

2022Z24070

Vragen van het lid **Bontenbal** (CDA) aan de Staatssecretaris van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties over *het bericht «Gratis games zetten kinderen onder druk om aankopen te doen»* (ingezonden 5 december 2022).

Vraag 1

Bent u bekend met het bericht «Gratis games zetten kinderen onder druk om aankopen te doen»¹?

Vraag 2

Wat is uw reactie op de steekproef van de Consumentenbond waaruit blijkt dat gratis spelletjesapps die populair zijn onder kinderen vaak gebruik maken van in-game aankopen om kinderen te verleiden of te dwingen om extra voordelen of progressie binnen het spel te kopen?

Vraag 3

Is er (wetenschappelijk) onderzoek beschikbaar naar de vraag of en hoe kinderen door worden beïnvloed in hun keuze- en koopgedrag door de manier waarop in-game aankopen in spelletjesapps worden gepresenteerd? Zo ja, kunt u dit met de Kamer delen?

Vraag 4

Is het wettelijk toegestaan voor makers van spelletjesapps om games zo te ontwerpen dat een in-game aankoop noodzakelijk is of dat kinderen onder druk worden gezet, bijvoorbeeld door een tijdscomponent, om een in-game aankoop te doen om progressie te boeken binnen de game?

Vraag 5

Klopt het dat de verantwoordelijkheid voor handhaving op dit punt bij de Autoriteit Consument en Markt (ACM) ligt? Wordt er door de ACM gehandhaafd op dit punt, als sprake is van overtredingen?

¹ Consumentenbond, 24 november 2022, via Games zetten kinderen onder druk om aankopen te doen | Consumentenbond.

Vraag 6

Deelt u de mening dat dit «pay-to-win-principe» in spelletjesapps voor kinderen een slechte zaak is, aangezien kinderen minder bestand zijn tegen dit soort manipulatie en trucs en dat dit ook leidt tot ongewenste kosten voor gezinnen?

Vraag 7

Vindt u dat kinderen als consument op dit gebied meer zouden moeten worden beschermd dan volwassen consumenten?

Vraag 8

Bent u bereid om te onderzoeken, op dezelfde wijze als nu met lootboxes gebeurt, of een verbod op dwingende in-game aankopen in spelletjesapps wettelijk mogelijk is?