

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

### 3517

Vragen van het lid **Slootweg** (CDA) aan de Staatssecretaris van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties over *het bericht «Kinderen opgelicht met virtuele muntjes voor gameplatform Roblox»* (ingezonden 1 mei 2023).

Antwoord van Staatssecretaris **Van Huffelen** (Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties), mede namens de Minister van Justitie en Veiligheid (ontvangen 4 september 2023)

#### Vraag 1

Bent u bekend met het bericht «Kinderen opgelicht met virtuele muntjes voor gameplatform Roblox»?<sup>1</sup>

#### Antwoord 1

Ja, daar ben ik mee bekend.

#### Vraag 2, 3 en 4

Zijn er cijfers bekend (bij de politie) over oplichting van kinderen in online games, bijvoorbeeld over het aantal aangiftes of de financiële schade? Zo niet, bent u bereid om hier onderzoek naar te doen?

Zijn er naast Roblox bij u andere voorbeelden bekend van manieren waarop kinderen worden opgelicht in online games? Zo ja, om welke games gaat het en om welk soort fraude?

In hoeverre hebben deze vormen van online fraude gericht op kinderen een internationaal karakter?

#### Antwoord 2, 3 en 4

De politie hanteert bij deze aangiften geen specifieke registratiecategorie voor het type online game. Daarnaast worden ook de leeftijd en exacte financiële schade niet standaard genoteerd. Het is aannemelijk dat oplichting zich niet specifiek toespitst tot een enkele online game of tot gebruikers in een land. Ik heb daar echter geen gegevens over. Door het Centraal Bureau voor de Statistiek is onderzoek gedaan naar online veiligheid en criminaliteit op basis van slachtofferenquêtes. Uit dit onderzoek bleek dat in 2022 15 procent van de Nederlanders van 15 jaar of ouder aangaf in de afgelopen 12 maanden

<sup>1</sup> NOS d.d. 25 april 2023; <https://nos.nl/artikel/2472807-kinderen-opgelicht-met-virtuele-muntjes-voor-gameplatform-roblox>

slachtoffer te zijn geweest van een of meer vormen van online criminaliteit, zoals oplichting en fraude, hacken, bedreiging en intimidatie.

#### Vraag 5

Zijn kinderen kwetsbaarder voor oplichting via phishing-links dan volwassenen?

#### Antwoord 5

Het is bekend dat criminelen zich met verschillende technieken (social engineering) richten op kwetsbare groepen. Dat zijn zeer kwalijke praktijken, waarbij mensen zoals u en ik, maar ook kinderen, worden verleid om op links te klikken, bestanden te downloaden of informatie prijs te geven. Minderjarigen zijn veelal nieuwsgierig en zijn zich vanwege hun ontwikkeling en ervaringsniveau minder bewust van de risico's. Uit cijfers van het Centraal Bureau van de Statistiek blijkt dat jongeren vaker op internet actief zijn. Dit vergroot de kans dat ze online worden opgelicht. Van de groep 15- tot 45-jarigen werd 9% slachtoffer van oplichting tegen 5% van de groep 65-plussers. Het patroon dat jongere Nederlanders vaker slachtoffer worden dan ouderen is met name te zien bij aankoopfraude en identiteitsfraude. Bij phishing zijn jongeren (15 tot 45 jaar) echter minder vaak slachtoffer van phishing dan andere leeftijdsgroepen, zoals 65-plussers (1%).<sup>2</sup> Het blijft belangrijk om in te zetten op het vroegtijdig ontwikkelen van online basisvaardigheden, bijvoorbeeld via het basisonderwijs. Het initiatief van het Ministerie van Justitie en Veiligheid met het programma «Mijn Cyberrijbewijs» is daar een goed voorbeeld van.<sup>3</sup> Via vijf lessen krijgen kinderen uit groep 7 en 8 van het primair onderwijs informatie en handelingsperspectief over waarom gedrag online sneller ontspoot dan in het fysieke domein.<sup>4</sup> *Mijn Cyberrijbewijs* is gratis beschikbaar.

#### Vraag 6

Deelt u de mening dat dit soort fraude in de hand wordt gewerkt doordat veel games gebruik maken van het «pay-to-win-principe» en digitale valuta zoals Robux?

#### Antwoord 6

Ik kan mij voorstellen dat het inspelen op menselijke eigenschappen, zoals nieuwsgierigheid, door middel van voorgespiegelde winkansen een onderdeel vormt van oplichtingstechnieken. Over een eventuele relatie tussen in-game of in-app aankopen en fraude heb ik geen gegevens.

#### Vraag 7

Deelt u de mening dat er bij spelletjesaanbieders een belangrijke verantwoordelijkheid ligt om in het ontwerp van games verleidingstechnieken tegen te gaan en het risico op oplichting van kinderen te minimaliseren? Bent u bereid te onderzoeken of hiervoor extra wettelijke waarborgen nodig zijn?

#### Antwoord 7

Ja, die mening deel ik. In 2020 heb ik de Code kinderrechten online laten ontwerpen met ontwerpprincipes voor ontwikkelaars van digitale diensten en producten. De Code bestaat uit een tiental beginselen die op zich niet juridisch afdwingbaar zijn, maar de onderliggende wet- en regelgeving is dat wel (o.a. het internationale verdrag inzake de rechten van het kind, de Mediawet, en het burgerlijk wetboek). De Code ziet er op dat kinderrechten tijdens het ontwerpproces worden geborgd. Dat ziet op meer kwesties dan alleen verleidingstechnieken. Ik wil het gebruik van de Code door de ontwikkelaars intensiveren. Ik laat daarom de Code doorontwikkelen tot een meer praktisch instrument voor ontwikkelaars waarmee zij in iedere stap van het ontwerpproces op een toegankelijke wijze kunnen controleren of zij

<sup>2</sup> Centraal Bureau voor de Statistiek, Monitor Online Veiligheid en Criminaliteit 2022, zie 4.1.2. slachtoffers online oplichting en fraude naar persoonskenmerken.

<sup>3</sup> Zie: [www.mijn cyberrijbewijs.nl](http://www.mijn cyberrijbewijs.nl)

<sup>4</sup> Rathenau Instituut (2021). Online ontspoord – Een verkenning van schadelijk en immoreel gedrag op het internet in Nederland. Den Haag (auteurs: Huijstee, M. van, W. Nieuwenhuizen, M. Sanders, E. Masson en P. van Boheemen)

kinderrechten in het ontwerp borgen. Ook laat ik op dit moment onderzoeken of de Code wettelijk kan worden verankerd.

Tegelijkertijd werk ik aan een kinderrechten impact assessment (KIA) dat de risico's op schending van kinderrechten in een ontwerp voor een digitale dienst of product, in kaart brengt. Is dat risico aanwezig, dan zal de ontwikkelaar het ontwerp moeten aanpassen. Ook ten aanzien van dit instrument laat ik de mogelijkheid van een wettelijke verankering onderzoeken. Ten slotte ontwikkel ik een keurmerk kinderrechten dat aangeeft of de digitale dienst of het product kinderrechten respecteert. In de brief die ik op 14 juli jl. aan uw Kamer heb gestuurd, zet ik mijn beleid met betrekking tot kinderrechten en digitalisering uiteen. De hiervoor genoemde instrumenten, de KIA, de Code kinderrechten online en het keurmerk, zien op het ontwerpproces van ontwikkelaars voor digitale diensten en producten.

#### Vraag 8

Wat is de status van uw inzet om in Europees verband te pleiten voor het verbieden van loot boxes en andere soortgelijke verleidingstechnieken?

#### Antwoord 8

De Europese Commissie is gestart met een consultatie over consumentenbescherming in de online omgeving. De Commissie gaat onderzoeken of aanvullende maatregelen nodig zijn om consumenten online beter te beschermen. In dat kader gaat de Minister van Economische Zaken en Klimaat (EZK) aan de Commissie voorstellen de Europese regelgeving zodanig aan te passen dat loot boxes onder alle omstandigheden kwalificeren als een oneerlijke handelspraktijk. Daarnaast gaat de Minister van EZK aan de Commissie vragen om praktijken zoals pay-to-win mechanismen en het gebruik van virtuele munten op Europees niveau strakker te reguleren. De resultaten van de Commissie worden in het tweede kwartaal van 2024 verwacht. Vanaf 2025 kunnen wetgevende voorstellen van de Commissie volgen.

#### Vraag 9

Bent u bereid om in Europees verband ook te pleiten voor een harde aanpak van de hieruit voortvloeiende fraude en oplichting van kinderen?

#### Antwoord 9

Als voorbeeld van een gewenste hardere aanpak heb ik in het voorgaande antwoord toegelicht dat in Europees verband wordt samengewerkt om consumenten en kinderen online beter te beschermen, bijvoorbeeld met de oproep tot nadere regulering en het verbieden van loot boxes. Oneerlijke handelspraktijken en daaruit voortvloeiende fraude en oplichting zijn strafbare gedragingen. Slachtoffers kunnen daarvan nu al aangifte doen.

#### Vraag 10

Bent u bereid om samen met de politie te bekijken hoe dit soort fraude zo hard mogelijk aangepakt kan worden? Is de politie hiervoor voldoende toegerust en wordt hiervoor internationaal samengewerkt?

#### Antwoord 10

De inzet van het strafrecht is alleen mogelijk indien sprake is van strafbare feiten. In de antwoorden op vraag 7 en 8 ben ik al ingegaan op het belang om kinderrechten en consumentenrechten te versterken. De overheid werkt samen met private partners aan het tegengaan van online criminaliteit door in te zetten op preventie en het vergroten van bewustwording om tijdig risico's te herkennen en preventief maatregelen te nemen om de kans op slachtofferschap te verkleinen. Daarbij is er aandacht voor de kwetsbaarheid van jongeren die kan leiden tot slachtofferschap of ouderschap bij online criminaliteit. Voor de politie zijn in de Veiligheidsagenda 2023–2026 landelijke beleidsdoelstellingen geformuleerd. Internationale samenwerking is onderdeel van de afspraken in deze Veiligheidsagenda. De Minister van Justitie en Veiligheid heeft uw Kamer hierover geïnformeerd.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Bijlage bij Kamerstuk 29 628, nr. 1139.

#### Vraag 11

Herinnert u zich dat u in antwoord op vragen van het lid Bontenbal<sup>6</sup> de ambitie heeft uitgesproken om ouders en kinderen goed te informeren over de kansen en risico's van digitale technieken door middel van publieksvoorlichting? Kunt u hiervan een update geven?

#### Antwoord 11

Ja, dat herinner ik mij. Ik werk op dit moment aan een plan van aanpak. Ik heb een meerjarige publiekscommunicatie voor ogen waarin verschillende thema's aan bod komen en die dit najaar start. Daarnaast laat ik, specifiek met het oog op verleidingstechnieken, een gamewijzer ontwikkelen. Dit is een onafhankelijk codeersysteem waarmee games kunnen worden beoordeeld op de aanwezigheid van gedragsbeïnvloeding. Ouders en gamers kunnen aan de hand van deze codering zelf beter beslissen of ze de game willen spelen. Daarnaast maakt het codeersysteem zichtbaar wat er gebeurt in games, waardoor het gesprek met ontwikkelaars van digitale diensten en producten over begrenzing en ethiek beter kan worden gevoerd. Ik wil u voor dit punt ook verwijzen naar de brief die ik u op 14 juli jl. heb gestuurd.

---

<sup>6</sup> Aangangsel van de Handelingen, vergaderjaar 2022–2023, nr. 1176; <https://www.tweedekamer.nl/kamerstukken/kamervragen/detail?id=2022Z24070&did=2022D56837>