

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

869

Vragen van de leden **Krul** (CDA) en **Ceder** (ChristenUnie) aan de Minister van Economische Zaken over *het bericht «Veel kinderen hebben spijt van aankopen in games, zoals loot boxes»* (ingezonden 27 november 2024).

Antwoord van Minister **Beljaarts** (Economische Zaken) (ontvangen 18 december 2024).

Vraag 1 en 2

Wat is uw reactie op het bericht dat veel kinderen tussen de acht en twaalf jaar spijt hebben van hun aankopen in games, zoals blijkt uit onderzoek van Unicef?¹

Wat vindt u ervan dat van de 188.000 ondervraagde kinderen de helft aangaf weleens aankopen te doen in games? Bent u het ermee eens dat dit zorgwekkende cijfers zijn gezien de jonge leeftijd van de kinderen?

Antwoord 1 en 2

Ik vind de resultaten van het onderzoek van Unicef zorgelijk. Game-aanbieders bieden tools voor ouderlijk toezicht aan (zogenaamde «parental control»). Het is van belang dat ouders deze ook gebruiken en dergelijke aankopen met hun kinderen bespreken. Desondanks blijken veel Nederlandse basisschoolkinderen – al dan niet via hun ouders – aankopen te doen waar ze wel eens spijt van hebben. Dit kan onder andere te maken hebben met groepsdruk. Alhoewel groepsdruk om bepaalde aankopen te doen helaas van alle tijden is (en breder dan games), bevestigt het onderzoek van Unicef dat kinderen kwetsbaar zijn in een digitale omgeving.

Vraag 3

Deelt u de mening dat dit onderzoek nog eens extra de noodzaak van een verbod op loot boxes onderstreept, zoals de Kamer heeft verzocht in de motie-Bontenbal c.s. (Kamerstuk 26 643, nr. 881)?

Antwoord 3

Ja, ik deel die mening.

¹ NOS, 22 november 2024, («Veel kinderen hebben spijt van aankopen in games, zoals loot boxes»). (<https://nos.nl/artikel/2545477-veel-kinderen-hebben-spijt-van-aankopen-in-games-zoals-loot-boxes>)

Vraag 4

Klopt het dat u in het Wetgevingsoverleg Digitale Zaken heeft aangegeven dat uw inzet erop is gericht om dit verbod te regelen in de aangekondigde Europese Digital Fairness Act, maar dat het onzeker is of deze verordening zo'n voorstel zal bevatten?

Antwoord 4

Ik heb al eerder bij de Europese Commissie gepleit voor strengere regels rondom in-app aankopen, waaronder een generiek verbod op loot boxes en strengere regulering van zogenaamde pay-to-win mechanismen en digitale munten. Dit standpunt is op verschillende manieren bij de Europese Commissie en andere lidstaten onder de aandacht gebracht, onder andere door het publiceren van een non-paper in juli 2023², het organiseren van een bijeenkomst in Brussel in november 2023 en tijdens de Informele Raad voor Concurrentievermogen over consumentenbescherming van 19 april 2024³. Onder veel lidstaten leven vergelijkbare zorgen over in-game aankopen. Mijn inzet is erop gericht om een verbod op loot boxes te regelen in de aangekondigde Europese Digital Fairness Act en ik zoek hiervoor de samenwerking met andere lidstaten. Het voorstel van de Europese Commissie wordt eind 2025 of begin 2026 verwacht. In de mission letter⁴ van Eurocommissaris McGrath is aangekondigd dat de Digital Fairness Act voldoende bescherming moet bieden rondom het verslavend ontwerp van digitale diensten.

Vraag 5

Klopt het dat u in hetzelfde Wetgevingsoverleg heeft aangegeven dat lidstaten op dit punt geen strengere nationale regels kunnen opleggen?

Antwoord 5

Ik heb in het Wetgevingsoverleg aangegeven dat er bij de relevante Europese consumentenwetgeving⁵ sprake is van maximumharmonisatie. Dit betekent dat individuele lidstaten op dit terrein geen strengere regels mogen opleggen om de consument te beschermen.

Vraag 6

Ziet u het risico dat een verbod op loot boxes veel vertraging oploopt, als dit uiteindelijk niet in het Europese voorstel wordt opgenomen? Hoe gaat u er dan voor zorgen dat de motie wordt uitgevoerd?

Antwoord 6

De Digital Fairness Act is reeds aangekondigd op Europees niveau. Of deze Act aanvullende regels rondom loot boxes zal bevatten is nog onzeker. In de mission letter van Eurocommissaris McGrath is aangekondigd dat de Digital Fairness Act voldoende bescherming moet bieden rondom het verslavend ontwerp van digitale diensten.

Ik zet mij in om een verbod op loot boxes op te laten nemen in de Digital Fairness Act, zoals tevens aangegeven in het antwoord op vraag 4. In de eerste helft van 2025 zal ik de Kamer nader informeren over de Nederlandse inzet in aanloop naar een mogelijk voorstel van de Europese Commissie.

Vraag 7 en 8

Kunt u aangeven waarom het in België wel is gelukt om op nationaal niveau loot boxes te verbieden via de kansspelwetgeving?

Welke mogelijkheden ziet u om ook in Nederland op nationaal niveau loot boxes aan te pakken, bijvoorbeeld via de kansspelwetgeving of een andere route?

² Non-paper on digital fitness check consumer protection, Documents - PR EU, Brussels | The Netherlands and PR EU, Brussels (netherlandsandyou.nl)

³ Kamerstuk 21 501-30, nr. 609

⁴ 907fd6b6-0474-47d7-99da-47007ca30d02_en (europa.eu)

⁵ Richtlijn oneerlijke handelspraktijken (2005/29/EG).

Antwoord 7 en 8

De kansspelwetgeving in België kent een andere definitie van kansspel dan de Nederlandse, waardoor betaalde loot boxes in sommige gevallen in België worden aangemerkt als kansspel en onder een vergunningsplicht vallen. Het aanbieden van deze loot boxes zonder vergunning is in België vervolgens verboden. Gratis loot boxes, waarin alsnog mogelijk risicovolle elementen kunnen zitten, zijn ook in België niet verboden.

De Nederlandse kansspelwetgeving kent een andere definitie van kansspelen. Het aanpakken van loot boxes via de Nederlandse kansspelwetgeving is in een eerder stadium reeds onderzocht⁶. De Afdeling Bestuursrechtspraak van de Raad van State oordeelde in maart 2022 dat een loot box in de game FIFA19 en daaropvolgende versies geen kansspel is waarvoor een vergunning nodig zou zijn. Naar het oordeel van de Afdeling bestuursrechtspraak is het verkrijgen en het openen van deze loot boxes geen opzichzelfstaand kansspel volgens de Nederlandse definitie van kansspel.

Omdat loot boxes bijna altijd onderdeel zijn van een breder spel, is vervolgens ook het reguleren van loot boxes via een aanpassing van de kansspelwetgeving geen kansrijke en ook geen wenselijke route. Daarmee zouden immers niet alleen de beperkte spelelementen, maar hele spellen die die spelelementen bevatten onder de kansspelwetgeving vallen. Bovendien geldt dat de problematiek met sommige ontwerpkeuzes in games breder is dan alleen loot boxes, bijvoorbeeld ten aanzien van het gebruik van pay-to-win mechanismen en digitale munten. Dit sluit niet goed aan bij een eventuele route via de kansspelwetgeving.

Ik constateer om deze redenen dat het verder reguleren van loot boxes niet goed past binnen bestaande wetgeving. Een mogelijk alternatief zou nieuwe nationale wetgeving kunnen zijn met als doel de gezondheid van burgers te beschermen.

Ik ben echter van mening dat een verbod op loot boxes op Europees niveau het meest effectief is en daarom de voorkeur heeft. Het betreft hier bij uitstek een internationale markt en daarom kan met Europese wetgeving meer impact gemaakt worden.⁷ Nationale regels kunnen namelijk makkelijker omzeild worden, terwijl Europese regels ervoor kunnen zorgen dat game-aanbieders hun verdienmodel gaan aanpassen, omdat dan dezelfde regels voor een veel grotere markt gelden. Consumenten, zowel volwassenen als minderjarigen, worden hierdoor uiteindelijk beter beschermd. Bovendien is het voor ondernemers veel duidelijker als er eenduidige regels in de EU gelden en die niet per lidstaat verschillen.

Vraag 9 en 10

Bent u bereid om, gezien de urgentie en het onderzoek van Unicef, niet te wachten op Europese wetgeving maar alvast in Nederland alles op alles te zetten om zo snel mogelijk een verbod op loot boxes in te voeren?

Bent u bereid om in Europees verband aan te geven dat Nederland aan een nationaal verbod werkt, als in Europa onvoldoende stappen worden gezet en onvoldoende snelheid wordt gemaakt?

Antwoord 9 en 10

Nederland pleit voor een verbod van loot boxes in de Digital Fairness Act en ik dring er bij de Europese Commissie op aan om zo spoedig mogelijk met een voorstel te komen. Ik wil niet vooruitlopen op nationale wetgeving, omdat ik verwacht dat er op Europees niveau actie wordt ondernomen. Ik merk nogmaals op, zoals aangegeven in de beantwoording van de vragen 7 en 8, dat Europese wetgeving een effectiever instrument is.

⁶ Kamerstukken II, 2022/23, 26 643, nr. 948.

⁷ Zie bijvoorbeeld Spelers omzeilen Belgisch loot boxes verbod