

Vragen gesteld door de leden der Kamer, met de daarop door de regering gegeven antwoorden

1882

Vragen van het lid **Gerkens** (SP) aan de ministers van Volksgezondheid, Welzijn en Sport, van Justitie en voor Jeugd en Gezin over *de zorgen rondom gameverslaving* (ingezonden 5 februari 2010).

Antwoord van minister **Klink** (Volksgezondheid, Welzijn en Sport), mede namens de ministers van Justitie en voor Jeugd en Gezin (ontvangen 11 maart 2010).

Vraag 1

Wat is uw reactie op berichten over de zorgen rondom gameverslaving?^{1, 2 en 3}

Antwoord 1

Het is belangrijk te beseffen dat er nog weinig bekend is over de precieze aard, ernst en oorzaken van gameverslaving. Er bestaat bijvoorbeeld nog geen officiële diagnose. Diverse wetenschappelijke instituten doen momenteel onderzoek naar het onderwerp om de kennis hierover verder te ontwikkelen.

Duidelijk is wel dat een kleine groep (online) gamers ernstige gevolgen ondervindt van excessief speelgedrag. Ik vind het belangrijk dat er voldoende professionele hulp en informatie beschikbaar is voor mensen die hier behoefte aan hebben.

Vraag 2

Bent u van mening dat de game-industrie onvoldoende maatschappelijke verantwoordelijkheid neemt op het gebied van de verslavingsrisico's van online video games? Zo nee, waarom niet? Zo ja, wat gaat u hiertegen doen?

¹ Trouw, 2 februari 2010: «Game-industrie verzuimt te waarschuwen voor verslaving» http://www.trouw.nl/achtergrond/deverdieping/article2977970.ece/Computerspellen_regeren_de_game-junk_.html?all=true.

² Nu.nl, 2 februari 2010: «Verslavende werking games verzwegen» <http://www.nu.nl/games/2175352/verslavende-werking-games-verzwegen.html>.

³ Factsheet van het wetenschappelijk bureau voor onderzoek, expertise en advies, «Videogameverslaving & maatschappelijke verantwoordelijkheid van de game-industrie».

Antwoord 2

Zowel internationaal als nationaal is de game-industrie betrokken bij initiatieven om mogelijke schadelijke gevolgen van het gebruik van games te voorkomen.

Zo bieden veel games nu al de mogelijkheid van een «parental control» systeem, waarmee ouders het gebruik van (online) games kunnen beperken. Daarnaast hebben de gamefabrikanten in 2003 op Europees niveau het classificatiesysteem PEGI (Pan European Game Information) geïntroduceerd, dat informatie verstrekt over mogelijk schadelijke elementen in games voor kinderen. Ook is een variant voor online-gaming geïntroduceerd: «PEGI-online». Door middel van pictogrammen wordt informatie verstrekt over bijvoorbeeld het gebruik van geweld of grove taal in de game. Het classificatiesysteem gaat vergezeld van een Code of Conduct en is bovendien ontvankelijk voor klachten van consumenten. Het Daarmee heeft de industrie een eerste stap gezet in het nemen van verantwoordelijkheid voor verantwoord gamen. De Europese Commissie voert overleg met de game-industrie om te bezien of er méér gedaan kan worden om de jeugd beter te beschermen tegen mogelijk schadelijke effecten van games. Een van de maatregelen zou kunnen zijn om aan de bestaande pictogrammen een pictogram toe te voegen over de mogelijk verslavende werking.

In Nederland participeert de game-industrie in de programma's Digivaardig en Digibewust. Hierin werken overheid, bedrijfsleven en diverse maatschappelijke instellingen samen om het verantwoord en veilig gebruik van digitale middelen te stimuleren. Als onderdeel van Digibewust zijn de site www.weetwatzegamen.nl en de gamewijzer ontwikkeld. Deze bieden ouders informatie hoe zij excessief gamegedrag kunnen herkennen en voorkomen.

Vraag 3

Bent u van plan het advies van het Rotterdams onderzoeksbureau IVO over te nemen om consumenten goed voor te lichten over mogelijke verslavingsrisico's en de daaraan verbonden gevolgen, die het spelen van (online)video-games met zich meebrengt? Zo nee, waarom niet? Zo ja, hoe gaat u dit advies uitvoeren?

Antwoord 3

Ik vind het belangrijk dat consumenten voorgelicht worden over mogelijke risico's die het spelen van games met zich meebrengt. Voor het huidige voorlichting- en preventieaanbod verwijs ik u naar de antwoorden op vraag 2 en 8.

Vraag 4

Bent u van plan het advies van het Rotterdams onderzoeksbureau IVO over te nemen om uitgevers van (online)videogames te stimuleren hun consumenten algemene informatie te bieden over mogelijkheden van psychologische hulp en het actief benaderen van hen wanneer ze problemen ondervinden van hun excessieve gamegedrag? Zo nee, waarom niet? Zo ja, hoe gaat u dit advies uitvoeren?

Antwoord 4

Zoals vermeld bij vraag 2 wordt op Europees niveau overleg gevoerd met de game-industrie. Ook de voorgestelde maatregelen kunnen hierbij aan de orde komen. Hierbij dient meegewogen te worden dat overmatig gamen weliswaar voor sommigen ernstige gevolgen kan hebben, maar dat slechts een klein deel van de consumenten daadwerkelijk problemen ondervindt.

Vraag 5

Hoeveel mensen van de tienduizenden gameverslaafden die Nederland kent worden geholpen aan hun gameverslaving?

Antwoord 5

Binnen de reguliere verslavingszorg worden per jaar circa 150–200 mensen behandeld voor gameverslaving. Deze groep lijkt niet sterk toe te nemen. Een substantieel deel van deze groep is jonger dan 18 jaar. Er zijn geen precieze aantallen bekend van het aantal jongeren dat hulp ontvangt omdat internetgerelateerde verslavingen pas vanaf dit jaar apart geregistreerd worden.

Vraag 6

Hoeveel van de ongeveer 18.000 tieners die gameverslaafd zijn worden ook geholpen aan hun gameverslaving?

Antwoord 6

Zie het antwoord op vraag 5.

Vraag 7

Hoeveel ambulante en residentiële behandelplekken kennen we in Nederland voor mensen met een gameverslaving? Hoeveel plekken zijn beschikbaar voor kinderen en jongeren met een gameverslaving?

Antwoord 7

Gameverslaving wordt behandeld vanuit het reguliere aanbod van de verslavingszorg. Dit blijkt in de praktijk goed te werken. Er is dus geen behoefte aan specifieke behandelplekken voor volwassenen of jongeren met een gameverslaving. Wel investeert de verslavingszorg in kennisontwikkeling omtrent dit onderwerp om de behandeling continu te kunnen verbeteren.

Vraag 8

Wat bent u van plan te doen om te voorkomen dat tieners en volwassenen gameverslaafd raken?

Antwoord 8

Ouders spelen een belangrijke rol in het voorkomen van overmatig gamegedrag bij jongeren. De overheid heeft hierbij een faciliterende rol, zo kunnen ouders met vragen over dit onderwerp terecht bij de Centra voor Jeugd en Gezin. Ook besteden vrijwel alle instellingen voor verslavingszorg in hun preventieaanbod aandacht aan dit onderwerp.