

Vragen gesteld door de leden der Kamer, met de daarop door de regering gegeven antwoorden

3755

Vragen van het lid **Van Nispen** (SP) aan de Minister voor Rechtsbescherming over *de oproep van de Consumentenbond om het gebruik van lootboxes in videogames te reguleren* (ingezonden 1 juni 2022).

Antwoord van Minister **Weerwind** (Rechtsbescherming), mede namens de Minister van Economische Zaken en Klimaat en de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (ontvangen 24 augustus 2022). Zie ook Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2021–2022, nr. 3224.

Vraag 1

Heeft u kennisgenomen van de oproep van de Consumentenbond om het gebruik van lootboxes in videogames te reguleren?¹

Antwoord 1

Ja.

Vraag 2, 3 en 4

Deelt u de mening dat lootboxes manipulatief kunnen zijn, de marketing voor deze lootboxes soms agressief is en dat niet alle gamemakers eerlijk zijn over de winkansen bij het openen van dergelijke lootboxes? Zo ja, wat vindt u daarvan? Zo nee, waarom niet?

Bent u bereid het gebruik van lootboxes in videogames dusdanig te reguleren dat gamemakers gedwongen worden eerlijk te zijn over de winkansen en er geen psychologische trucs gebruikt mogen worden om spelers te verleiden om lootboxes te kopen? Zo ja, bent u dan ook bereid om dit op Europees niveau te bespreken?

Deelt u de mening dat videogames geen pay-to-win mechanisme zouden mogen bevatten, tenzij hierover zeer duidelijk wordt gecommuniceerd naar gamers? Zo ja, wilt u dit ook meenemen in de regulering?

¹ Consumentenbond, 31 mei 2022, «Overheden moeten inzet lootboxes aan banden leggen», <https://www.consumentenbond.nl/nieuws/2022/overheden-moeten-inzet-lootboxes-aan-banden-leggen>

Gamen is voor veel mensen, en specifiek jongeren, een populaire vorm van vrijetijdsbesteding. Gamen biedt vermaak en competitie, de mogelijkheid bepaalde vaardigheden te ontwikkelen en de kans om eenvoudig in contact te komen met (buitenlandse) leeftijd- en interessegenoten. Maar games kennen ook risico's en gamen kan leiden tot problematisch gedrag. Games kunnen zodanig ontworpen worden dat de speler veel tijd besteedt aan een game en – in sommige gevallen – veel geld uitgeeft aan aankopen binnen een game. Dit gebeurt bijvoorbeeld via loot boxes.

In maart 2022 oordeelde de Afdeling bestuursrechtspraak van de Raad van State (ABRvS) dat de loot boxes in de game FIFA19 en daaropvolgende versies niet als kansspel kunnen worden gekwalificeerd.² De ABRvS oordeelde dat de Ksa zich ten onrechte op het standpunt had gesteld dat het verkrijgen en openen van de loot boxes in FIFA als een opzichzelfstaand spel kan worden beschouwd, en daarmee niet als kansspel in de zin van de Wet op de kansspelen kan worden aangemerkt. De Ksa beziet wat de consequenties van deze uitspraak zijn voor haar aanpak van loot boxes.

Uw vragen over loot boxes beslaan meer dan enkel het kansspelelement. Ook andere aspecten kunnen daarbij een rol spelen.³ In dit kader zijn daarom onder meer de regels op het gebied van consumentenbescherming relevant. Er zijn informatieverplichtingen waar gameaanbieders zich aan moeten houden. De Autoriteit Consument en Markt (ACM) heeft hier in haar leidraad over de bescherming van de online consument aandacht aan besteed.⁴ De Europese Commissie heeft dit ook gedaan in haar richtsnoeren over de uitleg van de Richtlijn oneerlijke handelspraktijken.⁵ Zo moeten de voornaamste kenmerken van een loot box in een game duidelijk beschreven en de prijzen van de virtuele items duidelijk weergegeven worden. Ook moeten gameaanbieders bij het aanbod vermelden wat de winkansen en de zeldzame items zijn. Als een gameaanbieder dit niet doet, dan kan dit een oneerlijke handelspraktijk opleveren. Dat is ook het geval als een gameaanbieder een loot box inzet op een manier die misleidend of agressief is richting de consument. Dit is bijvoorbeeld het geval als gebruik wordt gemaakt van gepersonaliseerde loot boxes die geen rekening houden met de kwetsbaarheid van spelers, zoals bij kinderen. Als een gameaanbieder zich niet aan de regels houdt, kan de ACM handhavend op te treden. Daarnaast kan de consument naar de rechter te stappen.

De Europese Commissie start in het vierde kwartaal van 2022 een publieke consultatie over consumentenbescherming in de online omgeving. De Commissie gaat onderzoeken of aanvullende maatregelen nodig zijn om consumenten online beter te beschermen.⁶ De Minister van Economische Zaken en Klimaat is betrokken bij dit initiatief van de Europese Commissie en heeft in dat kader kennis genomen van de aanbevelingen van de Europese consumentenorganisaties over het gebruik van online technieken, waaronder loot boxes en pay-to-win mechanismen.

Om verder inzicht te krijgen in de verschillende vormen van gameontwerp en hun consequenties heeft het Trimbos-instituut, gefinancierd door het Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties, eind 2021 een rapport geschreven, getiteld «Behavioral design in video games: A roadmap for ethical and responsible games that contribute to long-term consumer health and well-being». Hierin staat een aantal principes dat van belang is bij het gedragsontwerp van games en een aantal aanbevelingen voor beleid. Het

² ABRvS, 9 maart 2022, ECLI:NL:RVS:2022:690

³ Zoals ook blijkt uit het WODC-onderzoek dat eind 2021 naar uw Kamer is gezonden: Trimbos-instituut (2021), *Risico's, voordelen en regulering van games*, bijlage bij *Kamerstuk 24 557*, nr. 180.

⁴ Autoriteit Consument en Markt (2020), *Bescherming van de online consument: Grenzen aan online beïnvloeding*, <https://www.acm.nl/nl/publicaties/leidraad-bescherming-online-consument>

⁵ Europese Commissie (2016), *Richtsnoeren voor de tenuitvoerlegging/toepassing van richtlijn 2005/29/EG betreffende oneerlijke handelspraktijken*, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52016SC0163>

⁶ Europese Commissie (2022), *Digital fairness – fitness check on EU consumer law*, https://ec.europa.eu/info/law/better-regulation/have-your-say/initiatives/13413-Digital-fairness-fitness-check-on-EU-consumer-law_en

kabinet beraadt zich op dit moment op een aantal beleidsinitiatieven op basis van deze aanbevelingen. Uw Kamer wordt hierover na de zomer bericht. Hierin wordt meegenomen de aangenomen motie van het lid Bontenbal (CDA) c.s. die het kabinet verzoekt te zoeken naar een mogelijkheid om loot boxes in games in Nederland te verbieden en daarvoor waar nodig de wet aan te passen.⁷

Vraag 5

Wat wilt u doen om, met name jongere, gamers te beschermen tegen het verslavende karakter van lootboxes en eventuele financiële problemen die met een dergelijke verslaving gepaard kunnen gaan?

Antwoord 5

Om de effecten van het verslavende karakter van loot boxes tegen te gaan zet de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport in op preventie door voorlichting over gameverslaving. Zo biedt het Trimbos-instituut laagdrempelige informatie en hulp voor gamers, ouders/verzorgers en professionals aan op gameninfo.nl. Via de Gamers Infolijn kunnen vragen gesteld worden over gamen, loot boxes en beschikbare hulp. Indien er meer hulp nodig is, worden mensen doorverwezen naar de verslavingszorg. Tot slot is gamen ingebed in het programma Helder op School van het Trimbos-instituut. Vanuit dit programma is een e-learning module beschikbaar gesteld voor docenten, is een folder ontwikkeld voor ouderavonden en wordt lesmateriaal ontwikkeld voor het voortgezet speciaal onderwijs. In de e-learning module en op ouderavonden is onder andere aandacht voor overmatig gamen en in het nieuwe lesmateriaal ligt de focus op digitale balans (gezond omgaan met digitale media).

Vraag 6

Wat vindt u van het idee om videogames waarin lootboxes gebruikt worden een leeftijdscategorie van 18+ te geven? Bent u bereid om hier ook op Europees niveau voor te pleiten?

Antwoord 6

Leeftijdsclassificaties aan games worden gegeven door PEGI. Dit is een systeem van zelfregulering door de (Europese) gamesector. Games met loot boxes krijgen bij PEGI niet standaard de leeftijdsclassificatie van 18+. Voor PEGI moet er, wil de leeftijdsclassificatie 18+ gelden, sprake zijn van gokken in de definitie: het aanmoedigen of aanleren van gokken in de vorm van casinospelen.⁸ Loot boxes zijn in de optiek van PEGI geen vorm van gokken waardoor de leeftijdsclassificatie van 18+ niet geldt.

Wel attendeert PEGI (toekomstige) spelers door middel van een zin bij het pictogram voor in-game aankopen erop dat de in-game aankopen in de betreffende game een vorm van loot boxes zijn. Dit heeft echter geen consequenties voor de leeftijdsclassificatie.

⁷ Kamerstuk 26 643, nr. 890

⁸ Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2019–2020, nr. 3644