

Videogames verdienen een plek in de digitale toekomst van Nederland

Petitie aan de vaste Kamercommissie Economische Zaken

Geachte voorzitter,

Nederland wil tot de digitale koplopers van Europa behoren. We investeren in kunstmatige intelligentie, cybersecurity, digitalisering, innovatie en economische weerbaarheid. We willen een land zijn waar nieuwe technologie wordt ontwikkeld, waar talent zich kan ontplooiën en waar innovatieve bedrijven kunnen groeien.

Dat is een ambitie die wij van harte ondersteunen. Maar als Nederland werkelijk een leidende digitale economie wil zijn, dan kunnen we het ons niet veroorloven een van onze meest innovatieve digitale, creatieve en culturele sectoren over het hoofd te zien.

Die sector is de videogamesector. Wanneer het in politiek Den Haag over videogames gaat, gaat het meestal over schermtijd, online veiligheid of consumentenbescherming. Dat zijn belangrijke onderwerpen. Kinderen moeten veilig kunnen opgroeien in een digitale samenleving. Ouders moeten kunnen vertrouwen op duidelijke informatie en effectieve hulpmiddelen. Als sector voelen wij daarvoor een grote verantwoordelijkheid.

Maar dat is niet het hele verhaal. Videogames zijn vandaag de dag veel meer dan entertainment. Achter iedere game schuilt een combinatie van softwareontwikkeling, geavanceerde technologie, design, storytelling waarmee aansprekend intellectueel eigendom wordt gecreëerd, data-analyse en kunstmatige intelligentie. Achter iedere game werken mensen met de juiste digitale vaardigheden die bouwen aan de innovatieve toepassingen van morgen.

De videogamesector is daarom een strategische digitale, creatieve en culturele sector die de Nederlandse economie en samenleving kan versterken. Gericht beleid kan ervoor zorgen dat dit potentieel beter wordt benut.

Een sector die past bij de ambities van Nederland

Nederland beschikt over een sterk ecosysteem van gameontwikkelaars, uitgevers en technologiebedrijven. Nederlandse studio's ontwikkelen games die wereldwijd miljoenen spelers bereiken. Denk hierbij aan de Horizon-games van Guerrilla. Internationale ondernemingen kiezen Nederland vanwege ons talent, onze kennis en onze digitale infrastructuur.

Nederlandse consumenten besteedden in 2025 € 1,15 miljard aan videogames. Nederlandse gamebedrijven realiseerden in 2024 € 763 miljoen omzet. Deze cijfers laten zowel de omvang van de markt als de economische betekenis van de Nederlandse ontwikkelsector zien. De sector biedt werk aan softwareontwikkelaars, kunstenaars, programmeurs, AI-specialisten, designers, componisten, producers en vele andere hoogopgeleide professionals. (Bronnen: GameTrack/Ipsos 2025 en Games Monitor 2024.)

Dat maakt de videogamesector niet alleen economisch relevant. Het maakt haar strategisch.

De gamesector kan de Nederlandse economie en cultuur verder versterken. Dat vraagt om beleid dat innovatie, talentontwikkeling, culturele creatie en verantwoorde groei mogelijk maakt.

De technologie achter games verandert de wereld

De technologie die voor videogames wordt ontwikkeld, blijft niet binnen de gamewereld. Zo wordt real-time 3D-technologie gebruikt voor 'digital twins' en architectuur. Computersimulaties uit de gameswereld ondersteunen zorgmedewerkers en defensiepersoneel. Virtual en augmented reality vinden hun weg naar onderwijs, industrie en wetenschap. Innovaties op het gebied van AI, visualisatie en interactieve software worden steeds breder toegepast. Recente voorbeelden zijn de samenwerking tussen Mercedes-Benz en Epic Games, de maker van Fortnite, en het gebruik van haptische feedback van controllers bij operatiesimulaties.

Een investering in de gamesector is niet alleen een investering in de creatieve industrie, maar versterkt ook de Nederlandse economie als geheel.

Talent begint met creativiteit

Nederland spreekt terecht veel over digitale vaardigheden. Over AI. Over softwareontwikkeling. Over technisch talent. De videogamesector brengt al deze disciplines dagelijks samen.

Juist hier leren jonge gamers samenwerken aan complexe software, interactieve systemen, creatieve oplossingen en nieuwe technologie. Juist hier ontstaan de vaardigheden waar vrijwel iedere innovatieve sector in Nederland behoefte aan heeft. Nederland beschikt bovendien met onder meer de HKU en Breda University of Applied Sciences (BUas) over internationaal hoog aangeschreven opleidingen voor gameontwikkeling, die talent uit binnen- én buitenland aantrekken.

Een sterke videogamesector betekent daarom ook een sterkere digitale arbeidsmarkt.

Een culturele sector van deze tijd

Videogames zijn uitgegroeid tot één van de belangrijkste culturele uitingsvormen van deze tijd. Net als film, muziek en literatuur vertellen games op een unieke manier verhalen, waarmee zij mensen samenbrengen en betekenis- en vormgeven aan onze digitale cultuur.

Nederlandse makers dragen hieraan bij met creaties die wereldwijd worden gespeeld en gewaardeerd. Ook dat verdient erkenning. De rijke historie en het rijke pallet aan creatieve werken dat in Nederland is gemaakt moet deugdelijk worden bewaard, om inzichtelijk te maken waar wij vandaan komen en waar wij op voortbouwen. Dat laat ook de groei van onze digitale wereld zien en de keuzes die hierin door makers zijn gemaakt. Videogames verdienen daarom ook een structurele plek in het cultuurbeleid en in beleid voor digitaal erfgoed en talentontwikkeling.

Veilig online begint ook met digitale weerbaarheid

Een veilige digitale omgeving vraagt om aandacht voor verschillende kanten. Aan de ene kant moeten kinderen en jongeren leren hoe zij zich online veilig, weerbaar en verantwoordelijk kunnen bewegen. Dat betekent dat zij risico's leren herkennen, weten wat zij zelf kunnen doen en weten waar zij terechtkunnen wanneer er online iets misgaat. Aan de andere kant is het van groot belang om ook de risico's van de gamesector te onderkennen en in samenwerking met de sector deze te minimaliseren.

Videogames kunnen juist een belangrijke omgeving zijn om die digitale vaardigheden te ontwikkelen. Organisaties als HackShield laten zien hoe de kracht en aantrekkingskracht van games kan worden ingezet om kinderen spelenderwijs weerbaar te maken tegen bijvoorbeeld online oplichting, cybercriminaliteit en andere digitale risico's. Zo worden kinderen niet alleen beschermd, maar krijgen zij ook de kennis en praktische tools om zelf veilig en bewust online te handelen. Daarmee laat HackShield zien hoe de Nederlandse game-industrie kan bijdragen aan de aanpak van maatschappelijke opgaven, zoals online fraude, grooming en andere vormen van online criminaliteit. Om zulke Nederlandse digitale leermiddelen structureel in te zetten en op te schalen, zijn blijvende samenwerking en passende financiering nodig.

Goede voorlichting en laagdrempelige hulp moeten beschikbaar zijn voor spelers van alle leeftijden die te maken krijgen met online grensoverschrijdend gedrag, misbruik of andere schadelijke ervaringen. Offlimits beschermt online mensenrechten door mensen te informeren, grensoverschrijdend gedrag te helpen voorkomen, hulp te bieden en signalen uit de online praktijk zichtbaar te maken. Daarmee vervult Offlimits een onmisbare rol bij het veiliger maken van de digitale gamewereld.

Een veilige digitale toekomst bouwen we daarom samen: met spelers en ouders, gamebedrijven, maatschappelijke organisaties, onderwijs en overheid.

Door bescherming te combineren met educatie, weerbaarheid en toegankelijke hulp zorgen we ervoor dat kinderen niet alleen veilig kunnen gamen, maar ook sterker leren deelnemen aan de digitale samenleving. Organisaties met expertise op het gebied van digitale weerbaarheid en online veiligheid moeten daarom structureel worden betrokken bij vervolgb beleid en de uitvoering daarvan.

Innovatie vraagt om vertrouwen

Een innovatieve sector kan alleen groeien wanneer spelers vertrouwen hebben in haar producten. Daarom investeert de videogamesector al jarenlang in verantwoord spelen.

Het Europese PEGI-systeem – het pan-Europese leeftijdsclassificatiesysteem voor videogames – helpt ouders om weloverwogen keuzes te maken. Gamebedrijven en -platforms bieden uitgebreide ‘parental controls’ waarmee ouders speeltijd, communicatie en uitgaven kunnen beheren. Bedrijven investeren voortdurend in transparantie, privacy, veiligheid en hulpmiddelen voor spelers en ouders.

Vertrouwen vormt de basis van een gezonde digitale economie en zorgt ervoor dat spelers met een gerust hart kunnen gamen. Innovatie en consumentenbescherming kunnen elkaar versterken, maar kunnen in sommige situaties ook met elkaar botsen. Wanneer ontwerpkeuzes of commerciële mechanismen risico’s voor spelers opleveren, moet daar kritisch naar worden gekeken en moet effectieve bescherming vooropstaan.

Kies voor slimme regelgeving

Nederland en Europa ontwikkelen in hoog tempo nieuw digitaal beleid. Dat is begrijpelijk. Nieuwe technologie vraagt om nieuwe antwoorden. Maar goede regelgeving is meer dan nieuwe regels verzinnen. Goede regelgeving begint met de vraag of een maatregel daadwerkelijk bijdraagt aan betere bescherming van consumenten en het stimuleren van innovatie.

Waar bestaande instrumenten aantoonbaar effectief zijn, zou nieuw beleid daarop moeten voortbouwen. Zelf- en co-regulering zijn daarbij een waardevolle toevoeging.

Wij vragen daarom niet om minder consumentenbescherming. Wij vragen om betere consumentenbescherming. Bescherming die effectief is. Die uitvoerbaar is. Die ruimte laat voor innovatie. En die voorkomt dat nationale en Europese regels zich opstapelen zonder dat spelers daar daadwerkelijk beter van worden.

Bescherm spelers. Versterk innovatie. Doe beide.

Onze oproep

Wij vragen de Tweede Kamer en het kabinet om samen met de Nederlandse videogamesector te bouwen aan een toekomst waarin innovatie, economische groei, cultuur en online veiligheid elkaar versterken.

Daarom verzoeken wij u:

1. Veranker de videogamesector in nationaal beleid.

Neem de sector expliciet op in beleid voor digitalisering, innovatie, economie, onderwijs en cultuur. Betrek gameontwikkelaars, uitgevers en relevante maatschappelijke en culturele organisaties bij de uitwerking en uitvoering van dat beleid.

2. Maak Nederland aantrekkelijker voor gamebedrijven en talent.

Maak bestaande regelingen voor innovatie, groei, financiering en internationalisering beter toegankelijk voor gamebedrijven. Investeer daarnaast in de aansluiting tussen gameopleidingen en de sector, zodat Nederlandse studio's kunnen doorgroeien en talent behouden blijft.

3. Benut de innovatieve en maatschappelijke kracht van gametechnologie.

Start concrete pilots en subsidieregelingen voor toepassingen van gametechnologie in onder meer zorg, defensie, onderwijs, wetenschap en digitale weerbaarheid. Zorg voor passende financiering, zodat succesvolle Nederlandse toepassingen kunnen worden opgeschaald.

4. Handhaaf bestaande regels en bouw nieuw beleid op bewezen fundamenten.

Vertrouwen in regelgeving vraagt om effectieve handhaving. Ontwikkel toekomstige regels in nauwe samenwerking met de sector en bouw voort op bewezen instrumenten van zelf- en co-regulering, zoals PEGI. Wanneer deze instrumenten onvoldoende bescherming bieden, moet passende aanvullende regelgeving mogelijk zijn. Toets nieuwe voorstellen vooraf op noodzaak, uitvoerbaarheid en overlap met bestaande nationale en Europese regels.

5. Maak de videogamesector een structurele gesprekspartner van de overheid.

Organiseer minimaal eenmaal per jaar een strategische, interdepartementale dialoog met de sector en betrokken maatschappelijke en culturele organisaties over digitalisering, AI, innovatie, cultuur, talent, internationale concurrentiekracht en verantwoord en veilig gamen.

Nederland heeft een keuze

Steeds meer landen investeren bewust in hun videogamesector als onderdeel van hun digitale en economische strategie. Niet omdat games een hobby zijn. Maar omdat zij begrijpen dat achter videogames technologie, talent, export, innovatie en ondernemerschap schuilgaan.

Nederland beschikt over alles om hierin een Europese koploper te zijn. Talent. Creativiteit. Ondernemerschap. Internationaal succesvolle studio's. Sterke kennisinstellingen. Een uitstekende digitale infrastructuur.

De politiek kan dit potentieel helpen realiseren door videogames structureel mee te nemen in beleid voor innovatie, cultuur, talent en een veilige digitale samenleving. Het doel is de bijdrage van de sector aan het Nederlandse verdienvermogen, de cultuur en de samenleving te vergroten.

Tot slot

De keuzes die Nederland vandaag maakt, bepalen onze digitale economie van morgen. De videogamesector wil daaraan bijdragen. Als ontwikkelaar van technologie en aansprekend intellectueel eigendom. Als werkgever. Als exportsector. Als partner van de overheid.

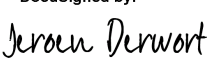
Wij vragen u daarom om videogames niet langer uitsluitend te zien als een onderwerp van consumentenbeleid, maar als een sector die kan bijdragen aan de economische, technologische, culturele en maatschappelijke ambities van Nederland.

En laten we ervoor zorgen dat Nederland niet alleen een land blijft waar videogames worden gespeeld, maar ook een land waar de videogames van de toekomst worden bedacht, ontwikkeld en gebouwd.



Videogames zijn meer dan entertainment.

Zij zijn een investering in de digitale toekomst van Nederland.

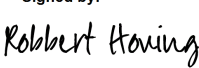
DocuSigned by:

68E0F60FEC1C49E...

Jeroen Derwort
Dutch Games Association

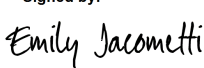
Signed by:

D3B0079F639980A...

Tim Stok
Videogames Federatie Nederland

Signed by:

D95C1A485E434AB...

Robbert Hoving
Offlimits

Signed by:

999F8D5B25694E0...

Emily Jacometti
HackShield Future Cyber Heroes

Signed by:

4EFB2C0391764DE...

Eppo van Nispen tot Sevenaer
Nederlands Instituut voor Beeld & Geluid