Ministerie van Economische Zaken
en Klimaat

1-1

Aan de Staatssecretaris van Economische Zaken - Digitale Economie en Soevereiniteit

**Directoraat-generaal**
**Economie en Digitalisering**
Directie Mededinging en Consumenten

**Auteur**
[redacted]

**Datum aangemaakt**
31 juli 2026

**Kenmerk**
DGED-DMC / 107927366

**RT-0000154964**
**Kopie aan**
MT-MC, cluster consumenten
**Bijlage(n)**
1

# nota
TER ADVISERING

Nota BNC-fiche Europees Burgerinitiatief "Stop Destroying Games"

**Parafenroute**
[redacted]

## Aanleiding
Op 16 juni jl. heeft de Europese Commissie (EC) een mededeling gepubliceerd als reactie op het Europees burgerinitiatief "Stop Destroying Videogames". Door EZK is een BNC-fiche voor deze mededeling opgesteld.

## Advies
- U wordt geadviseerd in te stemmen met de inhoud van het BNC-fiche.
- Graag ontvangen wij uw reactie voor 20 augustus, zodat het fiche via het BNC-overleg en de CoCo naar de MR kan worden geleid. Na goedkeuring van het fiche in de MR zal het fiche door BZ aan de kamer worden verzonden.

## Kernpunten
- Videogames zijn in toenemende mate afhankelijk van een internetverbinding met de uitgever om te kunnen functioneren. Wanneer een uitgever besluit de ondersteuning van een game te beëindigen, kan deze verbinding worden stopgezet, waardoor de game niet langer speelbaar is.
- Het burgerinitiatief "Stop Destroying Videogames" stelt dat het huidige EU-rechtskader hier onvoldoende bescherming tegen biedt. Daarom wordt de EC verzocht om wetgeving voor te stellen die uitgevers verplicht om videogames in functionele staat achter te laten na beëindiging van de ondersteuning.
- In haar reactie op het burgerinitiatief concludeert de EC dat een dergelijke wettelijke verplichting onevenredig zou ingrijpen in intellectuele-eigendomsrechten, contractsvrijheid en vrijheid van ondernemerschap. De EC stelt dat het bestaande consumentenrecht al een evenwicht biedt tussen consumentenbescherming en de belangen van de sector. Om deze redenen kiest de EC voor een niet-wetgevende aanpak en zet zij in op de ontwikkeling van een vrijwillige gedragscode.
- In het BNC-fiche wordt steun uitgesproken voor een dergelijke gedragscode. Hierbij is het volgens het kabinet wel van belang dat dit resulteert in concrete en merkbare ontwikkelingen voor consumenten.

Ontvangen BPZ

**Directoraat-generaal**
**Economie en Digitalisering**
Directie Mededinging en Consumenten

**Kenmerk**
DGED-DMC / 107927366

## Toelichting

- Uitgevers besluiten vaak tot stopzetting van ondersteuning op basis van bedrijfseconomische afwegingen. De Stop Destroying Videogames-campagne documenteerde honderden van dit soort stopzettingen.
- Bijna alle videogames worden momenteel als licentie aangeboden en verkocht, wat betekent dat consumenten niet het eigendom verkrijgen, maar enkel de toestemming om de videogame onder bepaalde voorwaarden te gebruiken.
- Informatie over bijvoorbeeld het eenzijdig stopzetten van ondersteuning van games wordt meestal in de algemene voorwaarden vermeld.
- Het kabinet merkt in het BNC-fiche op dat het voor consumenten onvoldoende duidelijk kan zijn dat zij bij aanschaf van een videogame enkel een licentie verwerven. Hier wordt benadrukt dat het voor consumenten essentieel is dat ze voorafgaand aan hun aankoop goed worden geïnformeerd over de aard van het product.
- Tegelijkertijd onderschrijft het kabinet het standpunt van de EC dat rekening moet worden gehouden met intellectueel eigendom van videogame-uitgevers. De Europese videogame-industrie is omvangrijk en innovatief, waarvoor intellectueel eigendom een cruciale rol speelt.

<u>Krachtenveld</u>

- Op dit moment is het nog onbekend wat de positie is van andere lidstaten op het Europees burgerinitiatief en de mededeling van de EC.
- De videogamesector heeft sterke bezwaren tegen nieuwe wetgeving. Zij wijzen o.a. op ingrijpende gevolgen voor ontwikkel- en verdienmodellen, cybersecurityrisico's en complicaties rondom intellectueel eigendom.
- Consumentenorganisaties benadrukken een groeiend aantal klachten over de stopzetting van ondersteuning van games. Consumenten willen vooral toegang tot hun games behouden, niet primair financiële compensatie.
- Nationale consumentenautoriteiten, waaronder de ACM, pleiten vooral voor meer transparantie over de verwachte levensduur van games, de voorwaarden voor stopzetting, en voor een gecoördineerde EU-aanpak.
- Het fiche is opgesteld in samenwerking met collega's die zich bezighouden met intellectueel eigendom (EZK) en digitaal erfgoed (OCW).