

14/01/2026, Echt

Ontvanger: Gemeenteraad van Arnhem

## Toelichting namens Gamestate

### Overname en positionering

The Game Box is recent overgenomen door Gamestate, een Europese marktleider in arcade-entertainment met ruim 70 jaar ervaring. Gamestate exploiteert arcadehallen in meerdere Europese landen en heeft in die decennia een sterke reputatie opgebouwd in het verantwoord, transparant en volledig wettelijk aanbieden van amusement. Deze ervaring vormt de basis voor de wijze waarop Gamestate omgaat met spelconcepten, doelgroepen, zorgplicht en maatschappelijke verantwoordelijkheid.

### Juridisch kader: helder onderscheid, geen grijs gebied

In tegenstelling tot wat soms wordt gesuggereerd, bestaat er geen onduidelijkheid in de wetgeving over het onderscheid tussen behendigheidsautomaten en kermisautomaten. Dit onderscheid is expliciet vastgelegd in de Wet op de kansspelen en wordt in de praktijk consistent toegepast door toezichthouders.

- Behendigheidsautomaten zijn volledig skill-based. De uitkomst van het spel wordt uitsluitend bepaald door de vaardigheden van de speler. Er kunnen geen prijzen worden gewonnen; uitsluitend extra speeltijd of een extra spelronde is mogelijk, zoals een extra bal bij flipperkasten of een extra ronde bij racespellen zoals Mario Kart.
- Kermisautomaten vormen een afzonderlijke, eveneens helder omschreven categorie. Hierbij kunnen spelers tickets winnen die uitsluitend kunnen worden ingewisseld voor kleine, niet-geldelijke prijzen. Het winnen van geld of geldswaardige prijzen is wettelijk uitgesloten.

De wet staat toe dat kermisautomaten een gemengde spelvorm mogen hebben, waarbij een aanzienlijk kanscomponent aanwezig kan zijn. Echter, Gamestate plaatst uitsluitend kermisautomaten die overwegend tot volledig skillbased zijn. Dit betekent dat de uitkomst in hoofdzaak wordt bepaald door reactievermogen, timing, inzicht en motorische vaardigheden van de speler. Eventuele kanscomponenten, voor zover wettelijk toegestaan, zijn zeer ondergeschikt en niet leidend. Het spelconcept is gericht op amusement, beleving en sociale interactie, niet op kans of financieel gewin.

### Doelgroep en transparant karakter

The Game Box en Gamestate richten zich nadrukkelijk niet op kinderen. Uit bezoekersgegevens blijkt dat circa 80% van de bezoekers volwassen is. De stelling dat de spellen of de visuele vormgeving kinderen zouden lokken, is niet gebaseerd op feiten.

Gamestate positioneert zich bovendien bewust in contrast met casino's en traditionele speelhallen. Waar deze doorgaans een gesloten en naar buiten toe ondoorzichtige uitstraling hebben, kiest Gamestate voor een open en transparant karakter. Grote raampartijen en zichtbaarheid vanaf de straat maken voor iedereen duidelijk wat er binnen plaatsvindt. Transparantie wordt daarmee expliciet ingezet als tegenhanger van het gesloten gokmilieu.

## Onderzoek en verslavingsrisico's

Recent grootschalig onderzoek van de Universiteit Maastricht heeft uitgebreid gekeken naar het bezoekersprofiel, speelgedrag, motieven en welzijn van arcadebezoekers. Dit onderzoek is juist uitgevoerd omdat arcadehallen regelmatig – maar onterecht – worden vergeleken met casino's (**Arcade, méér dan een spelletje?**

Motieven, meningen en welzijn van bezoekers van arcadehallen- Braas, Jonas & Massar 2024).

De kernconclusie van het onderzoek is dat er een fundamenteel verschil bestaat tussen arcadebezoekers en casinobezoekers, zowel in speelgedrag als in motivatie en afhankelijkheid. Arcadehallen richten zich op behendigheid en vaardigheden, waardoor spelers controle ervaren over de uitkomst van het spel. Dit staat in scherp contrast met casino's, waar spellen volledig gebaseerd zijn op geluk en onvoorspelbaarheid.

Uit het onderzoek blijkt dat:

- bezoeken aan arcadehallen voornamelijk incidenteel plaatsvinden;
- spelers controle behouden over hun tijd- en geldbesteding;
- er geen aanwijzingen zijn voor afhankelijkheid of verslavingsgedrag in arcadehallen.

Daarnaast toont het onderzoek aan dat het publiek van arcadehallen wezenlijk verschilt van dat van casino's:

- arcadebezoekers komen vaker in gezelschap en houden zich aan hun budget;
- casinobezoekers komen vaker alleen en geven vaker meer uit dan vooraf gepland;
- arcadehallen worden ervaren als plekken voor ontspanning en sociale interactie, terwijl casino's primair draaien om spanning en financiële prikkels.

Opvallend is bovendien dat arcadebezoekers een negatieve houding ten aanzien van casino's hebben. Er is nauwelijks tot geen overlap tussen arcadebezoekers en casinobezoekers. Personen die arcadehallen bezoeken, nemen doorgaans niet deel aan andere gokactiviteiten, zoals loterijen, sportwedenschappen, bingo of casinospelen.

Metingen van afhankelijkheid – waaronder het verzaken van dagelijkse activiteiten, het niet kunnen stoppen wanneer men dat wil, veelvuldig denken aan spelen en de bereidheid om ver te reizen – laten zien dat afhankelijkheid uitsluitend bij casinobezoekers voorkomt en niet bij arcadebezoekers.

Deze conclusies worden beaamd door instanties die na inmiddels meer dan tien jaar arcadehallen in Nederland:

- geen verslaving aan arcadehallen hebben vastgesteld;
- geen patroon hebben gezien waarbij arcadebezoek leidt tot later casinobezoek;
- geen verband of verhoogd risico op gokverslaving constateren.

## Conclusie

Op basis van het bovenstaande concludeert Gamestate dat:

- The Game Box, onder de vlag van Gamestate, onderdeel is geworden van een ervaren en verantwoord opererende Europese marktleider;
- het onderscheid tussen behendigheidsautomaten en kermisautomaten juridisch helder en eenduidig is;
- Gamestate bewust kiest voor overwegend tot volledig skillbased amusement;
- de doelgroep hoofdzakelijk volwassen is;
- wetenschappelijk onderzoek en jarenlange praktijkervaring geen enkel verband aantonen tussen arcadehallen en (latere) gokverslaving.

Roel Veltmeijer  
CEO Veltmeijer Group