

Tilburg University

Gokken op een kansspelkwalificatie

van der Genugten, B.B.; Borm, P.E.M.

Publication date:
1996

[Link to publication in Tilburg University Research Portal](#)

Citation for published version (APA):

van der Genugten, B. B., & Borm, P. E. M. (1996). *Gokken op een kansspelkwalificatie: Een behendigheids spel?* Katholieke Universiteit Brabant.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Gokken op een kansspelkwalificatie: een behandigheids spel?

Prof.Dr. B.B. van der Genugten en Dr. P.E.M. Borm *

* De eerste auteur is hoogleraar Kansrekening en Statistiek en de tweede auteur is universitair docent Speltheorie; beiden zijn verbonden aan de Vakgroep Econometrie van de Katholieke Universiteit Brabant.

1 Inleiding

Veronderstel dat u een voor een groot publiek interessant spel met toevalselementen heeft bedacht, en dat u via connecties bij de media hiervoor zo uitbundig reclame laat maken dat de officier van justitie wel moet optreden. Er is dan tijd genoeg voor het organiseren van een nieuw commercieel aantrekkelijk spel: gokken op de rechterlijke kwalificatie van het door u bedachte oorspronkelijk spel als kansspel of behendigheids spel. De uitslag hiervan is immers onvoorspelbaar en daarom aantrekkelijk voor gokkers, maar welke rechter zal dit nieuwe spel als gokken durven te bestempelen?

Deze karikatuur m.b.t. rechtsonzekerheid kwam bij ons op bij lezing van het artikel "*Kansspelbegrip en kansspelbeleid*" van *Moerland en Van 't Veer*, in de vorige aflevering "De groeiemarkt van kansspelen". De auteurs stellen hierin dat bepaalde rechterlijke uitspraken m.b.t. het begrip kansspel onvoorspelbaar worden omdat rechters volstaan met een in geen enkel opzicht onderbouwde verwijzing naar de abstracte begripsomschrijving van wet en jurisprudentie (de *juridische toverformules*).

Moerland en Van 't Veer bepleiten vervolgens het hanteren van een consistente argumentatie die leidt tot een werkbare maatstaf voor het onderscheid tussen kans- en behendigheids spelen.

Wij hebben ons de afgelopen jaren met precies dit thema beziggehouden, zowel theoretisch vanuit onze beide wetenschapsgebieden (statistiek/kansrekening en speltheorie) als praktisch door op te treden als getuige-deskundigen. We verwijzen in deze context naar *Van Der Genugten & Borm* (1994), (1996). Vanuit deze ervaring zullen we in deze bijdrage onderdelen van *Moerland en Van 't Veer* becommentariëren en aanvullen.

2 Historisch perspectief

In deze paragraaf schetsen we het historische en morele kader (in sterk gesimplificeerde vorm) rondom de Wet of de Kansspelen zoals dat naar onze mening ook tot uitdrukking wordt gebracht in de artikelen van *Schutte* en *Van De List* in dezelfde aflevering. Ruwweg komt het neer op het volgende: "Het beoefenen van kansspelen, en in het verlengde daarvan het exploiteren, is een ondeugd; immers om geld te verdienen moet gewerkt worden. Het beoefenen van behendigheids spelen daarentegen is een deugd, immers hierbij is geestelijke of lichamelijke arbeid vereist en dat mag best geld opleveren". Vanuit dit perspectief is de huidige formulering van de Wet op de Kansspelen (titel I, art. 1) goed te begrijpen. Bij spelen om geld, waarbij de deelnemers hun kansen op winst niet

overwegend d.m.v. speelgedrag kunnen beïnvloeden, behoeft eigenlijk niet gewerkt te worden, maar wordt meer gegokt. Deze zijn dan ook in beginsel verboden, maar in de praktijk via vergunningen exclusief toegestaan aan de staat.

In vrijwel alle discussies wordt dit beleid belicht en gerechtvaardigd vanuit een negatieve invalshoek: als gokken dan toch moet is het goed dat de staat een controlerende functie heeft op deze onbedwingbare menselijke neiging op een gemakkelijke manier geld te verdienen. In geval van een ongecontroleerde exploitatie zou de burger immers ten prooi kunnen vallen aan uitbuiting, manipulatie en criminaliteit. De nadruk ligt dus steeds op een correcte kwalificatie tot kansspel. De positieve invalshoek, n.l. het streven naar een correcte kwalificatie tot behendigheidsspel ter bevordering van de deugd, lijkt hierbij op de achtergrond te raken. We signaleren slechts dit verschijnsel zonder hierover zelf een waardeoordeel te willen geven. Onze intentie is neutraal. We willen slechts instrumenten aandragen voor consistente beslissingsprocedures t.a.v. een kwalificatie tot kans- of behendigheidsspel zonder één van beide invalshoeken uit het oog te verliezen.

3 Juridische toverformules

De in Moerland en Van 't Veer gemaakte indeling van kansspelen in enge en ruime zin is puur feitelijk van aard. Ons houdt vooral de vraag bezig hoe een methodiek ontwikkeld kan worden die op systematische en consistente wijze leidt tot een kwalificatie van spelen als kansspel dan wel behendigheidsspel in de zin van de Wet op de Kansspelen.

De eerste stap hiertoe is een uitwerking van de door hen aangehaalde als juridische toverformules bestempelde teksten:

- Wet op de Kansspelen Titel I, art. 1: ... "mede te dingen naar *prijzen en premies* indien de aanwijzing der winnaars geschiedt door enige kansbepaling waarop de deelnemers in het algemeen geen overwegende invloed kunnen uitoefenen".
- Saturne-arrest (NJ 1966, 384): Voor "in het algemeen geen overwegende invloed" is beslissend welke resultaten *de grote meerderheid der spelers* in de praktijk van het spel behaalt.
- Golden Ten-arrest (NJ 1991, 808): Niet beslissend is de in abstracto bestaande mogelijkheid de uitkomst in overwegende mate te beïnvloeden, maar dat de *gemiddelde speler* daadwerkelijk in de praktijk *aanleert* zijn winstkansen te vergroten.

De uitwerking die we aan de toverformules geven, mondt uit in *vier kwalitatieve regels* die geen nadere inhoudelijke invulling maar slechts een nadere stylering beogen.

4 Vier kwalitatieve regels

Uit de twee aangehaalde arresten blijkt het belang van het *type gemiddelde speler* als representant van de grote meerderheid der spelers. Impliciet zit in de term aanleren ook het *type beginnende speler* die naïef speelt en geen of nauwelijks spelerervaring heeft opgedaan. Concrete spelers kunnen het spel *leren* en gaan geleidelijk van het beginnerstype over in het gemiddelde type.

Iets wat in de discussie rondom kansspelen tot nu toe niet naar voren komt, is dat de aard van spelen met toevalselementen wezenlijk kan verschillen in die zin dat onderscheid gemaakt moet worden tussen zogenaamde éénpersoonsspelen en meerpersoonsspelen. Het verschil zit hem hierbij niet in het concrete aantal deelnemers maar in het karakter van het spel. Bij meerpersoonsspelen zoals Poker is het spelresultaat van een bepaalde speler sterk afhankelijk van de spelwijze van andere spelers, wat niet of nauwelijks het geval is voor éénpersoonsspelen zoals Roulette en Blackjack. Daarnaast kunnen bij meerpersoonsspelen spelers verschillende spelersrollen vervullen (bijvoorbeeld zwart of wit bij schaken).

Met deze opmerkingen vooraf formuleren we nu vier kwalitatieve regels R1 t/m R4. Cruciaal hierin is R3 die "overwegende invloed" op de juiste wijze koppelt aan "kansbepaling" (toevalselementen).

Alle spelen

(R1) (prijzen of premies). Alleen van belang zijn spelen waarbij er sprake is van uitbetalingen aan spelers.

Eénpersoonsspelen

(R2) (leereffect aanwezig). *Nodig* voor een behendigheidsspel (vallend onder R1) is dat er een leereffect is: per definitie het verschil in spelresultaat tussen de gemiddelde en de beginnende speler.

(R3) (leereffect overwegend). *Voldoende* voor een behendigheidsspel (vallend onder R1 en R2) is dat het leereffect een overwegend deel is van het mogelijke verschil dat de gemiddelde speler had kunnen behalen als hem de uitkomsten van de toevalselementen bekend zouden zijn geweest.

Meerpersoonsspelen

(R4) (samenvattend beeld). De regels R2 en R3 blijven van toepassing in die zin dat ze gelden voor iedere spelersrol afzonderlijk t.o.v. de anderen die de speelwijze van een gemiddelde speler hanteren, en dat het samenvattend beeld over alle afzonderlijke spelersrollen bepaalt of aan de nodige (R2) en voldoende (R3) voorwaarde voldaan is.

In deze regels komen een aantal begrippen voor zoals toevalselementen, spelers, spelresultaat en overwegend deel waarvan de betekenis nog niet precies is vastgelegd. Dit is inherent aan de bestaande jurisprudentie. Zo geformuleerd en nog niet nader geprecieerd kunnen ze naar ons oordeel als gemeenschappelijk uitgangspunt dienen voor het opbouwen van verdere jurisprudentie, bijvoorbeeld via het ontwikkelen van algemene methodieken die hieraan een nadere invulling geven.

Laten we enkele concepten eruit lichten om de problemen die een nadere invulling met zich meebrengt wat explicieter aan te kunnen geven.

Allereerst is er de aard van de toevalselementen. Soms is er sprake van een "objectieve" toevalsgenerator zoals een Roulette-ketel, het schudden van kaarten of het gooien van dobbelstenen. In andere gevallen heeft het toevalselement een meer subjectief karakter. Denk aan de voetbaltoto of paardenrace's waarbij de deelnemers op een geheel andere manier in onzekerheid verkeren over de uitkomst van het spel. Buitenstaanders zullen deze onzekerheid verschillend inschatten, zodat kansen geen objectief gegeven meer vormen.

Een tweede probleem concentreert zich rond de invulling van het begrip spelresultaat. Vaak valt hierin duidelijkheid te verkrijgen door vast te leggen wat een spelronde is. Dit behoeft geen verdere discussie voor b.v. Roulette en Poker. Bij Blackjack is dit al iets lastiger: een aantal afzonderlijke spelen begrensd door het opnieuw schudden van de stok. Als goed omschreven kan worden wat een spelronde is, ligt het voor de hand het spelresultaat vast te leggen als de gemiddelde opbrengst van een speler per spelronde (het gemiddeld resultaat op de lange duur).

Bij bijvoorbeeld een spel vallend in de categorie van piramidesystemen ligt het ingewikkelder. Het is zelfs de vraag wat men als spelers van het spel dient aan te merken. Alleen de op dit moment ingeschreven of wellicht alle potentiële deelnemers? Wat is precies een spelronde? Als we het piramidesysteem als een samenhangend geheel in de tijd beschouwen, hoe kunnen we de definitie van spelresultaat als voortkomend uit het gemiddelde van herhalingen dan handhaven of modificeren? Een recente uitspraak hierover heeft betrekking op het piramidespel van Coin Liberté. Een in onze ogen goed beargumenteerde definitie van deelnemers en spelresultaat leidt op basis van de regels (R1)-(R4) onmiddellijk tot de kwalificatie kansspel. De rechtbank in Utrecht hanteerde een ander (in onze ogen discutabele) definitie, hetgeen op basis van dezelfde kwalitatieve argumenten leidde tot de kwalificatie behendigheids spel.

Bovenstaande toelichting illustreert dat de vier kwalitatieve regels de argumentatie styleren, maar ook niet meer dan dat. Ze kunnen daarom als gemeenschappelijk uitgangspunt dienen voor de algemene methodieken zoals *diagnostische criteria* (zie Wagenaar en Keren (1985)) of *behendigheidsniveau* (Van Der Genugten en Borm (1994)). We gaan hierop kort in.

5 De diagnostische criteria

Deze worden ook besproken door Moerland en Van 't Veer. We hebben deze uitvoerig geanalyseerd op hun diagnostische waarde en de bijbehorende argumentatie geëvalueerd.

Onze conclusie is dat het eerste drietal grote diagnostische waarde heeft mits ze adequaat gecorrigeerd en geherformuleerd worden. Ze komen dan in feite neer op de kwalitatieve regels (R2) en (R3) in de context van éénpersoonsspelen. De andere regels zijn onhanteerbaar of hebben geen aanvullende diagnostische waarde (zie Van Der Genugten & Borm (1996)).

6 Het behendigheidsniveau

De door ons ontwikkelde methode in Van Der Genugten en Borm (1994) is in beginsel alleen toepasbaar op een klasse van spelen waarbij de kansen op de uitkomsten van de toevalselementen zich op objectieve wijze laten kwantificeren. De spelregels van het spel inclusief regels m.b.t. inzetten en/of uitbetalingen dienen het spel volledig te karakteriseren. Het spel is op te delen in onafhankelijke, identieke spelronden met een welomschreven deelnemerslijst.

De door ons ontwikkelde methode neemt de kwalitatieve regels (R1)-(R4) tot uitgangspunt en verscherpt deze zodanig dat aan ieder spel door middel van een formule een behendigheidsniveau tussen 0 en 100 wordt toegekend. Dit leidt dan vanzelfsprekend tot een ordening van alle spelen binnen de klasse en bij een bepaalde vastlegging van de "behendigheidsdrempel" tot een kwalificatie van kans- of behendigheidsspel.

In theorie is dus het behendigheidsniveau vast te stellen en daarmee de kwalificatie. In de praktijk treden complicaties op omdat bij vele spelen de concrete bepaling nogal lastig is. We zijn daarom tevens aangewezen op globale middelen b.v. op de analyse van sterk vereenvoudigde spelvarianten die de belangrijkste kenmerken van het oorspronkelijke spel bewaren, aangevuld met oordelen over de effecten van speelwijzen die intrinsiek in de spelen verankerd liggen. Ook inpassing van empirisch gevonden resultaten is mogelijk.

Op basis hiervan zijn we gekomen tot een concrete ordening in een lijst van spelen, die bijvoorbeeld gebruikt is bij de rechtszaak inzake Poker bij de Concord Card Club in Amsterdam.

7 Kansspelen herijkt

Moerland en Van 't Veer stellen in hun eindconclusie dat dringend behoefte is aan een nadere afbakening van het kansspelbegrip. De uitspraak van de rechtbank van Amsterdam inzake Poker lijkt dit te ondersteunen. De Concord Card Club wordt vrijgesproken wegens gebrek aan bewijs en de rechtbank merkt hierbij tenslotte op "Dat het haar op grond van de gedingstukken, waarnemingen en met name de rapportage van deskundigen hoogst onzeker voorkomt of de vragen die op grond van de jurisprudentie gesteld moeten worden om tot een juridische vaststelling te komen of de onderhavige pokervarianten een kans- of behendigheidsspel zijn, ooit zodanig consistent en eensluidend beantwoord zullen kunnen worden dat deze beantwoording een sluitende bewijsvoering oplevert. In dit verband daarmee komt het de rechtbank voor dat hier een taak voor de wetgever is

weggelegd”.

In dit geval dus geen onbeargumenteerde uitspraak met verwijzing naar toverformules, maar de stellingname dat een nadere afbakening niet door jurisprudentie maar door wetgeving tot stand moet komen. Natuurlijk, het laatste woord hierover is zeker nog niet gezegd maar mede gelet op de door Moerland en Van 't Veer geconstateerde lacunes in argumentatie lijkt de verwachting gewettigd dat de jurisprudentie vooralsnog niet zal bijdragen tot een nadere omschrijving van het kansspelbegrip. Aangezien de nota "Kansspelen herijkt" hiervoor ook geen enkel aanknopingspunt biedt, lijkt de impasse compleet.

Blijft er dan toch ruimte voor gokken op een kansspelkwalificatie als gat in de markt?

Literatuur

Van Der Genugten, B.B. en Borm, P.E.M. (1994) - Een vergelijking van de behendigheid in spelen met een kanselement - Vakgroep Econometrie, KUB, Tilburg.

Van Der Genugten, B.B. en Borm, P.E.M. (1996) - Het behendighedsniveau van spelen en de diagnostische criteria - Vakgroep Econometrie, KUB, Tilburg.

Wagenaar, W.A. en Keren, G. (1985) - Het onderscheid tussen kans- en behendigheidsspelen - Instituut voor Zintuigfysiologie, TNO.