DOC 56 **1884/001**

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

9 november 2026

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

ter waarborging van de consumentenrechten nu in de videogamesector steeds minder gebruik wordt gemaakt van fysieke dragers

(ingediend door de heer Julien Matagne c.s.)

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

9 novembre 2026

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

visant à préserver les droits des consommateurs face à la disparition progressive des supports physiques dans le secteur du jeu vidéo

(déposée par M. Julien Matagne et consorts)

N-VA	:	*Nieuw-Vlaamse Alliantie*
VB	:	*Vlaams Belang*
MR	:	*Mouvement Réformateur*
PS	:	*Parti Socialiste*
PVDA-PTB	:	*Partij van de Arbeid van België – Parti du Travail de Belgique*
Les Engagés	:	*Les Engagés*
Vooruit	:	*Vooruit*
cd&v	:	*Christen-Democratisch en Vlaams*
Ecolo-Groen	:	*Ecologistes Confédérés pour l'organisation de luttes originales – Groen*
Anders.	:	*Anders.*
DéFI	:	*Démocrate Fédéraliste Indépendant*
ONAFH/INDÉP	:	*Onafhankelijk-Indépendant*

Afkorting bij de nummering van de publicaties:		*Abréviations dans la numérotation des publications:*	
DOC 56 0000/000	*Parlementair document van de 56e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer*	*DOC 56 0000/000*	*Document de la 56e législature, suivi du numéro de base et numéro de suivi*
QRVA	*Schriftelijke Vragen en Antwoorden*	*QRVA*	*Questions et Réponses écrites*
CRIV	*Voorlopige versie van het Integraal Verslag*	*CRIV*	*Version provisoire du Compte Rendu Intégral*
CRABV	*Beknopt Verslag*	*CRABV*	*Compte Rendu Analytique*
CRIV	*Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaalde beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)*	*CRIV*	*Compte Rendu Intégral, avec, à gauche, le compte rendu intégral et, à droite, le compte rendu analytique traduit des interventions (avec les annexes)*
PLEN	*Plenum*	*PLEN*	*Séance plénière*
COM	*Commissievergadering*	*COM*	*Réunion de commission*
MOT	*Moties tot besluit van interpellaties (beigekleurig papier)*	*MOT*	*Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)*

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

1. ***Steeds minder videogames op fysieke dragers***

Videogames, software of geconnecteerde toestellen zijn courante koopwaar. Nochtans is men voor het gebruik ervan soms afhankelijk van een server, een activering of een dienst die door de provider kan worden onderbroken, waardoor de consument de toegang kan verliezen tot inhoud of een functionaliteit waarvoor hij nochtans heeft betaald. De aankoop van een digitaal product is uiteraard geen waarborg voor een blijvende toegang ertoe. Dat neemt niet weg dat de consument duidelijk dient te worden geïnformeerd over zijn rechten en de gebruiksvoorwaarden van het product of de dienst.

In een economische cultuur waarin steeds meer met abonnementen en licenties wordt gewerkt en goederen steeds meer worden gedematerialiseerd, komen de rechten van de consument onder druk te staan en duiken bij de toegang tot digitale inhoud en diensten nieuwe moeilijkheden op. De videogamesector is een van de sectoren waarin die trend het duidelijkst tot uiting komt.

Dematerialisering zorgt voor een geleidelijke transformatie van de videogamesector. De recente aankondiging van Sony dat het bedrijf vanaf januari 2028 de productie van fysieke discs voor nieuwe PlayStation-games zal stopzetten en het nieuws dat Rockstar Games *Grand Theft Auto VI* niet op fysieke drager zal uitbrengen, illustreren die evolutie en zorgen voor ongerustheid bij gamers.

Die dematerialiseringstrend blijkt ook uit de cijfers. Volgens de Video Games Federation Belgium (VGFB) werd in België in 2025 75 % van volledige games via downloads gekocht, tegenover 25 % in een fysieke winkel.[1] Op Europees niveau haalt de sector 90 % van zijn inkomsten uit zijn digitale aanbod en wereldwijd schommelt het aandeel van de digitale verkopen, afhankelijk van de console tussen 50 en 80 %.[2]

Die evolutie valt vooral te verklaren door de voordelen die dematerialisering voor zowel uitgevers als consumenten biedt. Uitgevers kunnen er hun productie-, distributie- en opslagkosten door verlagen en krijgen bovendien meer zicht op de verspreiding van hun games. Ook de

[1] Video game sales in Belgium will reach €646M in 2025. Beschikbaar via: *https://vgfb.be/video-game-sales-in-belgium-reach-e646m-in-2025/*.

[2] 2024 All About Video Games – European Key Facts. Beschikbaar via: *https://www.videogameseurope.eu/publication/annual-data-report-on-europes-video-games-sector-launched-at-gamescom/*.

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

1. ***La dématérialisation des jeux vidéo***

Acheter un jeu vidéo, un logiciel ou un appareil connecté est devenu courant. Pourtant, leur utilisation peut dépendre d'un serveur, d'une activation ou d'un service que le fournisseur peut interrompre. Le consommateur risque alors de perdre l'accès à un contenu ou à une fonctionnalité pourtant payée. Si un achat numérique ne garantit pas un accès perpétuel, le consommateur doit néanmoins être clairement informé de ses droits et des conditions d'utilisation du produit ou du service.

Dans une économie de l'abonnement et de la licence, où la dématérialisation des biens s'impose progressivement, les consommateurs voient leurs droits fragilisés et rencontrent de nouvelles difficultés dans l'accès aux contenus et aux services numériques. L'un des secteurs qui cristallisent le plus cette tendance est celui des jeux vidéo.

La dématérialisation transforme progressivement le secteur du jeu vidéo. Les récentes annonces de Sony, qui prévoit d'arrêter, à partir de janvier 2028, la production de disques physiques pour les nouveaux jeux PlayStation, et de Rockstar Games, qui ne proposerait pas *Grand Theft Auto VI* au format physique, illustrent cette évolution et suscitent des inquiétudes parmi les joueurs.

Cette tendance de la dématérialisation se confirme dans les chiffres. En Belgique, les téléchargements représentaient 75 % des ventes de jeux complets en 2025, contre 25 % pour les achats physiques, selon la Video Games Federation Belgium (VGFB)[1]. À l'échelle européenne, 90 % des revenus du secteur proviennent du numérique, tandis qu'à l'échelle mondiale, la part des ventes numériques varie entre 50 et 80 % selon les consoles[2].

Cette évolution s'explique notamment par les avantages de la dématérialisation, tant pour les éditeurs que pour les consommateurs. Pour les premiers, elle permet de réduire les coûts de production, de distribution et de stockage, tout en leur offrant davantage de contrôle

[1] Video game sales in Belgium will reach €646M in 2025. Disponible via: *https://vgfb.be/video-game-sales-in-belgium-reach-e646m-in-2025/*.

[2] 2024 All About Video Games – European Key Facts. Disponible via: *https://www.videogameseurope.eu/publication/annual-data-report-on-europes-video-games-sector-launched-at-gamescom/*.

uitrol van updates en extra content (DLC) wordt erdoor vergemakkelijkt; die zijn immers onmisbaar geworden voor bepaalde games die dankzij online diensten voortdurend verder worden ontwikkeld.

De consument van zijn kant krijgt via het digitale aanbod direct toegang tot een uitgebreide gamecatalogus, kan geregeld zijn voordeel doen met een promoactie en gemakkelijker onafhankelijke of oudere games ontdekken die in fysieke vorm soms nog moeilijk te vinden zijn. Hij hoeft ook niet meer naar de winkel te gaan en kan games downloaden zodra ze worden gereleaset.

Mensen blijven echter gehecht aan fysieke dragers. Veel gamers vinden het leuk om games te verzamelen, hun gameboxen te bewaren en over iets tastbaars te beschikken. Maar er is meer dan dat symbolische aspect: games kunnen op een fysieke drager als vanouds worden uitgeleend of doorverkocht, terwijl dat bij een digitale bibliotheek afhangt van de door de platforms gestelde voorwaarden en van de bijbehorende toegangsinfrastructuur.

2. ***Van eigendom naar licentie: welke rechten heeft de consument?***

Dematerialisering houdt niet alleen een ingrijpende verandering van de distributiemethoden in, ook de aard van de relatie tussen de consument en het verdelende platform wijzigt. Die ontwikkeling doet vragen rijzen over de rechten van de consument (doorverkoop, uitlening, langdurige toegankelijkheid) die een spel in digitale vorm aanschaft. De speler bezit immers geen tastbaar voorwerp meer, maar wordt houder van een gebruikslicentie. Er vindt dus geen eigendomsoverdracht plaats.

Hoewel de speler zijn games kan downloaden en opnieuw installeren, blijft de toegang niettemin afhankelijk van de door het platform vastgestelde voorwaarden en de noodzakelijke infrastructuur voor de werking ervan. De verwijdering van een account, de intrekking van een titel of de sluiting van servers kan het gebruik van een game dus in het gedrang brengen, ook al heeft men ervoor betaald. Dematerialisering roept dan ook een fundamentele vraag op: wat betekent het eigenlijk om een videogame te 'bezitten' als de toegang daartoe afhankelijk is van voorwaarden waar de consument geen invloed op heeft?

3. ***Stopzetten van de exploitatie van videogames: consumentenbescherming in het gedrang***

Afgezien van de kwestie van eigendom en de mogelijkheden tot doorverkoop brengt de toenemende afhankelijkheid van door de aanbieders van videogames

sur la diffusion de leurs jeux. Elle facilite également le déploiement de mises à jour et de contenus additionnels (DLC), devenus essentiels pour certains jeux qui évoluent continuellement grâce aux services en ligne.

Pour les consommateurs, le numérique permet d'accéder instantanément à un vaste catalogue, de profiter de promotions régulières et de découvrir plus facilement des jeux indépendants ou anciens, parfois difficilement accessibles en version physique. Il évite également les déplacements en magasin et permet de télécharger un jeu dès sa sortie.

Toutefois, cette évolution ne fait pas disparaître l'attachement aux supports physiques. De nombreux joueurs apprécient de collectionner les jeux, de conserver leurs boîtes et de disposer d'un objet tangible. Au-delà de cet aspect symbolique, le support physique permet traditionnellement de prêter ou de revendre un jeu, tandis qu'une bibliothèque numérique dépend des conditions fixées par les plates-formes et des infrastructures techniques qui en assurent l'accès.

2. ***De la propriété à la licence: quels droits pour le consommateur?***

Si la dématérialisation constitue une transformation des modes de distribution, elle modifie également la nature de la relation entre les consommateurs et les plates-formes qui distribuent les jeux. Cette évolution soulève notamment la question de l'étendue des droits (revente, prêt, accessibilité dans la durée) dont dispose le consommateur lorsqu'il acquiert un jeu sous forme numérique. En effet, le joueur ne possède plus un objet tangible mais devient preneur d'une licence d'utilisation. Il n'y a, dès lors, aucun transfert de propriété.

Si le joueur peut télécharger et réinstaller ses jeux, leur accès reste toutefois dépendant des conditions fixées par la plate-forme et des infrastructures nécessaires à son fonctionnement. La suppression d'un compte, le retrait d'un titre ou la fermeture de serveurs peuvent ainsi compromettre l'utilisation d'un jeu pourtant payé. La dématérialisation soulève dès lors une question fondamentale: que signifie réellement "posséder" un jeu vidéo lorsque son accès dépend de conditions que le consommateur ne maîtrise pas?

3. ***La cessation d'exploitation des jeux vidéo: un enjeu de protection des consommateurs***

Au-delà de la question de la propriété et des possibilités de revente, la dépendance croissante des jeux vidéo à des infrastructures numériques contrôlées par

beheerde digitale infrastructuren een extra uitdaging met zich: die van de toegankelijkheid ervan op de lange termijn. Wanneer een aanbieder besluit een onlinedienst stop te zetten die onmisbaar is voor de werking van een game, loopt de consument immers het risico dat hij geen gebruik meer kan maken van een product waarvoor hij nochtans heeft betaald. De levensduur van digitale games wordt uitsluitend bepaald door de winstgevendheid ervan voor de aanbieders.

De sluiting van de servers van de videogame *The Crew* in maart 2024 heeft die toegankelijkheidskwestie onder de aandacht gebracht: consumenten die een game hebben aangeschaft, kunnen de toegang daartoe volledig verliezen wanneer de aanbieder beslist de onlinediensten die nodig zijn voor de werking ervan zonder alternatief of compensatie stop te zetten.

Hoewel de aanbieders commerciële vrijheid genieten bij de distributie van hun games, moet die vrijheid worden uitgeoefend met inachtneming van het consumentenrecht, onder meer de precontractuele informatieverplichtingen zoals vastgelegd in het Wetboek van economisch recht. Het feit dat bepaalde games afhankelijk zijn van servers die door de aanbieder ervan worden beheerd, roept dan ook vragen op over transparantie, conformiteit en bescherming van de consumentenrechten.

De Organisatie voor Economische Samenwerking en Ontwikkeling (OESO) heeft in haar aanbeveling inzake consumentenbescherming in de e-commerce benadrukt dat de toenemende afhankelijkheid van digitale content ten aanzien van professioneel beheerde online-infrastructuren en -diensten problemen kan veroorzaken voor de consument, onder meer met betrekking tot transparantie, het begrijpen van contractvoorwaarden en de daadwerkelijke uitoefening van consumentenrechten in digitale omgevingen.[3]

In reactie op het Europees burgerinitiatief (EBI) *Stop Killing Games*, dat door bijna 1,3 miljoen personen werd ondertekend, legt de Europese Commissie voorlopig geen nieuwe bindende verplichtingen op aan aanbieders die de commerciële levering van een game stopzetten. Een aanbieder kan niet worden gedwongen zijn product voor onbepaalde tijd te exploiteren. “Volgens het auteursrecht

[3] OECD work on digital consumer protection, 2016. Beschikbaar via: *https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2016/05/oecd-aanbeveling-van-de-raad-inzake-consumentenbescherming-in-e-commerce_g1g66e4e/9789264255258-en.pdf*.

leurs éditeurs soulève un enjeu supplémentaire: celui de leur accessibilité dans la durée. Lorsqu’un éditeur décide de mettre fin à un service en ligne indispensable au fonctionnement d’un jeu, le consommateur risque en effet de perdre l’usage d’un produit pour lequel il a pourtant payé. La durée de vie des jeux dématérialisés n’est déterminée que par leur rentabilité pour les entreprises éditrices.

La fermeture des serveurs du jeu vidéo *The Crew*, en mars 2024, a mis en lumière cette question de l’accessibilité: des consommateurs ayant acheté un jeu peuvent en perdre totalement l’accès lorsque l’éditeur décide de mettre fin aux services en ligne nécessaires à son fonctionnement, sans alternative ni compensation.

Si les éditeurs disposent d’une liberté commerciale dans la distribution de leurs jeux, celle-ci doit s’exercer dans le respect du droit de la consommation, notamment des obligations d’information précontractuelle prévues par le Code de droit économique. La dépendance de certains jeux à des serveurs contrôlés par leur éditeur soulève ainsi des questions de transparence, de conformité et de protection des droits des consommateurs.

L’Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE), dans sa recommandation relative à la protection des consommateurs dans le commerce électronique, a souligné que la dépendance croissante des contenus numériques à l’égard des infrastructures et services en ligne contrôlés par les professionnels peut soulever des difficultés pour les consommateurs, notamment en ce qui concerne la transparence, la compréhension des conditions contractuelles et l’exercice effectif des droits des consommateurs dans les environnements numériques[3].

En réponse à l’initiative citoyenne européenne (ICE) “*Stop Killing Games*”, soutenue par près de 1,3 million de signataires, la Commission européenne a écarté, à ce stade, l’adoption de nouvelles obligations contraignantes à l’égard des éditeurs lorsque ceux-ci mettent fin à la fourniture commerciale. Un éditeur ne peut pas être contraint d’exploiter son œuvre indéfiniment. “En

[3] OECD work on digital consumer protection, 2016. Disponible via: *https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2016/05/oecd-recommendation-of-the-council-on-consumerprotection-in-e-commerce_g1g66e4e/9789264255258-en.pdf*.

van de EU hebben de rechthebbenden de exclusieve rechten op hun werk."[4]

Niettemin overweegt de Europese Commissie een sectorale gedragscode op te stellen voor het beheer van de 'eindfase' van videogames. Ze erkent dat een voortijdige beëindiging van de dienstverlening, afhankelijk van de omstandigheden, een conformiteitsgebrek kan vormen. Ze kondigde een dialoog aan tussen aanbieders en consumentenorganisaties, evenals een verslag over de toepassing van Richtlijn (EU) 2019/770 betreffende digitale inhoud en digitale diensten.

Daarnaast zou de toekomstige *Digital Fairness Act*, die in het kader van de Consumentenagenda 2030 werd aangekondigd, kunnen bijdragen aan een betere consumentenbescherming in de digitale omgeving. Het valt echter nog te bezien in hoeverre het verlies van toegang tot aangeschafte videogames daarin aan bod zal komen.

4. ***Europees kader***

Het Unierecht biedt de consument weliswaar al enige bescherming, maar stuit op bepaalde beperkingen gelet op de specifieke situatie van videogames.

Richtlijnen (EU) 2019/770 en 2019/771 regelen de conformiteit en de remedies met betrekking tot respectievelijk de digitale inhoud en digitale diensten en de goederen.

Artikel 8 van Richtlijn (EU) 2019/770 verwijst uitdrukkelijk naar de redelijkerwijs te verwachten continuïteit, en artikel 19 regelt de wijziging van de digitale inhoud of de digitale dienst die gedurende een bepaalde periode wordt geleverd: daarvoor is een in de overeenkomst bepaalde grondige reden vereist, mogen er geen extra kosten in rekening worden gebracht en moet de consument vooraf worden geïnformeerd; de consument kan de overeenkomst binnen dertig dagen ontbinden wanneer de wijziging negatieve gevolgen heeft voor de toegang van de consument of zijn gebruik.

Die laatste bepaling heeft betrekking op de wijziging van een lopende levering, niet op de beëindiging van de exploitatie, en doet slechts een recht op ontbinding

vertu de la législation de l'UE sur le droit d'auteur, les titulaires de droits jouissent de droits exclusifs sur leurs créations"[4].

Néanmoins, la Commission européenne envisage l'élaboration d'un code de conduite sectoriel sur la gestion de la "fin de vie" des jeux vidéo. Elle reconnaît qu'une cessation prématurée du service peut, selon les circonstances, constituer un défaut de conformité. Elle a annoncé un dialogue entre les éditeurs et les associations de consommateurs ainsi qu'un rapport sur l'application de la directive (UE) 2019/770 relative aux contenus et services numériques.

Par ailleurs, le futur *Digital Fairness Act*, annoncé dans le cadre de l'Agenda du consommateur 2030, pourrait contribuer à renforcer la protection des consommateurs dans l'environnement numérique. Il reste toutefois à déterminer dans quelle mesure il abordera la perte d'accès aux jeux vidéo achetés.

4. ***Cadre européen***

Le droit de l'Union protège déjà le consommateur mais affiche certaines limites face à la situation particulière des jeux vidéo.

Les directives (UE) 2019/770 et 2019/771 organisent la conformité et les recours relatifs, respectivement, aux contenus et services numériques et aux biens.

L'article 8 de la directive (UE) 2019/770 mentionne expressément la continuité raisonnablement attendue, et son article 19 encadre la modification du contenu ou du service numérique fourni sur une durée: elle suppose une raison valable prévue au contrat, l'absence de coût supplémentaire et une information préalable, le consommateur pouvant résilier dans les trente jours lorsque la modification affecte négativement son accès ou son utilisation.

Cette dernière disposition vise la modification d'une fourniture en cours, non la cessation de l'exploitation, et n'ouvre qu'un droit de résiliation. En Belgique, la loi

[4] Commissie gaat in gesprek met sector vanwege Europees burgerinitiatief over vernietiging van videogames (*https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/nl/ip_26_1369*).

[4] La Commission va entamer un dialogue avec le secteur des jeux vidéo à la suite de l'initiative citoyenne européenne sur le blocage des jeux vidéo par les éditeurs. *https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/ip_26_1369*.

openvallen. In België zijn het oud Burgerlijk Wetboek en het Wetboek van economisch recht bij de wet van 20 maart 2022 in die zin aangepast.[5]

Ook op het gebied van de precontractuele informatie is het raamwerk aangescherpt. Krachtens Richtlijn (EU) 2024/825, die vanaf 27 september 2026 van kracht is, is het verboden achter te houden dat een software-update negatieve gevolgen zal hebben voor de werking van een goed met digitale elementen, en is het verplicht, wanneer die informatie beschikbaar is, de minimumperiode aan te geven gedurende welke de producent of leverancier updates verstrekt. Die richtlijn is in juli 2026 in Belgisch recht omgezet.

Hoewel die regels de consument vóór de aankoop informeren, regelen ze echter niet wat er gebeurt met het verworven gebruiksrecht wanneer de ondernemer een dienst stopzet. Er bestaat vooralsnog geen Europees rechtsinstrument dat een ondernemer verplicht een oplossing uit te werken alvorens de exploitatie van een digitaal product te beëindigen.

5. ***Welke rol kan België spelen bij het bevorderen van een verantwoord einde van de levensduur van videogames?***

De Europese regelgeving stelt al verschillende waarborgen in op het gebied van conformiteit en consumentenvoorlichting, maar regelt de gevolgen van de definitieve beëindiging van een digitale dienst niet volledig. In dat verband kan België een bijdrage leveren aan de Europese werkzaamheden teneinde evenredige oplossingen te bevorderen, waarbij de belangen van de consumenten worden verzoend met de economische en technische realiteit van de sector.

België moet zich op Europees niveau dan ook inzetten voor meer precontractuele transparantie, controleerbare sectorale toezeggingen en oplossingen waarmee de toegankelijkheid van games zoveel mogelijk gewaarborgd blijft, en tegelijkertijd mechanismen onderzoeken om de culturele waarde ervan te behouden wanneer de commerciële exploitatie ervan wordt beëindigd. Die aanpak moet ook gepaard gaan met betere voorlichting

[5] 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, artikelen 3, 7, 8, 14 tot 18 en 19; Richtlijn (EU) 2019/771 van het Europees Parlement en de Raad van 20 mei 2019 betreffende bepaalde aspecten van overeenkomsten voor de verkoop van goederen, tot wijziging van Verordening (EU) 2017/2394 en Richtlijn 2009/22/EG, en tot intrekking van Richtlijn 1999/44/EG, artikelen 2 en 3; wet van 20 maart 2022 tot wijziging van de bepalingen van het oud Burgerlijk Wetboek met betrekking tot de verkopen aan consumenten, tot invoeging van een nieuwe titel VI*bis* in boek III van het oud Burgerlijk Wetboek en tot wijziging van het Wetboek van economisch recht, B.S., 31 maart 2022.

du 20 mars 2022 a adapté l'ancien Code civil et le Code de droit économique en ce sens[5].

Le cadre a aussi été renforcé au niveau de l'information précontractuelle. La directive (UE) 2024/825, applicable à partir du 27 septembre 2026, interdit de dissimuler qu'une mise à jour logicielle aura une incidence négative sur l'usage d'un bien comportant des éléments numériques et impose d'indiquer, lorsque cette information est disponible, la durée minimale pendant laquelle le producteur ou le fournisseur fournit des mises à jour. Cette directive a été transposée en droit belge en juillet 2026.

Toutefois, bien que ces règles éclairent le consommateur avant l'achat, elles ne règlent pas le sort de l'usage acquis lorsque le professionnel arrête un service. Aucun instrument juridique européen n'oblige à ce stade un professionnel à préparer une solution avant de mettre fin à l'exploitation d'un produit numérique.

5. ***Quel rôle pour la Belgique dans la promotion d'une fin de vie responsable des jeux vidéo?***

Le cadre européen prévoit déjà plusieurs garanties en matière de conformité et d'information des consommateurs, mais ne règle pas pleinement les conséquences de la cessation définitive d'un service numérique. Dans ce contexte, la Belgique peut contribuer aux travaux européens afin de promouvoir des solutions proportionnées, conciliant les intérêts des consommateurs avec les réalités économiques et techniques du secteur.

La Belgique doit ainsi défendre, au niveau européen, une meilleure transparence précontractuelle, des engagements sectoriels vérifiables et des solutions permettant de maintenir l'accessibilité des jeux dans la mesure du possible, tout en explorant des mécanismes de préservation culturelle lorsque leur exploitation commerciale prend fin. Cette démarche doit également s'accompagner d'une information renforcée des consommateurs sur

[5] Directive (UE) 2019/770 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2019 relative à certains aspects concernant les contrats de fourniture de contenus numériques et de services numériques, articles 3, 7, 8, 14 à 18 et 19; Directive (UE) 2019/771 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2019 relative à certains aspects concernant les contrats de vente de biens, articles 2 et 3; loi du 20 mars 2022 modifiant l'ancien Code civil et le Code de droit économique, *Moniteur belge* du, 31 mars 2022.

van consumenten over hun rechten, de ontwikkeling van een vrijwillig systeem voor de identificatie van de toezeggingen van uitgevers en de bevordering van bemiddelingsmechanismen in geval van geschillen.

leurs droits, du développement d'un dispositif volontaire d'identification des engagements des éditeurs et de la promotion de mécanismes de médiation en cas de litige.

Julien Matagne (Les Engagés)
Serge Hiligsmann (Les Engagés)
Aurore Tourneur (Les Engagés)

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

De Kamer van volksvertegenwoordigers,

A. gelet op artikel 169 van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie;

B. gelet op Richtlijn (EU) 2019/770 betreffende bepaalde aspecten van overeenkomsten voor de levering van digitale inhoud en digitale diensten en Richtlijn (EU) 2019/771 betreffende bepaalde aspecten van overeenkomsten voor de verkoop van goederen;

C. gelet op Richtlijnen 2011/83/EU, 2005/29/EG en 93/13/EEG betreffende respectievelijk consumentenrechten, oneerlijke handelspraktijken en oneerlijke bedingen;

D. overwegende dat bij de eenzijdige stopzetting of afsluiting van een digitale dienst naargelang het contract en de redelijke verwachtingen van de consument sprake kan zijn van een conformiteitsgebrek;

E. overwegende dat zulks betrekking heeft op software, culturele inhoud, apps, geïntegreerde aankopen, videogames dan wel digitale functies van geconnecteerde toestellen;

F. overwegende dat een abonnement, huur, een eenmalige betaling en een licentie een verschillend opzet hebben en dat een eenmalige betaling op zichzelf geen absoluut recht op blijvend gebruik doet ontstaan;

G. overwegende dat het Europese burgerinitiatief *Stop Killing Games* heeft aangetoond dat burgers bezorgd zijn over de geplande verdwijning van videogames die afhangen van onlinediensten;

H. gezien het antwoord van de Europese Commissie van 16 juni 2026, die in deze fase elke bindende wettelijke verplichting uitsluit, maar zich er wel toe verbindt voor het einde van 2026 met de sector en de consumentenverenigingen een gedragscode op te stellen, alsook een verslag over de toepassing van Richtlijn (EU) 2019/770 betreffende digitale inhoud en digitale diensten;

I. overwegende dat de Europese Commissie tegen het vierde kwartaal van 2026 een wetgevingsvoorstel met betrekking tot de *Digital Fairness Act* klaar moet hebben, dat het meest geschikte instrument moet vormen om de desbetreffende verzuchtingen van de Europese burgers in bindende wetgeving te vatten;

J. gezien de wenselijkheid om voortgezet gebruik te verdedigen via de volgende *Digital Fairness Act*,

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

La Chambre des représentants,

A. vu l'article 169 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne;

B. vu la directive (UE) 2019/770 relative à certains aspects concernant les contrats de fourniture de contenus numériques et de services numériques et la directive (UE) 2019/771 relative aux contrats de vente de biens;

C. vu les directives 2011/83/UE, 2005/29/CE et 93/13/CEE relatives, respectivement, aux droits des consommateurs, aux pratiques commerciales déloyales et aux clauses abusives;

D. considérant que la cessation ou la fermeture unilatérale d'un service numérique peut selon le contrat et les attentes raisonnables du consommateur constituer un défaut de conformité;

E. considérant que cette situation concerne des logiciels, des contenus culturels, des applications, des achats intégrés, des jeux vidéo ou encore des fonctions numériques de biens connectés;

F. considérant que l'abonnement, la location, le paiement unique et la licence répondent à des logiques distinctes, et qu'un paiement unique ne fait pas naître par lui-même un droit de pérennité absolu;

G. considérant que l'initiative citoyenne européenne "*Stop Killing Games*" a démontré la préoccupation des citoyens quant à la disparition programmée des jeux vidéo dépendant de services en ligne;

H. considérant la réponse du 16 Juin 2026 de la Commission européenne qui exclut toute obligation légale contraignante à ce stade, tout en s'engageant à élaborer, avant la fin de l'année 2026, un code de conduite avec le secteur et les associations de consommateurs, ainsi qu'un rapport sur l'application de la directive (UE) 2019/770 relative aux contenus et services numériques;

I. considérant que la Commission européenne doit présenter, au quatrième trimestre 2026, une proposition législative relative au *Digital Fairness Act*, laquelle constitue le vecteur le plus approprié pour traduire en droit contraignant les préoccupations exprimées par les citoyens européens dans cette matière;

J. considérant l'opportunité de défendre la continuité d'usage via le prochain *Digital Fairness Act*, à la condition

op voorwaarde dat de gekozen oplossingen evenredig blijven en steeds de intellectuele eigendom, de rechten van derden, de persoonsgegevens en de cyberveiligheid in acht nemen;

K. gezien het belang om het culturele erfgoed dat videogames vormen in stand te houden, nu ze steeds vaker definitief verdwijnen na de stopzetting van de onlinediensten waar ze van afhangen;

VERZOEKT DE FEDERALE REGERING:

1. tijdens de komende onderhandelingen in de Raad van de Europese Unie over de *Digital Fairness Act* te pleiten voor een evenredige precontractuele transparantieplicht voor digitale goederen en diensten;

2. in het raam van de volgende *Digital Fairness Act* steun te verlenen aan de onderhandelingen tussen de videogamesector en de Europese Commissie over toetsbare sectorale toezeggingen;

3. de Europese Commissie te vragen in haar rapport in voorbereiding over de toepassing van Richtlijn (EU) 2019/770 vooreerst klaarheid te scheppen over de reikwijdte ervan inzake de stopzetting van videogamediensten;

4. zowel op Belgisch als op Europees niveau te pleiten voor het gebruik van bemiddeling en buitengerechtelijke geschillenbeslechting bij klachten over de eindelevensduur van een videogame;

5. de Europese Commissie bij te staan in haar onderzoek naar oplossingen om een verantwoorde eindelevensduur van videogames te waarborgen, door ze in de mate van het mogelijke beschikbaar te houden dan wel, wanneer ze uit de handel worden genomen en het onmogelijk blijkt ze beschikbaar te houden, de in Richtlijn (EU) 2019/790 vervatte regeling voor werken die niet meer in de handel zijn, te activeren met het oog op culturele instandhouding los van de commerciële markt;

6. naar het voorbeeld van het pan-Europese leeftijdsclassificatiesysteem PEGI te pleiten voor de ontwikkeling van een eengemaakt en vrijwillig label of classificatiesysteem met betrekking tot de toezeggingen van de uitgevers inzake verantwoorde eindelevensduur van videospellen, inzonderheid aangaande beschikbaarheidsduur, consumenteninformatie en de beoogde oplossingen wanneer een spel uit de handel wordt genomen;

7. de FOD Economie in overleg met de minister van Consumentenbescherming de opdracht te geven de Belgen beter te informeren over hun rechten in geval

que les solutions retenues restent proportionnées et respectueuses de la propriété intellectuelle, des droits de tiers, des données personnelles et de la cybersécurité;

K. considérant l'intérêt de préserver le patrimoine culturel que représentent les jeux vidéo, dont une part croissante devient définitivement inaccessible après l'arrêt des services en ligne dont ils dépendent;

DEMANDE AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL:

1. de défendre, lors des prochaines négociations relatives au futur *Digital Fairness Act* au sein du Conseil de l'Union européenne, une obligation de transparence précontractuelle proportionnée pour les biens et les prestations de service numériques;

2. de soutenir, dans le cadre du prochain *Digital Fairness Act*, la négociation entre le secteur du jeu vidéo et la Commission européenne d'engagements sectoriels vérifiables;

3. d'inviter la Commission européenne à clarifier en priorité, dans le rapport qu'elle prépare sur l'application de la directive (UE) 2019/770, la portée en matière de cessation des services de jeux vidéo;

4. de promouvoir, au niveau belge comme européen, le recours à la médiation et aux mécanismes de règlement extrajudiciaire des litiges pour les réclamations liées à la fin de vie d'un jeu vidéo;

5. de soutenir l'examen, par la Commission européenne, de solutions permettant d'assurer une fin de vie responsable des jeux vidéo, en privilégiant le maintien de leur accessibilité dans la mesure du possible et en envisageant, lorsque leur exploitation commerciale prend fin et que leur maintien en accès n'est plus possible, le recours au mécanisme des œuvres indisponibles dans le commerce prévu par la directive (UE) 2019/790, comme voie de préservation culturelle distincte du marché commercial;

6. d'encourager, sur le modèle du descripteur paneuropéen PEGI, le développement d'un label ou descripteur harmonisé et volontaire relatif aux engagements des éditeurs en matière de fin de vie responsable des jeux vidéo, notamment en ce qui concerne la durée de disponibilité, l'information des consommateurs et les solutions envisagées lorsque le jeu n'est plus commercialement exploité;

7. de charger le SPF Economie, en concertation avec le ministre de la Protection des consommateurs, de renforcer l'information du public belge quant à ses droits

van een conformiteitsgebrek of de stopzetting van een digitale dienst.

26 oktober 2026

existants en cas de non-conformité ou de cessation d'un service numérique.

26 octobre 2026

Julien Matagne (Les Engagés)
Serge Hiligsmann (Les Engagés)
Aurore Tourneur (Les Engagés)

Centrale drukkerij - Imprimerie centrale