

FOD Economie onderzoekt Clash of Clans

Onderzoek kadert in een Europese actie om de consumentenbescherming bij videogames te versterken



De Economische Inspectie van de FOD Economie onderzoekt samen met de Finse consumentenautoriteit KKV de handelspraktijken van Supercell Oy, de ontwikkelaar van onder meer het spel Clash of Clans. Het onderzoek maakt deel uit van een gecoördineerde Europese actie van het CPC-netwerk rond consumentenbescherming in videogames.

Het Europese Consumer Protection Cooperation network (CPC-netwerk) start 11 onderzoeken naar handelspraktijken in populaire videogames. Naast *Clash of Clans* gaat het ook over Diablo Immortal, Hunt: Showdown 1896, Forge of Empires, Candy Crush Saga, Call of Duty Mobile, Minecraft, Mech Arena, Gardenescapes, Valorant en For Honor.

De nationale consumentenautoriteiten onderzoeken of de handelspraktijken in deze games in overeenstemming zijn met de Europese consumentenwetgeving. Daarbij gaat bijzondere aandacht uit naar aankopen met virtuele valuta, misleidende of agressieve verkooptechnieken en zogenaamde “dark patterns” (dat zijn ontwerpkeuzes die consumenten sterk in een bepaalde richting sturen).

De onderzoeken volgen op de publicatie van de Europese “Key Principles on In-game Virtual Currencies” in maart 2025. Die richtlijnen bevatten aanbevelingen voor een transparante en consumentvriendelijke aanpak van virtuele valuta in videogames. Het CPC-netwerk ging vervolgens in dialoog met de videogamesector. Toch voerden verschillende bedrijven onvoldoende wijzigingen door, waardoor extra acties nodig zijn.

"Videogames bereiken vandaag miljoenen Europese consumenten. Waar er vroeger vooral games verkocht werden voor een vast bedrag worden er nu heel wat gratis games ontwikkeld met in-app aankopen. Daarin wordt de consument op verschillende manieren verleid tot kleine aankopen in het spel zelf. Het aankoopgedrag van kwetsbare groepen zoals jongeren wordt op die manier enorm beïnvloed. Sinds 2025 ontving de FOD Economie al 22 klachten over dergelijke games. De Economische Inspectie van de FOD Economie zet zich met deze actie daarom in voor een veilige en eerlijke digitale speelomgeving. Het doel is duidelijk: consumenten moeten vóór ze geld uitgeven weten wat ze kopen, hoeveel het kost en onder welke voorwaarden. En ze moeten videogames kunnen spelen zonder te worden blootgesteld aan misleidende, agressieve of buitensporig stimulerende handelspraktijken."

Lien Meurisse – Woordvoerster FOD Economie

Duidelijke informatie over de werkelijke prijs

Veel videogames werken met in-game aankopen en virtuele valuta. Spelers kopen bijvoorbeeld virtuele munten om daarmee digitale producten of voordelen in een game aan te schaffen.

Consumenten moeten daarbij vooraf duidelijk kunnen zien hoeveel een aankoop hen werkelijk kost. Ze moeten over volledige en begrijpelijke informatie beschikken en op basis daarvan een bewuste beslissing kunnen nemen.

De autoriteiten onderzoeken daarom onder meer of de manier waarop virtuele valuta worden aangeboden voldoende transparant is. Het gaat bijvoorbeeld om:

- het gebruik van virtuele valuta(s) met een gelaagde en/of complexe omrekeningsmethode die de werkelijke prijs van de aankoop verhuult;
- het uitsluitend aanbieden van virtuele valuta in bundels waarvan de waarde niet overeenstemt met de prijs van aangeboden in-game artikelen;
- onjuiste, afwezige of onvolledige informatie over het herroepingsrecht.

In het onderzoek wordt extra aandacht besteed aan minderjarigen. Zij vormen een belangrijk deel van het spelerspubliek en kunnen bijzonder kwetsbaar zijn voor technieken die impulsieve of herhaalde aankopen stimuleren.



Press corner

ec.europa.eu

30 september 2026

Contactgegevens

Contact Center

Tel: 0800 120 33

Fax: 0800 120 57

info.eco@economie.fgov.be

Lien Meurisse (NL)

Enkel voor journalisten

Tel.: +32 2 277 90 93

Gsm: +32 477 55 50 83

press@economie.fgov.be

Kopieer link

<https://news.economie.fgov.be/272607-fod-economie-onderzoekt-clash-of-clans/>