

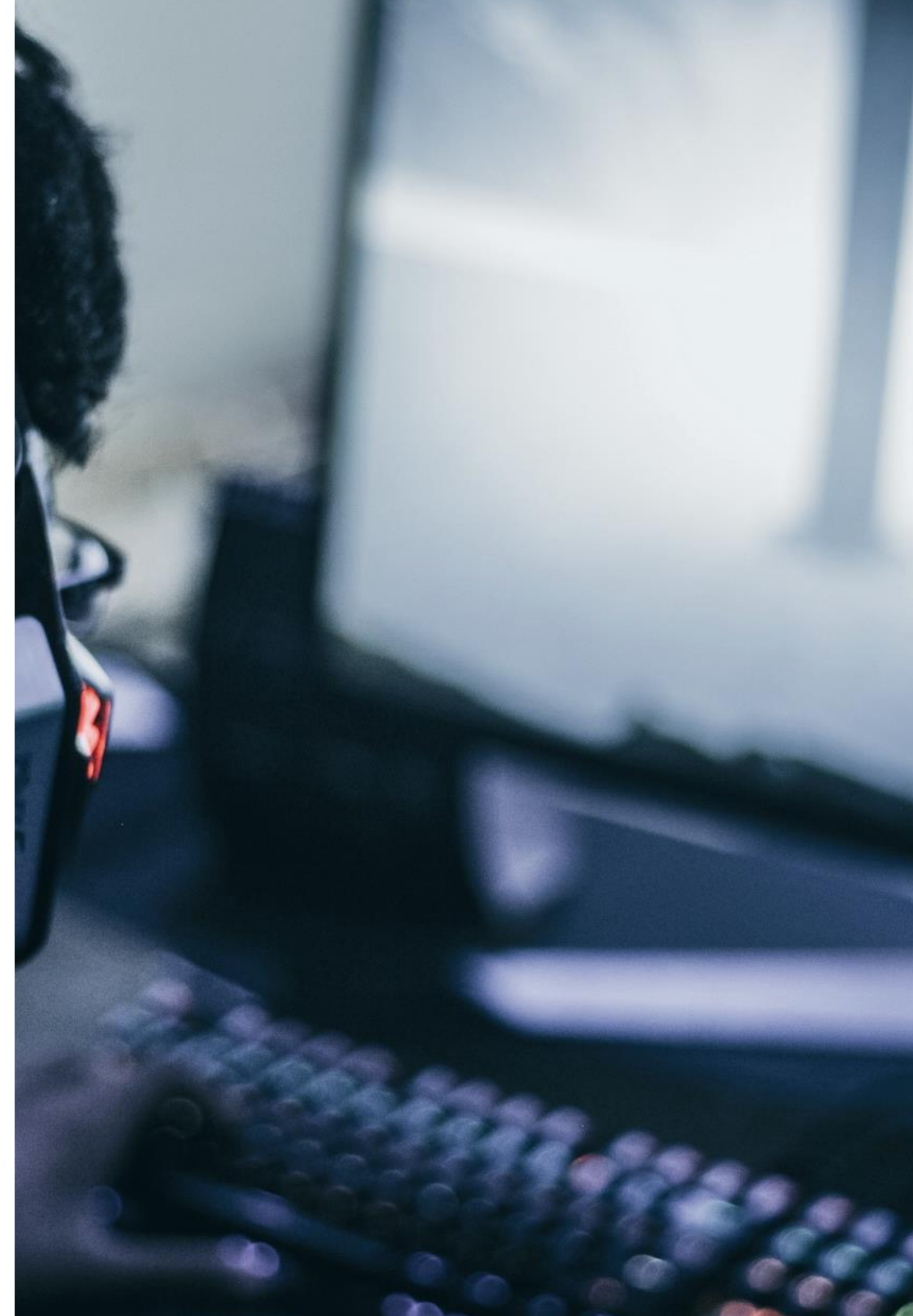


---

# Adapting Prevention Strategies in the Convergence of Gaming and Gambling

Maya Geudens – KU Leuven/UCLL

---



# Why am I speaking today?

---



- Clinical psychologist specializing in gaming disorder
- PhD in the prevalence and prevention of Gaming Disorder
- Part of the four-year interdisciplinary Gam(e)(a)ble research project
  - media and technology
  - psychological development
  - legal framework
  - pedagogical prevention.
- Tracked 1 400 adolescents for two years
- Interviewed 18 Prevention Professionals

---

# **Simulated Gambling inside games**



# Gambling related minigames





# In game casino's

---





# Loot boxes



A virtual item you can **earn** or **purchase** and then open to receive **random** in-game rewards according to a variable-ratio reinforcement schedule akin to gambling mechanics

---

# Gambling around Games



# Ads and influencers

POKERSTARS CASINO [Play Now](#)



## Jack and the Beanstalk

JOIN THE WORLD'S FASTEST GROWING CASINO

# 200% WELCOME BONUS

USE CODE: **CASINO**  
PLAY WITH £150 WHEN YOU DEPOSIT £50

Minimum deposit £10. New Casino players only. Wagering requirements apply. Bonus will be awarded up to £150. Full terms & conditions below.



- 1 REGISTER**  
Join the world's fastest growing Casino and play for free.
- 2 CLAIM YOUR BONUS**  
Open your account and deposit using code '**CASINO**' to unlock your bonus.
- 3 START PLAYING**  
Play your favourite Slots games, including Jack and the Beanstalk, Starburst, Gonzo's Quest and much more!

18+ [Gambleaware.co.uk](#). Please play responsibly.



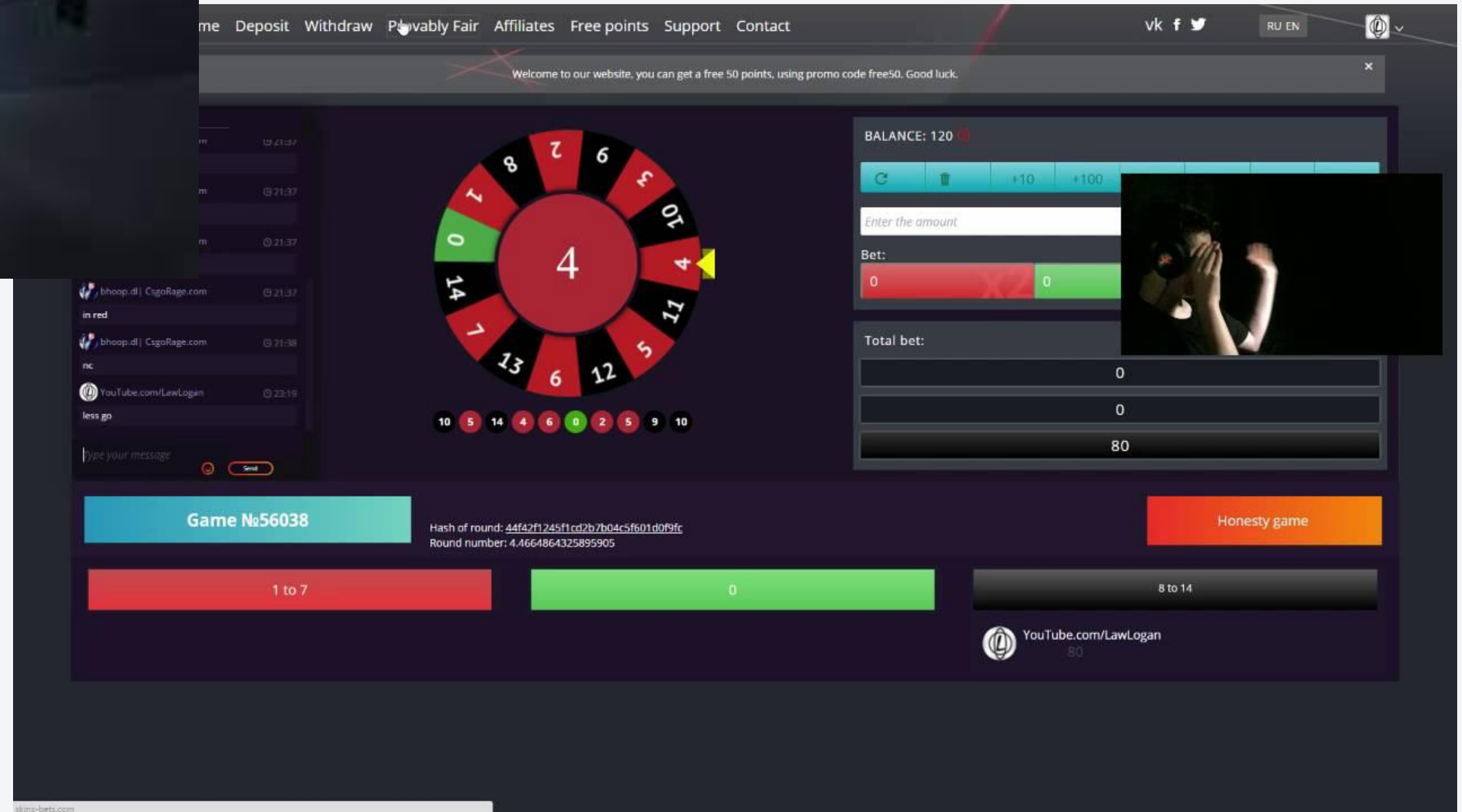
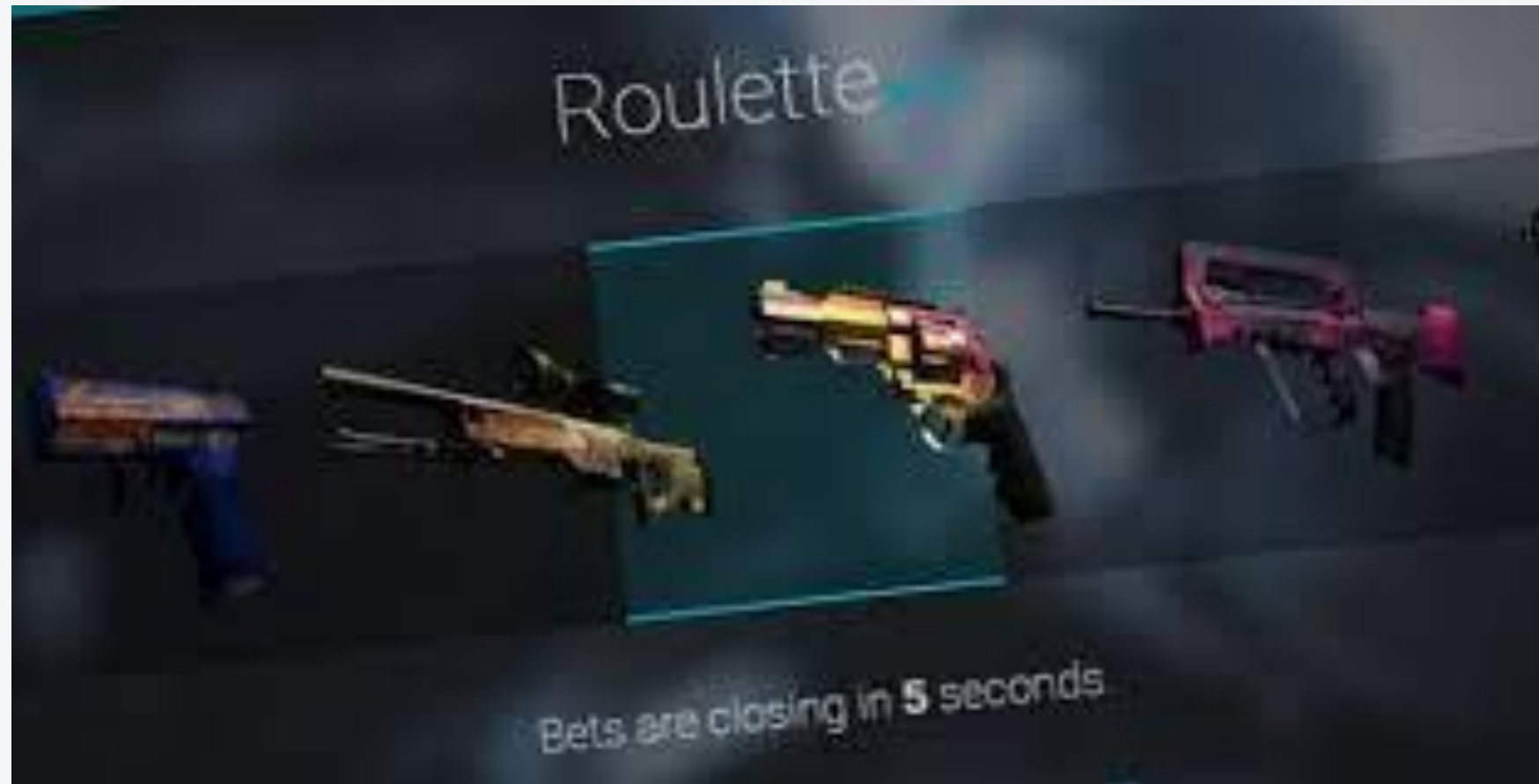
# 100+ LOOTBOX OPENING SESSION!!



Bronze 1 Silver 1 Gold 1 Platinum 1 Diamond 1 Master Grand Master



# Skin betting



Skins (virtual cosmetic items)  
as currency

# E-sportsbetting

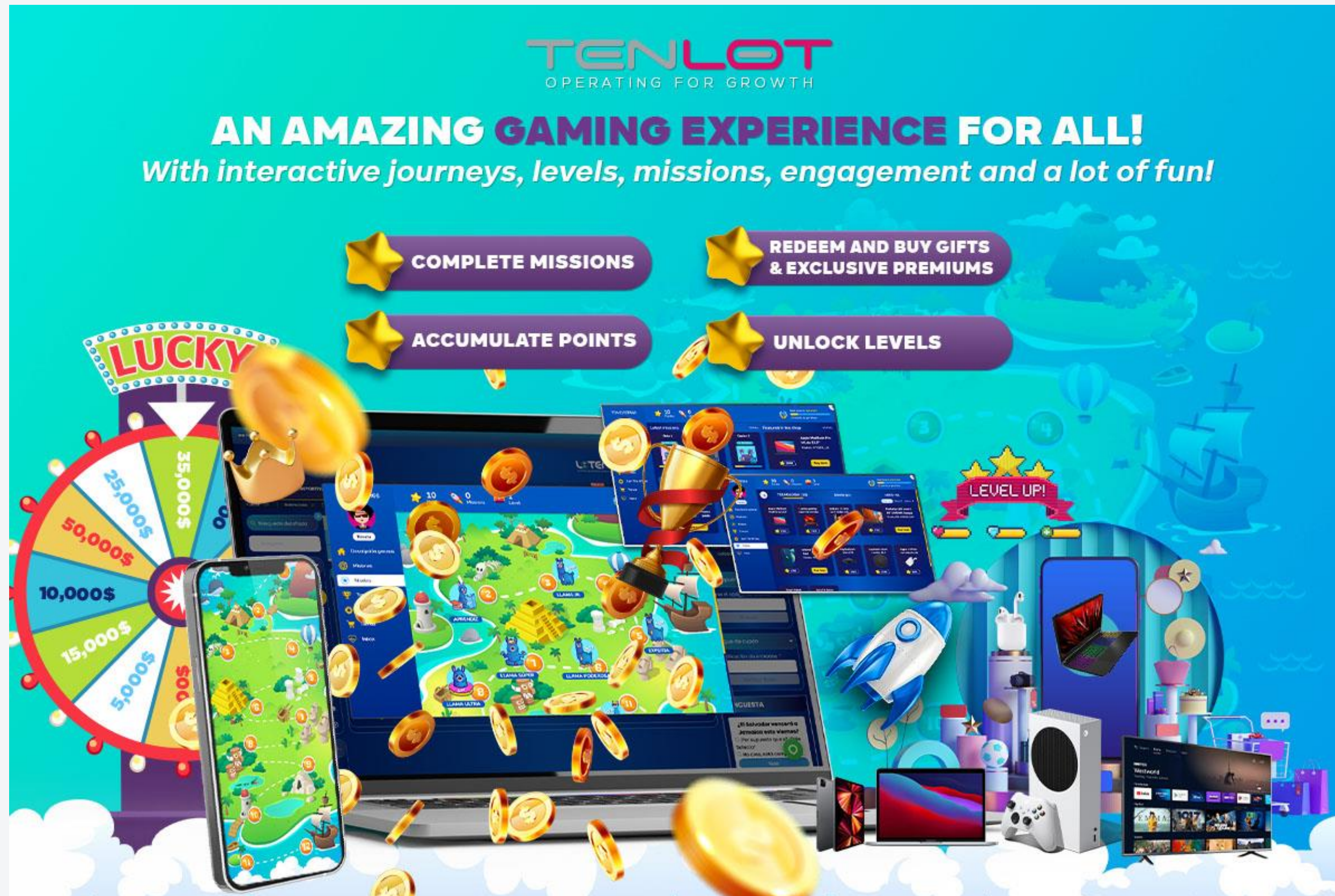




---

# **Gamification of Gambling**

# Gamification of Gambling



To make betting more immersive and engaging



---

**Are young people  
exposed?**

**Table 2. Frequency of participation in game-gambling involvement (% of gaming adolescents, ages 11–17)**

Data from the first survey (wave 1) of the Gam(e)a)ble study (total  $n = 1609$ ).

Activity	Total	Boys**	Girls***
Opening free loot boxes	51,6	67,7	32,8
Opening paid loot boxes	24,7	37,6	10,0
Selling items from a loot box	14,6	22,4	5,7
Buying items in social casino games	8,6	11,3	5,3
Spinning a prize wheel	59,0	64,8	51,9
Watching loot box openings	43,1	60,7	22,7
Watching gambling videos	22,4	31,5	11,9
Trading/selling NFTs***	9,8	13,9	5,0
E-sports betting	9,1	10,9	7,0
Skin betting	17,5	24,2	10,0

- 75.3% engaged in simulated gambling
- 25% have opened a paid loot box (illegal in Belgium!)
- 17,5 % engaged in skin betting,
- 9,1 % had bet on e-sports matches
- Boys participate far more than girls



# Is this actually harmful?

Activity	Total	Boys**	Girls***
Opening free loot boxes	51,6	67,7	32,8
Opening paid loot boxes	24,7	37,6	10,0
Selling items from a loot box	14,6	22,4	5,7
Buying items in social casino games	8,6	11,3	5,3
Spinning a prize wheel	59,0	64,8	51,9
Watching loot box openings	43,1	60,7	22,7
Watching gambling videos	22,4	31,5	11,9
Trading/selling NFTs***	9,8	13,9	5,0
E-sports betting	9,1	10,9	7,0
Skin betting	17,5	24,2	10,0

- **Normalization:** associated with more positive attitudes toward traditional gambling
- **Gateway effect:** early exposure predicts later real-money gambling
- **Illusion** of easy wins from inflated in-game odds
- Harms reported:
  - Financial: uncontrolled spending
  - Psychological: anxiety, more problematic gaming
  - Social: conflict, school, isolation

# Is this Gambling?

---

A child opens a loot box (Randomized Reward Mechanism) they earned for free after completing missions in a game. Inside is a cool skin, a new jacket for their avatar?



# Is this Gambling?

---

A child opens a loot box they earned for free after completing missions in a game. Inside is a cool skin, a new jacket for their avatar?

What if he can sell the skin for €500?

# Is this Gambling?

---

A child opens a loot box they earned for free after completing missions in a game. Inside is a cool skin, a new jacket for their avatar?

What if he can sell the skin for €500?

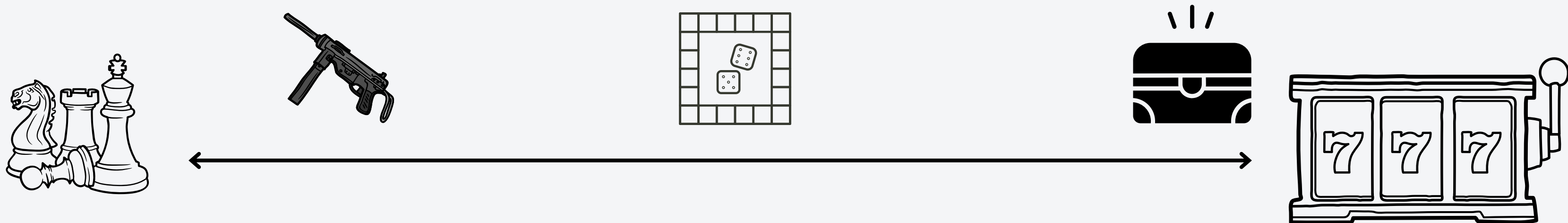
What if he can buy the loot box with real money?



# Potential risks

---

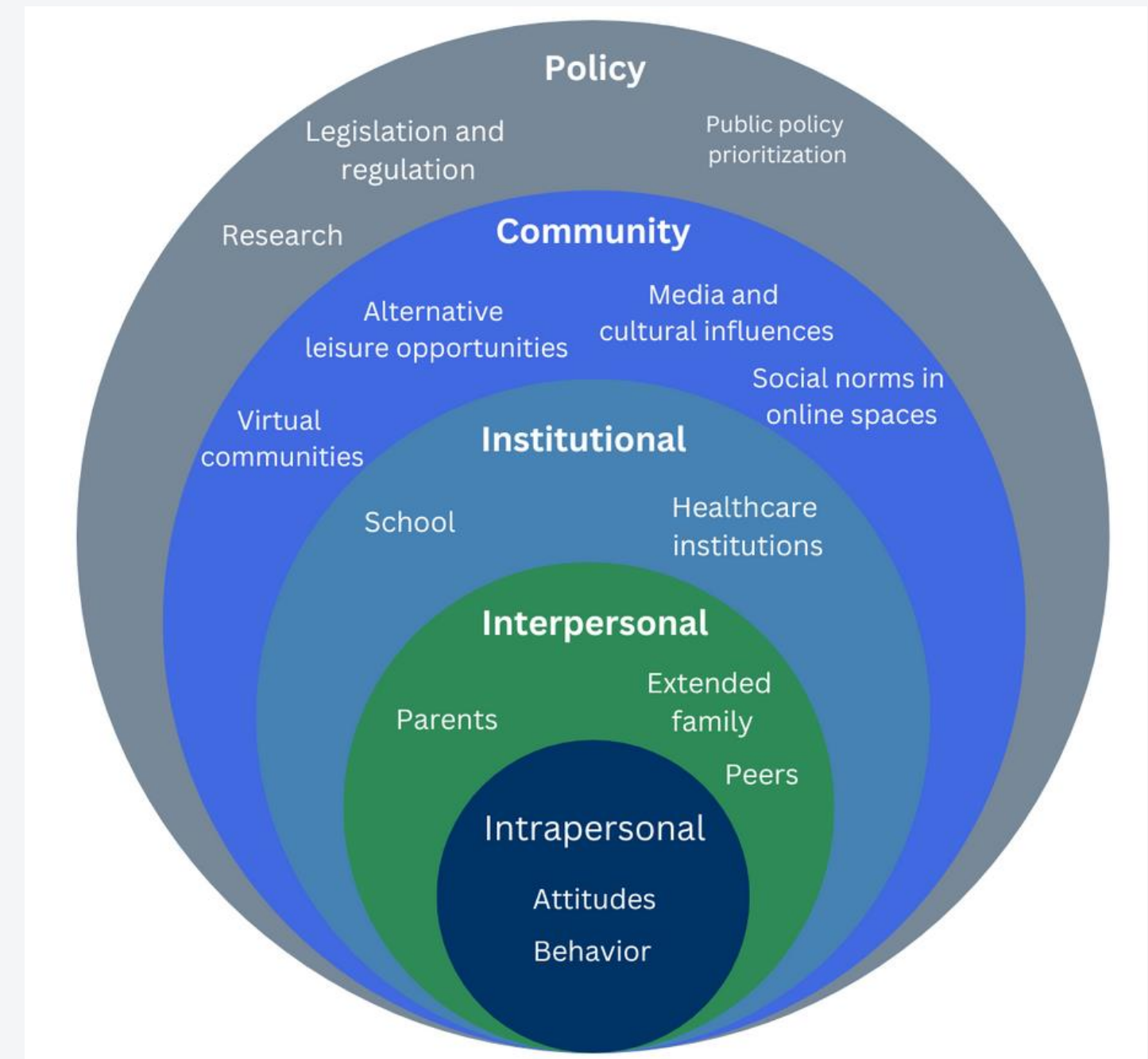
- It's a continuum, not a dichotomy
- Risks vary based on activity, reward, context and player



# Prevention must evolve

---

- It's complex
- Focus on only individual is too narrow
- Use the socio-ecological model (McLeroy 1988)
- Insights drawn from 18 prevention-worker interviews





# Policy level

---

- Each simulated gambling element has its own risk and should be investigated on its own terms
- More targeted research
- Ongoing dialogue between policymakers, researchers and prevention professionals
- More funding for both gaming and gambling prevention



# Community level

---

- Lack of awareness!!
- More public discourse and accessible information





# Institutional level

---

- Teachers, prevention workers, and youth professionals need:
  - Better practical tools
  - More dedicated training
  - Integration of this topic into existing materials



# Interpersonal level

---

- Do not demonize
- Increase parental involvement
- Communication skills
- Strengthen emotional connection

*How was your day*  
**ONLINE?**





# Intrapersonal level

---

- Watch out for triggering effect
- Media and financial literacy
- Emotion regulation skills
- Building a balanced digital life



# Prevention dossier

- Clear explanations of game-gambling mechanics
- Risk signals and indicators
- Strategies structured by SEM level
- Tools for conversations with parents and professionals

## 3. Prevalentie van gamegokvermen onder Vlaamse adolescenten

In het Gam(e)(a)ble-onderzoek, dat liep van oktober 2020 tot s hebben we de prevalentie van videogamen, gokken en de vermer onder Vlaamse adolescenten in kaart gebracht. Hiervoor werkten verschillende scholen verspreid over Vlaanderen, die hun leerling uitnodigden om deel te nemen aan een online vragenlijst. I behandelde diverse onderwerpen: naast sociodemografische gegeve gender en gezinsinkomen, waren er vragen over videogamegerelateerde gokactiviteiten en traditioneel gokken. mediatie rondom videogaming en gokken, evenals videogamestre aan bod. Verder onderzochten we persoonlijkheidskenmerken en men zoals 'sensation seeking', impulsiviteit en levenstevredenheid. In tota dan 2000 jongeren deel aan elke bevraging.

Tijdens de drie peilingen van het Gam(e)(a)ble-onderzoek vroeg frequentie van verschillende videogamegerelateerde gokactiviteiten tonen aan dat een aanzienlijk aantal Vlaamse jongeren betrokke vormen van deze gamegokvermenging. De onderstaande tabel (tc prevalentie van deze activiteiten in de afgelopen twaalf maanden w aandeel jongens en meisjes dat eraan deelnam.

Tabel 2. Frequentie van deelname aan gamegokvermenging (% van gamegokvermenging, 11-17 jaar oud)  
Data afkomstig uit de eerste bevraging (wave 1) van het Gam(e)(a)ble-onderzoek (totale n = 1609).

activiteit	Totaal	Jongen**	Meisje***
Gratis lootboxes openen	51.6	67.7	32.8
Betalende lootboxes openen	24.7	37.6	10.0
Items verkopen uit een lootbox	14.6	22.4	5.7
Items kopen in sociale-casinogames	8.6	11.3	5.3
Draaien aan een prijswiel	59.0	64.8	51.9
Lootbox openings bekijken	43.1	60.7	22.7
Gokvideo's bekijken	22.4	31.5	11.9
NFT's ruilen/verkopen***	9.8	13.9	5.0
e-sports betting	9.1	10.9	7.0
Skin betting	17.5	24.2	10.0

\*n = 832, \*\*n = 740, \*\*\*data afkomstig uit wave 2 (totale n = 1540; n jongens = 798, n meisjes = 1001)

## 2.2. Gokken

Het definiëren van gokken is een complexe opgave, omdat de interpretatie sterk varieert van land tot land, afhankelijk van lokale wetgeving en culturele opvattingen.

### Sta even stil bij volgende vragen:

- Geld inzetten op een slotmachine in een casino: Gokken of niet?
- Inzetten op een voetbalmatch: Gokken of niet?
- Meedoen aan de lotto: Gokken of niet?
- Een weddenschap aangaan over wie het snelst kan lopen, met als inzet de nieuwe sportschoenen van je vriend Thomas: Gokken of niet?
- Een lotje kopen voor de tombola om de scouts te sponsoren: Gokken of niet?

Denk even na waarom je sommige dingen wel als gokken ervaart, en anderen niet. Zoals je kunt zien, is het niet eenvoudig om te definiëren wat gokken net is en zal niet iedereen hetzelfde op deze vragen hetzelfde antwoorden. Gokken kan daarom niet als een vast kader is het dus niet zo eenvoudig om op deze v het felt dat er grote verschillen zijn in de manier v verschillende landen.

Wetgeving en beleid rond gokken is een natio beperkte rol voor de Europese Unie. Daarom zulle definitie van gokken volgens de Belgische wetg voor wat als een kansspel wordt beschouwd. De kansspel als:

*'Elk spel, waarbij een ingebrachte inzet van om h van deze inzet door minstens één der spelers, he aard voor minstens één der spelers of inrichte, waarbij het toeval een zelfs bijkomstig element i van de winnaar of de bepaling van de winst*

Voor de kwalificatie als kansspel onder de Belgisc elementen allemaal aanwezig zijn:

**Er is een spelelement** (dit kan ook een weddensc Kansspelcommissie betekent dit een competitie t bereiken van een bepaald resultaat door één enk machines).

## Onder de Radar: De Opkomst van Gamegokvermenging

Een analyse van gokelementen in videogames, de risico's voor jongeren en gerichte preventiestrategieën

fwo Research Foundation  
Flanders  
Opening new horizons

Gameable  
Interdisciplinary research on the sharing lines  
between gaming and gambling among teenagers



# What should you takeaway?

---

## What You Can Do?

- Raise awareness: Put it on the agenda, include this topic in tools, policy, education, include it in your existing material
- Stay alert: ask young people what they play, spend, and watch
- Scan the QR code to connect with Gameable and access the dossier

# Scan this QR code to stay up to date



**Questions or  
remarks?**

Maya.geudens@ucll.be

Gam@able