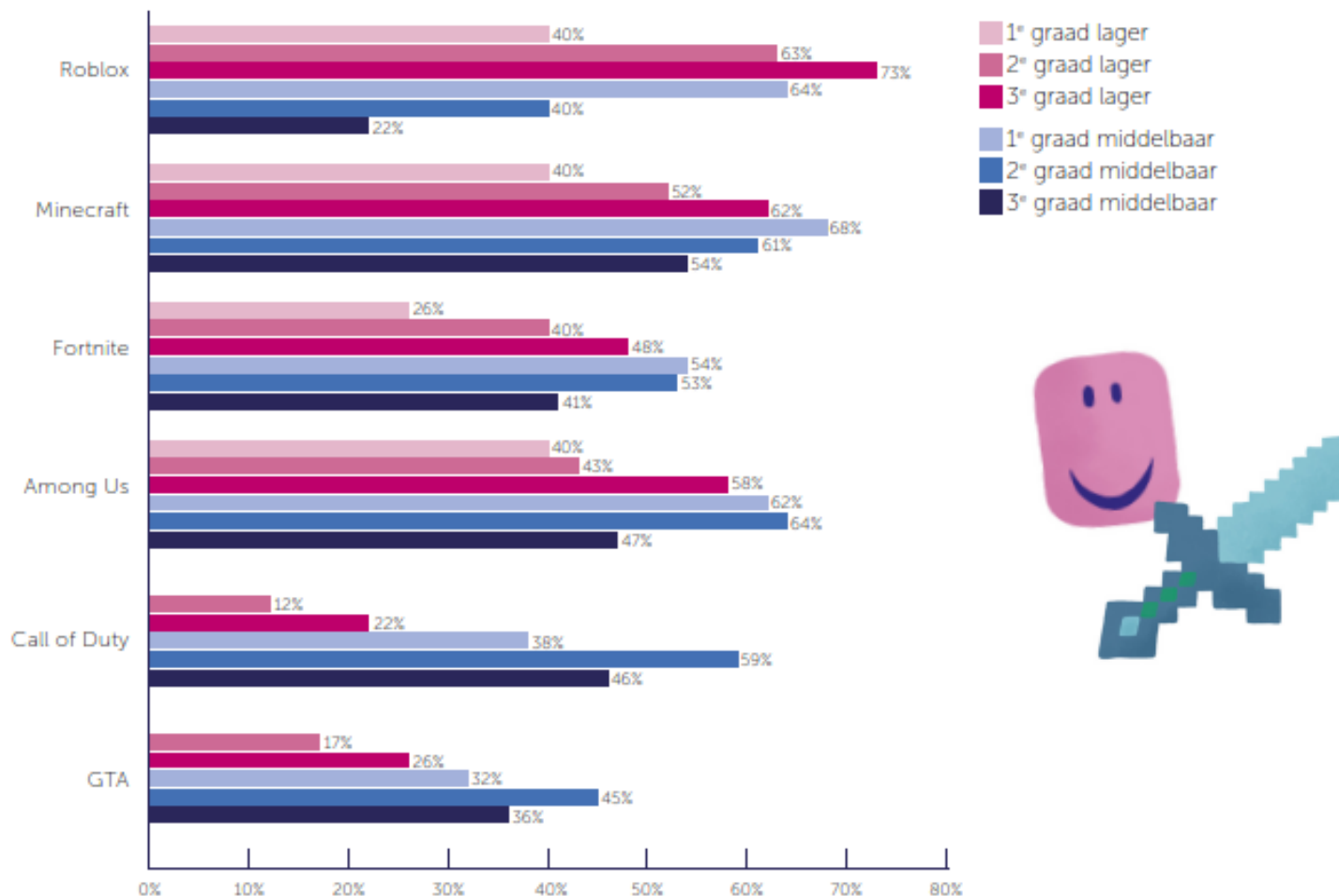
Jongeren
2^e & 3^e Graad SO

**apen
staart
jaren**

Bron: Vanwynsberghe, et al. 2024.

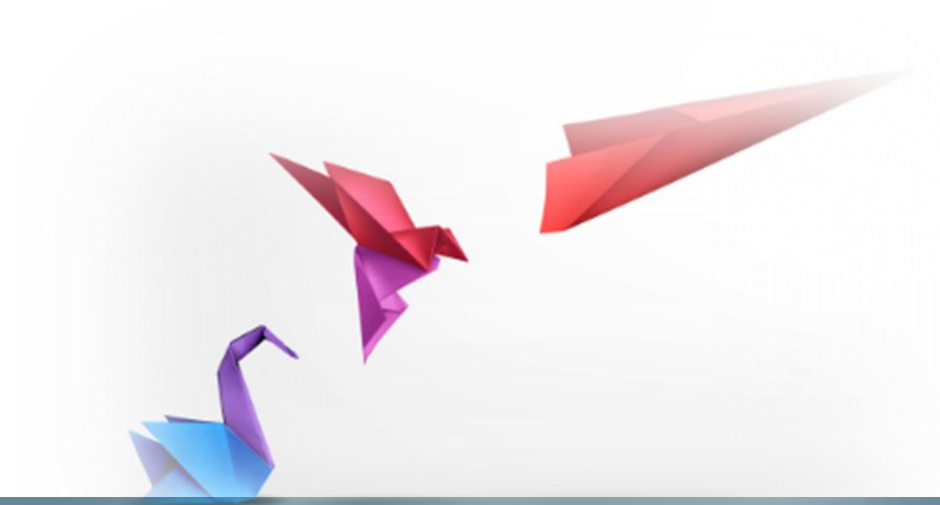
Prevalentie gamen

Wat zijn populaire games bij kinderen en jongeren in Vlaanderen?



Bron: Vanwynsberghe, et al. 2022.

- Intro
- Hoeveel gamen de Vlaamse jongeren?
- **Zijn de games effectief gratis?**
- Enkele definities
- Wat zijn de risico's?



Evolutie van de gamingindustrie

Het nieuwe businessmodel

Vroegere model: Games verkocht als **fysiek object**

- Via winkels
- Cd-roms
- Spelers betalen 1 keer bij de aankoop van het spel

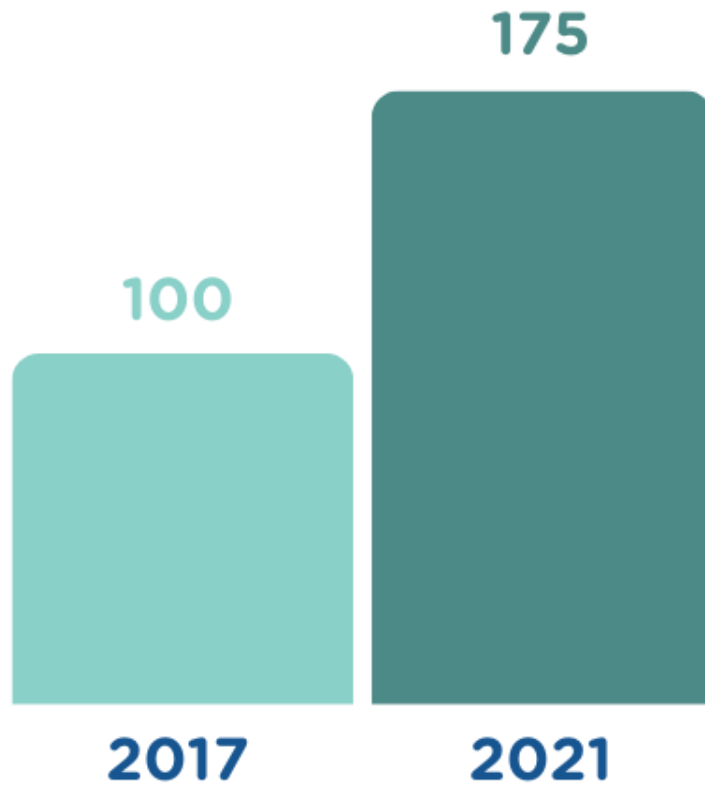
Nieuwe model: **download via de cloud**

- Digitale downloads: bv. Steam
- Abonnement: maandelijkse betalingen om spel te kunnen blijven spelen
- Free-to-play/freemium

Bron: Zone, P. (2019). The rip-off games: How the new business model of online gaming exploits children.

Werkt het nieuwe businessmodel?

Omzetcijfers gamingindustrie in miljard \$



Bron: Mediawijs.be

- Intro
- Hoeveel gamen de Vlaamse jongeren?
- Zijn de games effectief gratis?
- **Enkele definities**
- Wat zijn de risico's?



In-game aankopen (1/2)

Alles wat je in een game kunt aankopen, bovenop het (gratis) spel.

Wat?

- Virtuele items
- Voordelen voor je game

Hoe werkt het?

- Je verdient virtuele munten tijdens het spelen.
- Je koopt virtuele munten met je echt geld.
- In de shop van de game kan je allerlei dingen kopen.

Bron: Mediawijs.be

In-game aankopen (2/2)

Soorten in-game aankopen

- Cosmetisch
- Pay-to-win of gameboosters
- Seizoenspassen
- Battle passen

Bron: Mediawijs.be

Microtransacties (1/2)

Specifieke vorm van in-game aankopen, waarbij het vaak gaat om kleine betalingen.

Prijs

- Blijft relatief laag
- 0,99 euro tot enkele euro's

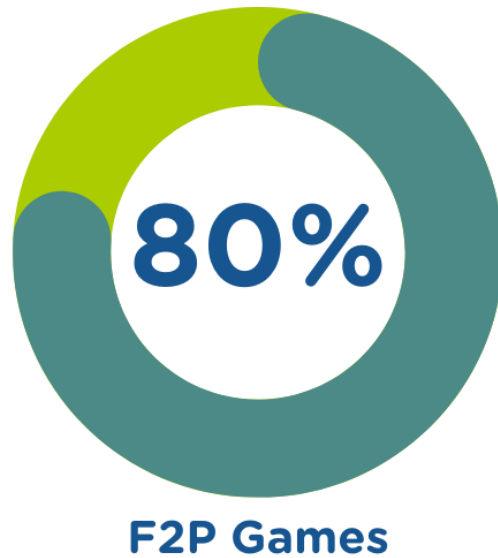
Kenmerken

- Aankopen om snel iets te verkrijgen: een extra leven of een beter wapen
- Vaak gaat het om herhaalde aankopen
- Veel kleine beetjes maken een groot geheel

Bron: Mediawijs.be

Microtransacties (2/2)

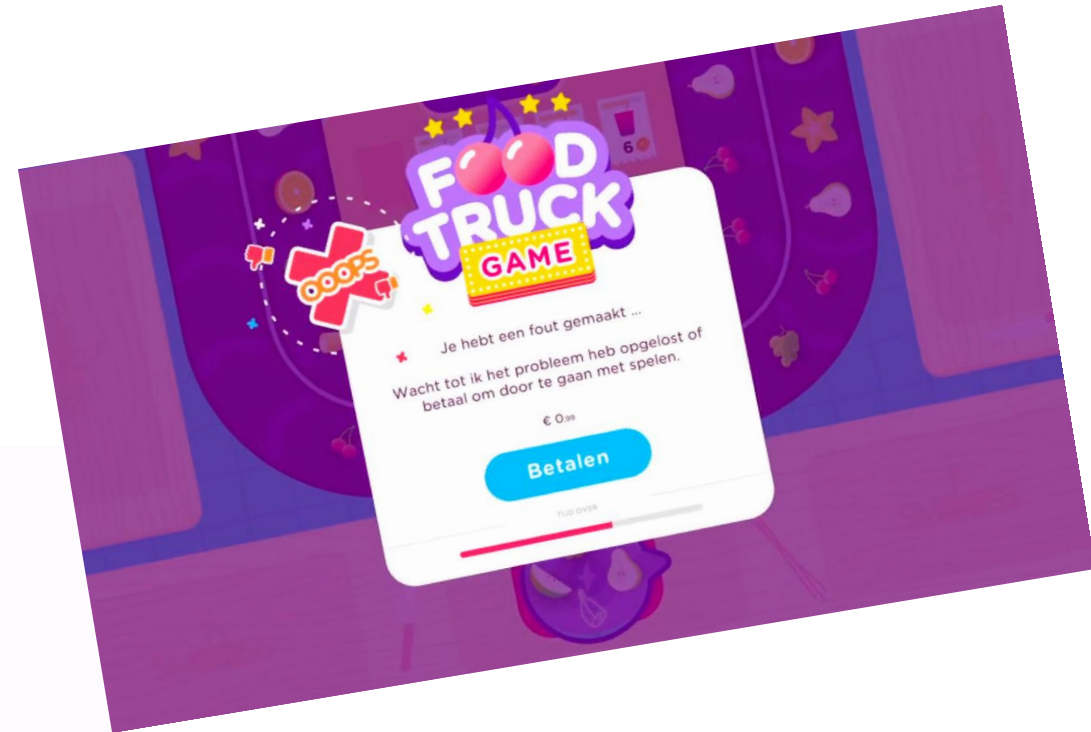
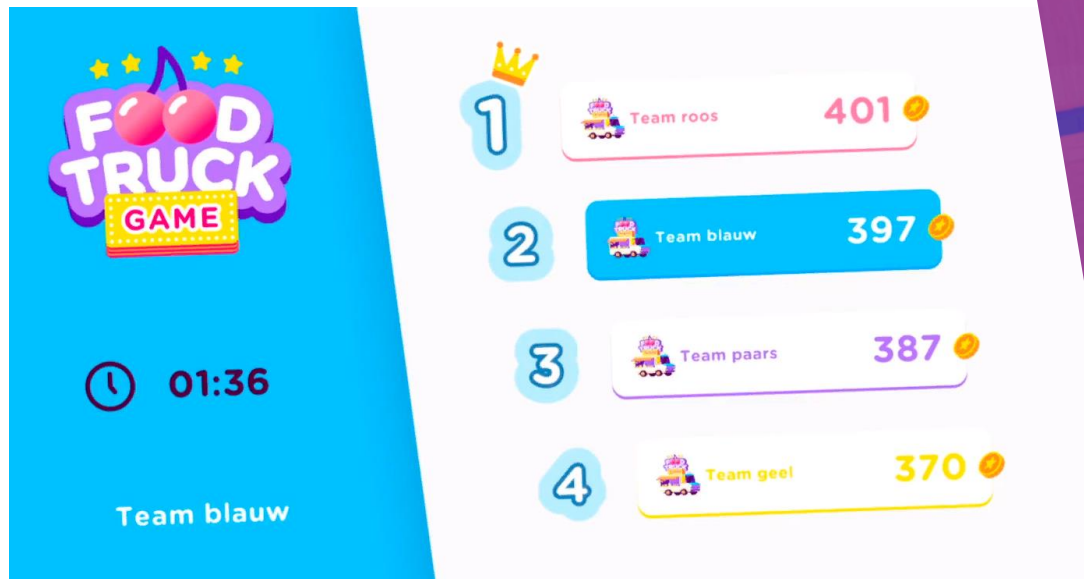
Hoe prominent zijn microtransacties in games?



1 op 4 Gamers

Bron: Costes, J. M., & Bonnaire, C. (2022). Spending money in Free-to-Play games: Sociodemographic Characteristics, motives, impulsivity and internet gaming disorder specificities. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19(23), 15709.

Dark patterns (1/3)



Dark patterns (2/3)

Dit zijn de stiekeme verleiders in een game.

- Ingebouwde patronen
- Gamers onbewust beïnvloeden
 - Aanzetten tot in-game aankopen (microtransacties)
 - Motiveren om langer te spelen

➔ Zo levert een gratis game toch geld op.



Bron: Mediawijs.be

Dark patterns (3/3)

Enkele voorbeelden

- Gratis game
- Artificiële schaarste
- Pay-to-win
- Beloningen
- Verliesaversie
- Fun pain

Bron: Mediawijs.be

Lootboxen (1/2)

Definitie Kansspelcommissie

“Lootboxen is de verzamelterm voor één of meerdere spelelementen die in een videospel verwerkt zijn, waarbij de speler - al dan niet tegen betaling - op een schijnbaar willekeurige manier spelitems verwerft. Deze items kunnen heel divers van aard zijn, variërend van personages of voorwerpen, tot emoties of speciale karakteristieken. De Engelstalige verzamelterm is gebaseerd op de (schat)kisten die deze items bevatten.”

Bron: Kansspelcommissie, 2023

Lootboxen (2/2)

Eenvoudiger gezegd

- Een soort verrassingspakket of schatkist.
- Je weet op voorhand niet welke items erin zitten.



- Intro
- Hoeveel gamen de Vlaamse jongeren?
- Zijn de games effectief gratis?
- Enkele definities
- **Wat zijn de risico's?**

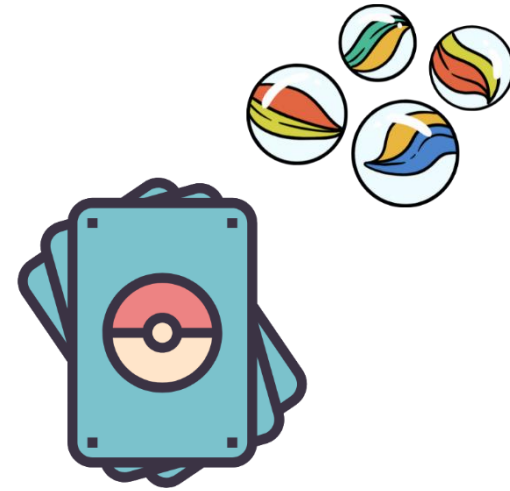


FoMO

Fear of Missing Out

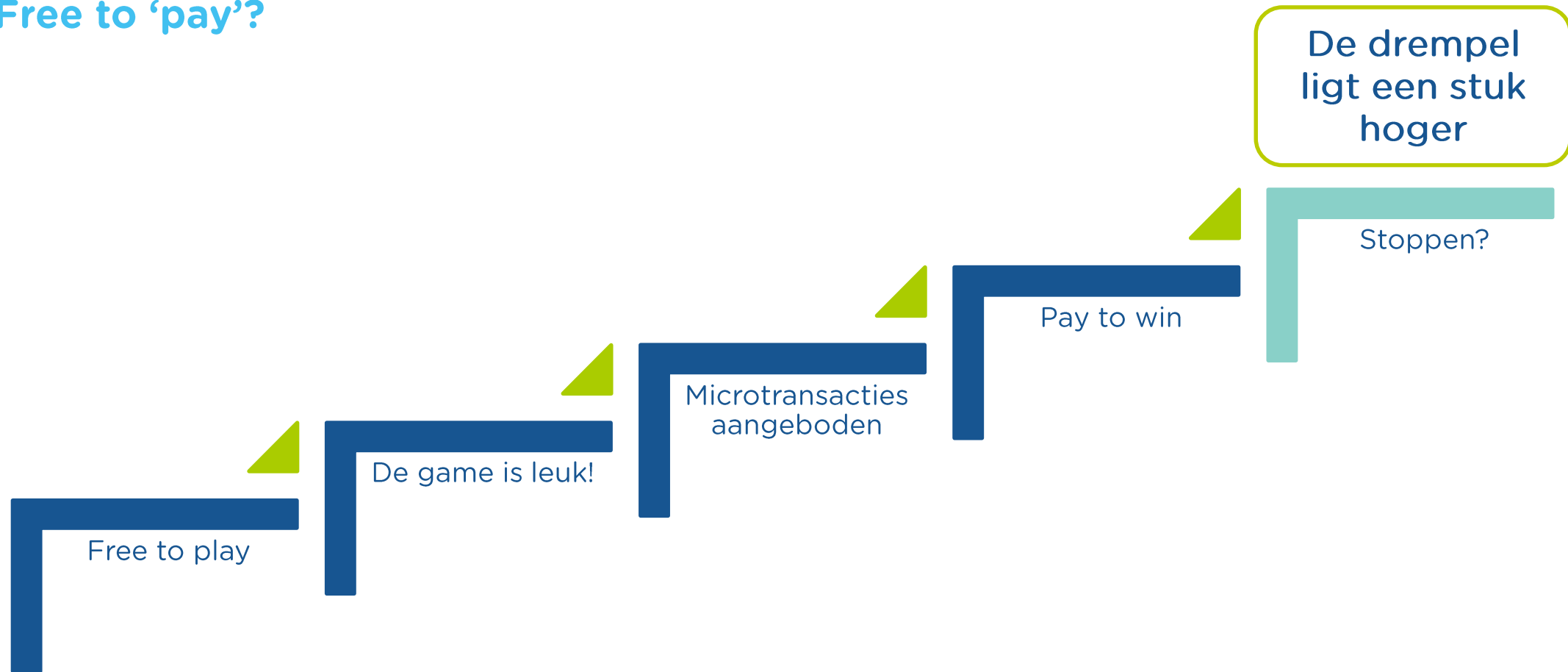
- Adolescentie is een periode waarin 'peers' een belangrijke invloed uitoefenen op de keuzes die jongeren maken.
- Ontstaan van trends.
- Sommige jongeren geven onder druk van vrienden geld uit.
 - Ook volwassenen kunnen hier gevoelig aan zijn.

Bron: Mediawijs.be



Gratis games zijn laagdrempelig

Free to 'pay'?



Gebrek aan prijstransparantie

In-game valuta als dark pattern

- Reële waarde van een aankoop onduidelijk: **onderschatting**
- Ook micro-transacties stapelen op tot een grote som
- Bulkaankopen
- Automatisch opgeslagen kredietgegevens verhogen het risico van hoge uitgaven.

Bron: Medianest.be

Lootboxen: Gaming or gambling? (1/3)

Loterijaspect

- Uitkomst wordt bepaald door een toekomstige gebeurtenis, onbekend op het moment van spelen.
- Resultaat wordt bepaald door toeval.
- Verlies kan vermeden worden door simpelweg **niet deel te nemen**.



Bron: Zone, P. (2019). *The rip-off games: How the new business model of online gaming exploits children*.

Lootboxen: Gaming or gambling? (2/3)

Internationaal onderzoek naar relatie lootboxen en gokken

Onderzoek bij 2213 Spaanse adolescenten (11 – 17 jaar)

“Positive relationship was found between purchasing lootboxes and online gambling six months later ...”

Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study

J. González-Cabrera^a, A. Basterra-González^a, J. Ortega-Barón^a, V. Caba-Machado^a, A. Díaz-López^a, H.M. Pontes^b, J.M. Machimbarrena^{c,*}

Brits onderzoek bij 1155 adolescenten (16 – 18 jaar)

“Evidence for a link between loot box spending and problem gambling in adolescents ...”

Online-gaming and mental health: Loot boxes and in-game purchases are related to problematic online gaming and depression in adolescents

Published: 07 May 2022

Volume 42, pages 20515–20526, (2023) [Cite this article](#)

Lootboxen: Gaming or gambling? (3/3)

Beslissing Belgische Kansspelcommissie (2018)

Studie: Belgisch verbod op 'lootboxes' in games wordt mogelijk niet goed gehandhaafd

De verbanning van 'lootboxes' in België wordt mogelijk niet goed gehandhaafd. Uit een onderzoek blijkt dat het overgrote merendeel van populaire games voor de iPhone in België nog steeds van de verboden gokmechaniek gebruikmaken.

Bron: HLN.be, 2022.

'Diablo Immortal' komt niet uit in België door strenge regels tegen 'lootboxes'

Blizzard brengt 'Diablo Immortal' niet uit in Nederland en België. Dat geldt zowel voor de mobiele versies als voor de pc-versie. Volgens ontwikkelaar Blizzard komt dat door "de huidige exploitatievoorwaarden in deze landen". Het bedrijf doelt waarschijnlijk op wetgeving omtrent 'lootboxes'. Voor die virtuele kisten met extra's kan je betalen, maar je weet op voorhand niet wat erin zit.

Bron: HLN.be, 2022.

Nieuwsblad

Ze zetten kinderen aan tot gokken, maar worden zomaar verkocht: 8 op 10 games verkopen nog steeds 'lootboxes'



Bron: Het Nieuwsblad, 2022.

Positieve noot

Ouderlijk toezicht in België

Persbericht

Belgische ouders hebben vertrouwen in de videogame beleving van hun kinderen

Ze zijn zich ook bewust van de uitgaven die hun kinderen doen tijdens het spelen van videogames



van de ouders staan hun kinderen toe om in-game aankopen te doen

Bron: Video Games Federation Belgium, 2024

Interessante websites

- <https://www.mediawijs.be/nl/dossiers/games-de-klas>
- <https://www.gamekunde.be>
- <https://www.speelhetslim.be>
- <https://vgfb.be/the-video-game-industry-in-belgium-2023/>



**Bedankt
voor je aandacht**

