

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

1464

Vragen van de leden **Bergkamp** (D66) en **Rebel** (PvdA) aan de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport over *het bericht dat steeds meer jongeren zich met een gameverslaving melden bij verslavingsklinieken* (ingezonden 20 februari 2014).

Antwoord van Minister **Schippers** (Volksgezondheid, Welzijn en Sport) mede namens de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (ontvangen 13 maart 2014)

Vraag 1

Kent u het bericht «Veel meer jonge gameverslaafden»?¹

Antwoord 1

Ja.

Vraag 2

Wat is uw reactie op het gegeven dat een toenemend aantal jongeren zich meldt bij klinieken om af te kicken van hun verslaving, en dat deze jongeren jonger en erger verslaafd zijn dan enkele jaren geleden?

Antwoord 2

In het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS) worden gegevens opgeslagen van patiënten van 14 verslavingszorginstellingen. Uit de Kerncijfers verslavingszorg 2012² is af te leiden dat er in dat jaar 411 patiënten waren met een hulpvraag voor internetgames. In 2010 waren het er 182. In 2010 was de gemiddelde leeftijd 28 jaar, in 2012 22,5 jaar. Ruim 90% is man.

Hoewel deze gegevens enigszins afwijken van de NOS-berichtgeving, is er inderdaad sprake van een toename van de hulpvraag die tegelijk naar een gemiddeld lager leeftijdsniveau verschuift. Ik vind deze ontwikkeling zorgelijk en zal deze blijven monitoren.

¹ <http://nos.nl/artikel/612062-veel-meer-jonge-gameverslaafden.html>

² <http://www.sivz.nl/images/documenten/kerncijfers/kerncijfers%20verslavingszorg%202012.pdf>

Vraag 3

Wat is bekend over de mogelijke oorzaken en schadelijke gevolgen van gameverslaving? Is er naar uw oordeel voldoende bekend over dit probleem, of acht u meer onderzoek wenselijk?

Antwoord 3

We leven in het digitale tijdperk. Tegenwoordig worden games niet meer uitsluitend op de spelcomputer gespeeld, maar ook op smartphones en tablets, waardoor gamen niet aan tijd en plaats gebonden is.

De meeste mensen die een spel spelen doen dat zonder problemen. Doorgaans vormen internetgames het grootste risico op problematisch gamen. Voor sommige spelers is de virtuele wereld aantrekkelijker dan de werkelijke wereld.

Mijns inziens is over de oorzaken en gevolgen van de problematiek op dit moment voldoende bekend. Spelers komen in de problemen doordat zij, al dan niet onder druk van medespelers, hun speelgedrag niet meer onder controle hebben. Ze besteden zoveel tijd aan gamen, dat er geen ruimte is voor andere activiteiten met soms zelfs spijbelgedrag, schooluitval en sociaal isolement tot gevolg.

Vraag 4

Wordt gameverslaving erkend als een aandoening, en wordt de behandeling hiervan vergoed?

Antwoord 4

Internet- en gameverslaving zijn als zodanig niet opgenomen in het door psychiaters gehanteerde handboek Psychische Stoornissen, de DSM V. Behandeling van gameverslaving door GGZ-instellingen wordt doorgaans door zorgverzekeraars vergoed.

Vraag 5 en 6

Bent u van mening dat het goed is het onderwerp te bespreken met betrokken instanties, zoals de game-industrie, verslavingsklinieken en onderzoekers in de gezondheidszorg? Zo nee, waarom niet?

Bent u voorts van mening dat meer kan worden gedaan om gameverslaving onder jongeren te voorkomen, bijvoorbeeld door meer voorlichting te geven, zowel aan jongeren als aan ouders en docenten? Kunt u uw antwoord toelichten?

Antwoord 5 en 6

Ik vind dat bij ouders en opvoeders van minderjarigen een grote verantwoordelijkheid ligt om controle uit te oefenen op de aard van het spel dat kinderen spelen, alsmede op het tijdstip en de tijdsduur. Voorlichting en hulpmiddelen zijn al beschikbaar. Hulpmiddel voor ouders is de zogenaamde «Parental Control». Parental Control stelt ouders en opvoeders in staat om toegang tot games, websites, bepaalde inhoud en diensten uit te schakelen of te beperken. Deze Parental Control functies worden vaak meegeleverd als onderdeel van media apparaten (game consoles, mobiele telefoons), besturingssystemen (Windows, Apple, Firefox), software en platforms (beveiligingssoftware, online games, social networks), en televisieaanbod (digitale tv-kanalen, satelliet-tv). Ook kunnen ouders en opvoeders informatie vinden op verschillende websites, zoals «weetwatzegamen», «gameadviesopmaat» en «mediaopvoeding» en kunnen zij in geval van een problematisch gamend kind terecht bij Centra voor Jeugd en Gezin.

Voor games geldt een leeftijdsclassificatie. In Europa is dit geharmoniseerd door middel van het systeem van Pan European Game Information (PEGI). De Europese Commissie overlegt met de game-industrie over betere bescherming tegen de schadelijke effecten van games.

Vraag 7

Zou u het onderwerp willen bespreken met de Staatssecretaris van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, om te bezien of scholen een rol kunnen spelen in het geven van voorlichting en het (samen met ouders) vroegtijdig signaleren van problemen?

Antwoord 7

Het onderwijs is een belangrijke plek waar alle jongeren samenkomen. Dit biedt kansen voor signalering en voorlichting, ten aanzien van gameverslaving, maar ook op talloze andere (gezondheids-)problemen. Het is hierbij belangrijk dat scholen inzetten op onderwerpen die aansluiten bij hun behoefte. Voor de ene school kan dit (game)verslaving zijn, voor andere scholen wellicht andere leefstijlonderwerpen. Om scholen te voorzien van de juiste programma's, handvatten en ondersteuning werk ik reeds nauw samen met het Ministerie van OCW. Dit uit zich in een integraal en samenhangend aanbod op, zoals te vinden op de website Gezonde School (www.gezonde-school.nl). Specifiek gericht op hoe verstandig om te gaan met onder andere games is het programma Mediawijsheid (www.mediawijsheid.nl).