Tweede Kamer der Staten-Generaal

2

Vergaderjaar 2025–2026

22 112 Nieuwe Commissievoorstellen en initiatieven van de lidstaten van de Europese Unie

Nr. 4417 **BRIEF VAN DE MINISTER VAN BUITENLANDSE ZAKEN**

Aan de Voorzitter van de Tweede Kamer der Staten-Generaal

Den Haag, 28 augustus 2026

Overeenkomstig de bestaande afspraken ontvangt u hierbij 7 fiches die werden opgesteld door de werkgroep Beoordeling Nieuwe Commissie voorstellen (BNC).

Fiche: mededeling *Stop Destroying Videogames*.

Fiche: Omnibus XII energieproducten en bandenlabelling (Kamerstuk 22 112, nr. 4418).

Fiche: Herziening van de richtlijn betreffende het Europees onderzoeksbevel in strafzaken(Kamerstuk 22 112, nr. 4419).

Fiche: Wijziging Verordening gegevensbescherming voor Europese instellingen (EUVG) (Kamerstuk 22 112, nr. 4420).

Fiche: Omnibusrichtlijn directe belastingen (Kamerstuk 22 112, nr. 4421).

Fiche: Herziening van de Administratieve samenwerkingsrichtlijn op het gebied van belastingen (Kamerstuk 22 112, nr. 4422).

Fiche: Mededeling OceanEye: EU-initiatief voor oceaanobservatie (Kamerstuk 22 112, nr. 4423).

De Minister van Buitenlandse Zaken,
T.B.W. Berendsen

kst-22112-4417
ISSN 0921 - 7371
's-Gravenhage 2026

Fiche: Mededeling Stop Destroying Videogames

1. Algemene gegevens

a) *Titel voorstel*
Mededeling van de Europese Commissie over het Europees burgerinitiatief (EBI) «*Stop Destroying Videogames*»
b) *Datum ontvangst Commissiedocument*
16 juni 2026
c) *Nr. Commissiedocument*
C(2026) 4110 final
d) *EUR-Lex*
https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52026XC03601&qid=1784207201062
e) *Nr. Impact assessment Commissie en Opinie*
Niet opgesteld
f) *Behandelingstraject Raad*
Raad voor Concurrentievermogen (RvC)
g) *Eerstverantwoordelijke ministerie*
Ministerie van Economische Zaken en Klimaat

2. Essentie voorstel

Op 16 juni 2026 heeft de Europese Commissie (hierna: Commissie) een mededeling gepubliceerd met haar beleidsreactie op het burgerinitiatief «*Stop Destroying Videogames*» dat op 19 juni 2024 werd geregistreerd. Het burgerinitiatief richt zich tegen de praktijk waarbij uitgevers van online videogames de online-infrastructuur en commerciële ondersteuning van online videogames uitschakelen. Hierdoor wordt de videogame feitelijk onspeelbaar gemaakt en verliezen consumenten toegang tot games waarvoor zij hebben betaald, wat volgens de initiatiefnemers fundamentele consumentenrechten ondermijnt.

De initiatiefnemers wijzen erop dat het huidige Europese rechtskader onvoldoende bescherming biedt tegen dergelijke praktijken. Het burgerinitiatief verzoekt de Commissie wetgeving voor te stellen die uitgevers verplicht om videogames – die aan consumenten zijn verkocht of in licentie zijn gegeven – in een functionele of speelbare staat achter te laten na beëindiging van ondersteuning (voor zover dit technisch haalbaar is zonder actieve ondersteuning van de uitgever). Het doel is om te voorkomen dat uitgevers games op afstand uitschakelen zonder een redelijke mogelijkheid te bieden de game zelfstandig te blijven gebruiken. De Commissie concludeert dat het introduceren van een dergelijke wettelijke verplichting niet proportioneel is. Dit grijpt namelijk diep in op intellectuele-eigendomsrechten en contractsvrijheid. Daarnaast zijn er reeds belangrijke waarborgen in het consumentenrecht opgenomen ter bescherming van consumenten.

De videogamesector behoort tot de grootste culturele en creatieve industrieën ter wereld, met een wereldwijde jaarlijkse omzet van circa € 170 miljard in 2023 waarvan € 22 miljard in de EU. Moderne games zijn steeds vaker afhankelijk van door uitgevers beheerde online-infrastructuur.

De Commissie plaatst het initiatief binnen haar bredere beleid gericht op een hoog niveau van consumentenbescherming en eerlijke, transparante en betrouwbare digitale markten. Daarnaast benadrukt de Commissie dat ook de bescherming van intellectueel eigendom (hierna: IE) een fundamenteel uitgangspunt van EU-beleid vormt.

De huidige Europese regelgeving biedt diverse waarborgen voor consumenten, maar bevat geen specifieke verplichtingen om videogames na beëindiging van de ondersteuning speelbaar te houden. De Richtlijn (EU) 2019/770 betreffende digitale inhoud en digitale diensten[1] (hierna: de Richtlijn Digitale Inhoud) stelt verplicht dat digitale inhoud voldoet aan contractuele afspraken en redelijke verwachtingen van consumenten. Eenzijdige beëindiging van diensten kan onder omstandigheden als oneerlijk worden aangemerkt, bijvoorbeeld bij gebrek aan transparantie of een redelijke opzegtermijn.

Naast het consumentenrecht benadrukt de Commissie dat ook het EU-stelsel van IE-rechten een belangrijke rol speelt. Videogames zijn complexe werken waarin verschillende IE-rechten samenkomen, waaronder auteursrechten, merkenrechten, modellenrechten en bedrijfsgeheimen. Rechthebbendenkunnen op grond van het Europese auteursrecht bepalen of en onder welke voorwaarden hun werken worden geëxploiteerd of in licentie worden gegeven. Volgens de Commissie dienen eventuele maatregelen om de speelbaarheid van games na beëindiging te waarborgen zorgvuldig te worden afgewogen tegen deze rechten en de vrijheid van ondernemerschap.

De Commissie concludeert dat een wettelijke verplichting om games na beëindiging speelbaar te houden niet proportioneel is omdat dit zou ingrijpen in intellectuele-eigendomsrechten, contractsvrijheid en de vrijheid van ondernemerschap. Daarnaast brengt het aanzienlijke kosten en technische uitdagingen met zich mee voor de sector, zoals cybersecurityrisico's en afhankelijkheid van licenties van derden. De Commissie is van mening dat het bestaande consumentenrecht al een evenwicht biedt tussen consumentenbescherming enerzijds en de legitieme belangen van de sector anderzijds.

De Commissie geeft wel aan dat de door het burgerinitiatief gesignaleerde zorgen aandacht verdienen en kiest daarom voor een niet-wetgevende aanpak. De Commissie zal samen met de sector, consumentenorganisaties en andere betrokken partijen verkennen of een vrijwillige gedragscode kan worden ontwikkeld voor zorgvuldige beëindiging van videogames. Deze code zou kunnen voorzien in betere informatievoorziening aan consumenten over de verwachte levensduur van games, transparantere etikettering op digitale verkoopplatforms, het behoud van kernfunctionaliteiten (bijvoorbeeld offline-modi voor single-playergames) en samenwerking met cultureel-erfgoedinstellingen voor het behoud van games als digitaal erfgoed. Daarnaast zal de Commissie de beëindiging van digitale inhoud en digitale diensten betrekken bij de lopende evaluatie van de Richtlijn Digitale Inhoud, waarvan de resultaten eind 2026 worden verwacht.

3. Nederlandse positie ten aanzien van het voorstel

a) Essentie Nederlands beleid op dit terrein

Het huidige consumentenwetgevingskader is grotendeels afkomstig uit EU-regelgeving. Nationaal beleid richt zich daarom met name op het vertegenwoordigen van de nationale belangen bij de totstandkoming, wijziging en evaluatie van het consumentenbeleid op Europees niveau. Het kabinet zet zich in om ook in de digitale omgeving een hoog niveau van consumentenbescherming te waarborgen, met aandacht voor

[1] Richtlijn (EU) 2019/770 van het Europees Parlement en de Raad van 20 mei 2019 betreffende bepaalde aspecten van overeenkomsten voor de levering van digitale inhoud en digitale diensten

kwetsbare groepen zoals minderjarigen.[2] Zo heeft het kabinet in haar inzet voor de aangekondigde *Digital Fairness Act* (hierna: DFA) onder andere gepleit voor aanvullende regels voor handelspraktijken in games, waaronder een verbod op *loot boxes*[3], aanvullende regulering van *pay-to-win*-mechanismen en aanvullende transparantie voor het gebruik van virtuele munten in games.[4] Het wetgevend voorstel voor de DFA wordt Q4 van dit jaar verwacht.

Momenteel voert het kabinet geen actief beleid op onderhavige problematiek.

b) Beoordeling en inzet ten aanzien van dit voorstel

Het kabinet verwelkomt de mededeling van de Commissie. In de beoordeling van het voorstel zal het kabinet achtereenvolgens ingaan op het huidige consumentenrecht en de rol van betrokkenverkoopplatforms, intellectueel eigendom, cultureel erfgoed en de op te stellen gedragscode.

Ten eerste gaat het kabinet in op het huidige consumentenrecht. Het kabinet wil benadrukken dat het voor consumenten essentieel is dat ze goed worden geïnformeerd over wat voor type product of dienst ze daadwerkelijk kopen respectievelijk afnemen voorafgaand aan de aankoopbeslissing. Bijna alle games 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. Hierbij wordt informatie over het eenzijdig stopzetten van ontwikkeling, ondersteuning of exploitatie van games meestal in de algemene voorwaarden vermeld. Het kabinet heeft zorgen dat het voor consumenten momenteel onvoldoende duidelijk kan zijn dat consumenten bij het aanschaffen van een game – zowel in geval van games op een fysieke drager als volledig digitale games – een licentie kopen. Daarnaast lijkt informatie over hoelang een game redelijkerwijs speelbaar blijft belangrijke informatie voor consumenten om een weloverwogen aankoopbeslissing te nemen. Deze informatie is essentieel voor consumenten en dient prominent en begrijpelijk aan consumenten worden doorgegeven voorafgaand aan de aankoop. Het louter vermelden van deze informatie in de algemene voorwaarden lijkt onvoldoende bescherming aan consumenten te bieden. Het uiteindelijke oordeel of handelaren in videogames de huidige consumentenwetgeving overtreden is aan de ACM als publieke toezichthouder, of aan de civiele rechter en kan afhankelijk zijn van de omstandigheden van het geval.

In de op te stellen gedragscode kan nader worden geconcretiseerd hoe videogame-uitgevers consumenten effectief kunnen informeren over de redelijkerwijs te verwachte levensduur en de gevolgen van vroegtijdige stopzetting van ondersteuning. Tegen deze achtergrond is het een positieve ontwikkeling dat de Commissie bij de evaluatie van de Richtlijn Digitale Inhoud de toepassing hiervan op stopzetting van digitale inhoud en diensten meeneemt. Deze evaluatie zal eind 2026 plaatsvinden.

Het kabinet ziet ook een rol voor verkoopplatforms om consumenten te informeren over het feit dat ze bij aankoop (slechts) een licentie kopen en dat de mogelijkheid bestaat dat voor de betreffende game kan worden besloten om de ondersteuning stop te zetten. Het kabinet vindt het daarom van belang dat ook de verkoopplatforms betrokken worden bij de

---

[2] Coalitieakkoord 2026–2030 - Aan de slag

[3] *Loot boxes* zijn virtuele «verrassingsdozen» in games die spelers kunnen aanschaffen of verkrijgen en waarvan vooraf niet bekend is welke virtuele items zij bevatten.

[4] Non-paper by the Netherlands on the Digital Fairness Act | Rijksoverheid.nl

totstandkoming van de gedragscode en steunt in dit kader de inzet van de Commissie om bij het opstellen van een gedragscode in te zetten op transparantere etikettering bij verkooppunten. De rol van deze digitale verkoopplatforms is in toenemende mate relevant, omdat de verkoop van games verschuift van fysieke aankopen naar digitale aankopen. Het kabinet verzoekt de Commissie deze rol voor verkoopplatforms te verduidelijken.

Verder wil het kabinet benadrukken dat het bieden van een effectievere informatievoorziening over het feit dat games na verloop van tijd mogelijkerwijs niet meer speelbaar zijn op zichzelf geen volledige oplossing is voor het door de initiatiefnemers geschetste probleem. Zolang er geen verplichting voor game uitgevers en -ontwikkelaars bestaat om games in een functionele dan wel speelbare staat achter te laten, blijven consumenten het risico lopen dat zij bij stopzetting met lege handen achterblijven. Het kabinet is daarom van mening dat consumenten zekerheid moeten krijgen over de vraag hoe lang zij redelijkerwijs mogen verwachten dat spellen worden ondersteund. Daarenboven moet er ook een mogelijkheid zijn dat consumenten gecompenseerd worden in het geval dat eventuele stopzetting tegen deze verwachting ingaat en moet deze mogelijkheid laagdrempelig worden aangeboden.

Ten tweede volgt het kabinet de Commissie dat er rekening moet worden gehouden met intellectuele eigendomsrechten en bedrijfsgeheimen van de videogame-uitgevers. De Europese videogame-industrie is omvangrijk en innovatief. Om innovatie te stimuleren, daadwerkelijk te laten renderen en ten goede te laten komen van de Nederlandse en Europese economie, is intellectueel eigendom (hierna: IE) cruciaal. Een modern, evenwichtig stelsel van IE-rechten met passend IE-beleid zorgt voor een gelijk speelveld en vergroot de concurrentiekracht van Nederlandse ondernemingen in de EU en daarbuiten. Bescherming van IE zorgt er zo voor dat bedrijven rendement op hun innovaties kunnen behalen. Deze bescherming ondersteunt niet alleen de individuele bedrijven, maar draagt ook bij aan de bredere welvaartsgroei van Nederland en Europa.

Ten derde geeft het kabinet aan dat, ondanks dat er geen actief erfgoedbeleid is voor videogames, de ontwikkelingen in de sector goed gevolgd worden met specifieke aandacht voor artistieke en indiegames.[5] Het kabinet ziet het dan ook als een positieve ontwikkeling dat de commissie een rol voorziet voor culturele erfgoedinstellingen in het behoud en de conservering van videogames. Hierbij wil het kabinet benadrukken dat het van belang is om in de gedragscode rekening te houden met de positie van indiegame-ontwikkelaars: deze vaak kleine en onafhankelijke makers/studio's hebben niet de schaal of capaciteit om gameproducties langdurig operationeel te houden.

De Commissie beoogt een dialoog op gang te brengen, met als doel het ontwikkelen van een vrijwillige gedragscode. Deze gedragscode moet de zorgen van het burgerinitiatief adresseren, terwijl innovatie, IE en vrijheid van de sector worden gewaarborgd. Het kabinet deelt deze afweging van de Commissie en steunt de inzet voor het opstellen van een gedragscode voor de videogamesector. Hiermee kan gericht ingezet worden op het verbeteren van het beheer van videogames aan het einde van hun levensduur en de compensatie en transparantie voor consumenten. Zo heeft het opstellen van een gedragscode meerdere voordelen ten opzichte van andere vormen van regulering. Een gedragscode wordt immers niet

[5] Een indiegame of indievideogame (afkorting van independent video game) is een videogame die is gemaakt door individuen of kleinere ontwikkelteams, en doorgaans zonder de financiële en technische ondersteuning van een grote game-uitgever.

door de wetgever opgelegd, maar wordt door de sector zelf ontwikkeld. Dit biedt de mogelijkheid om optimaal aan te sluiten op de onderliggende doelen of problemen die in de praktijk voortkomen. Daarnaast biedt het meer flexibiliteit om in te spelen op de verschillende typen games en bedrijfsmodellen ten opzichte van het meer algemene karakter van formele wetgeving. Het kabinet volgt daarom de conclusie van de Commissie dat een gedragscode effectief kan bijdragen aan het adresseren van de ondervonden problemen en tegelijkertijd kan inspelen op de diversiteit van games. Hiervoor is het volgens het kabinet wel van belang dat deze gedragscode leidt tot concrete en merkbare ontwikkelingen voor consumenten op gebied van informatievoorziening over de levensduur en compensatiemogelijkheden alsook het behoud van speelbaarheid van games. Het kabinet zal in het oog houden dat deze resultaten binnen een redelijke termijn gerealiseerd worden.

c) Eerste inschatting van krachtenveld

Het is momenteel niet bekend wat de positie is van het Europees Parlement en van andere lidstaten ten aanzien van het Europese burgerinitiatief en de mededeling van de Commissie.

4. Grondhouding ten aanzien van bevoegdheid, subsidiariteit, proportionaliteit, financiële gevolgen en gevolgen voor regeldruk, concurrentiekracht en geopolitieke aspecten

a) Bevoegdheid

De grondhouding van het kabinet is positief. De mededeling heeft betrekking op de beleidsterreinen van interne markt en consumentenbescherming. Op deze terreinen is sprake van een gedeelde bevoegdheid tussen de EU en de lidstaten (artikel 4, lid 2, onder a en f, VWEU).

b) Subsidiariteit

De grondhouding van het kabinet is positief. De mededeling heeft tot doel een dialoog op gang te brengen voor het ontwikkelen van een vrijwillige gedragscode voor de videogamesector ter adressering van de zorgen van het burgerinitiatief. Gezien het grensoverschrijdende karakter van de videogame sector en de handelspraktijken die uit deze sector voortkomen, kunnen deze doelstellingen onvoldoende op korte termijn door lidstaten op centraal, regionaal of lokaal niveau worden verwezenlijkt. De schaal van de benodigde acties, de noodzaak van een goed functionerende interne markt en de internationale concurrentiedruk vereisen een gezamenlijke aanpak op EU-niveau. Om deze redenen is optreden op het niveau van de EU gerechtvaardigd.

c) Proportionaliteit

De grondhouding van het kabinet is positief. De mededeling heeft tot doel een dialoog op gang te brengen voor het ontwikkelen van een vrijwillige gedragscode voor de videogamesector ter adressering van de zorgen van het burgerinitiatief. Deze gedragscode moet de zorgen van het burgerinitiatief adresseren, terwijl innovatie, intellectueel eigendom en vrijheid van de sector worden gewaarborgd. Een gedragscode biedt de flexibiliteit om deze balans te realiseren en eveneens goed rekening te houden met uitvoerbaarheid in de praktijk. Het voorgestelde optreden is daarom geschikt om het doel te bereiken en lijkt daarbij niet verder te gaan dan noodzakelijk.

d) Financiële gevolgen

De mededeling zelf heeft geen financiële gevolgen. Het is op dit moment niet duidelijk wat de impact is op de EU-lidstaten en regionale en lokale overheden van de aangekondigde acties en maatregelen. Daarvoor zijn de aangekondigde acties en maatregelen in deze mededeling nog onvoldoende concreet. Ten algemene geldt dat eventuele budgettaire gevolgen voor Nederland waar mogelijk worden ingepast op de begroting(en) van het/de departement(en) wiens beleidsverantwoordelijk wordt geraakt door het voorstel zoals uiteindelijk gepubliceerd in het Europees publicatieblad, conform de begrotingsregels.

Nederland is van mening dat indien de aangekondigde acties en maatregelen financiële consequenties hebben, de daarvoor benodigde EU-middelen gevonden dienen te worden binnen de in de Raad afgesproken financiële kaders van de EU-begroting 2021–2027 en dat deze moeten passen bij een prudente ontwikkeling van de jaarbegroting. Het kabinet wil niet vooruitlopen op de integrale afweging van middelen na 2027. Daarnaast moet de ontwikkeling van de administratieve uitgaven in lijn zijn met de ER-conclusies van juli 2020 over het MFK-akkoord.

e) Gevolgen voor regeldruk, concurrentiekracht en geopolitieke aspecten

De mededeling zelf heeft geen implicaties voor de regeldruk, concurrentiekracht en geopolitieke aspecten. In dit stadium is niet duidelijk wat de concrete gevolgen zijn van de in deze mededeling aangekondigde nieuwe acties en maatregelen. De nader op te stellen gedragscode zal naar verwachting wel regeldrukeffecten tot gevolg hebben. Zodra hiervoor een voorstel wordt gedaan zal het kabinet haar positie bepalen ten aanzien daarvan.