

Directoraat-generaal
Economie en Digitalisering

Aan de Minister van Economische Zaken

Auteur

[Redacted]

TER BESLISSING

Datum

2 december 2024

Kenmerk

DGED / 95806612

nota

Nota beantwoording Kamervragen over het bericht 'Veel kinderen hebben spijt van aankopen in games, zoals loot boxes'

Kopie aan

[Redacted]

Bijlage(n)

1

Parafenroute

[Redacted]

Aanleiding

Op 27 november jl. hebben de Kamerleden Krul (CDA) en Ceder (ChristenUnie) Kamervragen aan u gesteld over het bericht van de NOS 'Veel kinderen hebben spijt van aankopen in games, zoals loot boxes'.¹

Geadviseerd besluit

U wordt geadviseerd om akkoord te gaan met de beantwoording van de Kamervragen.

Kernpunten

- Uit de enquête van Unicef blijkt dat 92.000 basisschoolleerlingen van de 188.000 ondervraagde leerlingen hebben aangegeven dat een meerderheid spijt heeft van aankopen tijdens het gamen, zoals loot boxes. Loot boxes zijn digitale 'mysteriepakketten' in videogames die consumenten vaak met echt geld kopen. De inhoud is willekeurig en geeft spelers voordelen of cosmetische items die ze in het spel kunnen gebruiken.
- In de beantwoording van de Kamervragen geeft u aan dat u de resultaten van het onderzoek van Unicef zorgelijk vindt en dat u er bij de Europese Commissie op aandringt om loot boxes te verbieden via de Digital Fairness Act. Deze wordt eind 2025 of begin 2026 gepubliceerd. U geeft daarnaast aan dat een Europese aanpak van loot boxes het meest wenselijk is in plaats van een nationaal verbod, omdat dit het meest effectief is.
- De vragen over de mogelijkheden voor het reguleren op nationaal niveau via de kansspelwetgeving vallen onder de verantwoordelijkheid van het Ministerie van JenV en zijn met hen afgestemd. Er wordt in de beantwoording aangegeven dat het reguleren van loot boxes via een aanpassing van de

¹ <https://nos.nl/artikel/2545477-veel-kinderen-hebben-spijt-van-aankopen-in-games-zoals-loot-boxes>

kansspelwetgeving geen kansrijke en ook geen wenselijke route is. Daarmee zouden hele spellen die loot boxes bevatten onder de kansspelwetgeving komen.

Toelichting:

- De Europese Commissie heeft aangekondigd via de Digital Fairness Act verschillende problemen aan te pakken waarmee consumenten in een online omgeving te maken krijgen, zoals het verslavend ontwerp van games en sociale media. De aanleiding voor deze aankondiging zijn de resultaten van het onderzoek van de Commissie naar de geschiktheid van Europese consumentenregels in een online omgeving ("fitness check").
- We zullen u begin 2025 een voorstel voorleggen voor de Nederlandse inzet in aanloop naar de Digital Fairness Act.