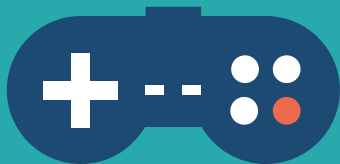


E-sport en E-sportsbetting

E-SPORT

bestaat uit spelers die een multiplayer videospel competitief spelen voor toeschouwers

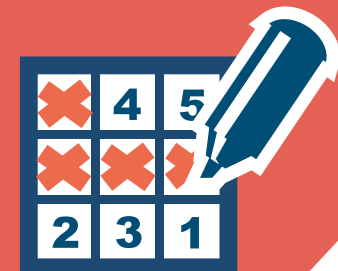
GAMEN



E-SPORTSBETTING

is het wedden op dergelijke wedstrijden

GOKKEN



Omvang

E-SPORT WERELDWIJD

INKOMSTEN* (euro)



2020

€ 1 miljard



2023

€ 1,46 miljard



PUBLIEK*



2020

495 miljoen



2023

646 miljoen



E-sporters

GAMERS



Trainen veel

▼
14 uren +



Stoppen
vroeg met carrière

▼
25 jaar



HUN MOTIVATIE

Competitie



Uitdaging



Aangaan
sociale relaties



Escapisme



Escapisme, ofwel het verlangen om aan de realiteit te ontsnappen, kent een sterk verband met het stellen van problematisch gamegedrag.

Gevaren

Voordelen

MENTAAL

Negatief welbevinden

frustratie, rusteloosheid



Escapisme

voorspeller problematisch
gamegedrag



FYSIEK

Pijn ▶
hand, nek,
pols



**Slaap-
problemen** ▶



◀ **Cardio-
vasculaire
aandoeningen**



◀ **Obesitas**

MENTAAL

Verbetering cognitieve functies



Stimulatie prosociaal gedrag



FYSIEK

Volgens e-sporters ▶ zijn fysieke
inspanningen en algemene gezondheid
ook belangrijk voor hun
e-sportcarrière.



E-sportsbetting

BEVAT DE 4 ELEMENTEN VAN EEN KANSSPEL

Spelelement



Inzet



Winst of verlies



Toevalselement



**Het gokken
gebeurt zowel**

Online



Of

In een
wedkantoor



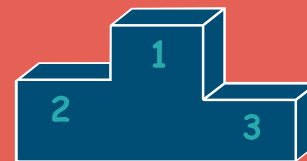
Vergelijkbaar
met sport-
weddenschappen



Meerdere
competities



Meerdere
wedstrijden



Meerdere
games



Wetgeving

E-SPORTSBETTING

Aanbieders van e-sportsbetting moeten hiervoor een **vergunning*** hebben:

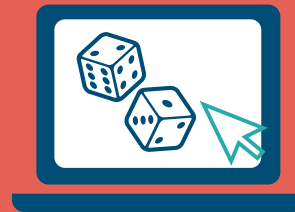
F1 vergunning

Fysiek (Wedkantoor)



F1 vergunning

Online (Website)



=

**Geldig
voor 9 jaar**



VOLGENS DE WET zijn er 3 soorten weddenschappen

Sportevenement



Evenement/gebeurtenis

E-sportsbetting valt onder het 'weden op evenementen'



Paardrennen



* Voor meer info over de vergunningen voor aanbieders: [zie document 'Wat zegt de wet over gokken?'](#)

Gokgedrag bij gamers

Meer problematische gokkers bij gamende bevolking dan bij niet-gamende bevolking



Deelnemers e-sportsbetting nemen vaker deel aan verschillende weddenschappen



Gokgedrag nagaan bij problematische gamers omwille van risico op problematisch gokgedrag

Skin betting

Een 'skin' is een virtueel voorwerp uit een game, waarmee je een personage, wapen, voertuig of kleding een ander uiterlijk kan geven. Soms krijg je skins spelenderwijs in de game, soms moet of kan je skins aankopen.



Meestal is een skin, binnen de game, zuiver visueel/esthetisch. Het heeft geen impact op het spel.



◀ Omdat je soms skins kan aankopen met echt geld, en verhandelen in de gamewereld, zijn ze toch geld waard.

'Skin betting'
is wedden met een skin
als inzet.

Online ▶



Sommige websites laten toe een skin als inzet in een weddenschap ▶ te gebruiken.

Elders kan je ▶ die skin inruilen voor iets anders van waarde.



Volgens wetgeving
is skin betting
een kansspel

▼
Onvergunde sites
zonder
leeftijdscontrole

▼
**In combinatie
met andere
weddenschappen**
is er hogere prevalentie
van problematisch
gokgedrag

[-18 jaar]