

Ministerie van Volksgezondheid,
Welzijn en Sport

> Retouradres: Postbus, 2500 EJ Den Haag

De voorzitter van de Tweede Kamer
der Staten-Generaal
Postbus 20018
2500 EA DEN HAAG

Bezoekadres:
Rijnstraat 50
2515 XP DEN HAAG
T 070 340 79 11
F 070 340 78 34
www.rijksoverheid.nl

Ons kenmerk
711749-132127-VGP

Bijlagen
1

Uw brief
13 januari 2015

*Correspondentie uitsluitend
richten aan het retouradres
met vermelding van de datum
en het kenmerk van deze
brief.*

Datum 12 februari 2015
Betreft Kamervragen

Geachte voorzitter,

Hierbij zend ik u de antwoorden op de vragen van het Kamerlid Rebel (PvdA) over het bericht 'Gamen tot je niet meer kunt stoppen' (2015Z00316).

Hoogachtend,

de staatssecretaris van Volksgezondheid,
Welzijn en Sport,

drs. M.J. van Rijn

Antwoorden op vragen van het lid Rebel (PvdA) aan de staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport over het bericht 'Gamen tot je niet meer kunt stoppen' (ingezonden 13 januari 2015).

Ons kenmerk
711749-132127-VGP

1.
Kent u het bericht 'Gamen tot je niet meer kunt stoppen'? 1)

1.
Ja.

2.
Hoe duidt u de conclusie dat vier à vijf procent van de mensen tussen de 13 en 40 jaar verslaafd is aan gamen?

3.
In hoeverre zijn gameverslaafden voldoende bij u in beeld? Welke trend in het aantal gameverslaafden ziet u over de laatste tien jaar?

2 en 3.
Door de onderzoeker wordt in het artikel aangegeven dat het om een indicatie van de omvang van problematisch gamen gaat. Deze indicatie is gebaseerd op een door de onderzoeker opgestelde vragenlijst, waarbij 9 beoordelingscriteria van de volgens de DSM5 nader te onderzoeken internetgamingstoornis het uitgangspunt vormde. De onderzoeker stelt dat "om als gameverslaafd gediagnosticeerd te worden een gesprek met een psychiater of psycholoog nodig is". Mede gelet op de wetenschappelijke discussie over (de kwalificatie van) nieuwe, met name gedrags-, stoornissen denk ik dat enige terughoudendheid gepast is om op zo'n kwart miljoen 13 tot 40 jarigen het etiket (game)verslaafd te plakken. Problematisch gamen gaat ook vaak samen met psychische en sociale problemen, waarbij niet altijd duidelijk is wat oorzaak en gevolg is. In de wetenschappelijke literatuur worden doorgaans in het bijzonder angst, depressie, autisme, negatief zelfbeeld, gebrek aan zelfvertrouwen en eenzaamheid aangehaald. Hoewel niet al te gemakkelijk het etiket verslaving op gedrag geplakt moet worden is afgelopen jaren wel een trend waarneembaar waarbij het aantal mensen (meestal jonge mannen) dat een beroep doet op behandeling vanwege problematisch gamen toeneemt (van 242 in 2011 tot 529 in 2013¹). Ik vind dat een zorgelijke ontwikkeling.

4.
Heeft u voldoende zicht op de consequenties van gameverslaving in termen van maatschappelijke uitval en kosten? Zo ja, wat zijn die consequenties? Zo nee, bent u bereid hiernaar onderzoek te doen?

¹ Kerncijfers Verslavingszorg 2013, Stichting Informatievoorziening Zorg, Houten, juni 2014

1) NRC, 8 januari 2015: (Gamen tot je niet meer kunt stoppen).

4.

Excessief gamen kan leiden tot verlaagde schoolprestaties en schooluitval, werkverzuim, afname van sociale activiteiten en sociale relaties. Problematisch gamen gaat ook vaak samen met psychische en sociale problemen, waarbij niet altijd duidelijk is wat oorzaak en gevolg is. Onderzoek naar de maatschappelijke kosten van gameverslaving acht ik vanwege de ongedefinieerde duiding van deze problematiek op dit moment niet opportuun.

5.

In hoeverre heeft u in uw beleid voldoende aandacht voor preventie en voorlichting om problematisch gamen te voorkomen?

5.

Via ZonMw lever ik een bijdrage aan het Center for Behavioral Internet Science. Dit kenniscentrum, onderdeel van het Instituut voor Onderzoek naar Leefwijzen en Verslaving (IVO), ondersteunt zorginstellingen, trainers, ouders, scholen, bedrijven en wetenschappers met wetenschappelijke kennis over de sociale en psychologische kant van internetgebruik. Het IVO onderzoekt sinds 2006 de ontwikkeling van internetgebruik door jongeren en heeft een zelftest ontwikkeld ("Gameadviesopmaat.nl") waarmee jongeren kunnen testen of ze hun gamegedrag onder controle hebben. Bovendien bevat deze website ook informatie en tips voor ouders.

Ook heb ik het Trimbos instituut opdracht gegeven in aanvulling op de bestaande infolijnen alcohol, roken en drugs een Gamen Infolijn te ontwikkelen die telefonisch te bereiken is voor zowel gamers als hun omgeving (bijv. ouders).

Daarnaast zal het Trimbos-instituut in 2015 een website ontwikkelen voor jongeren en hun omgeving over problematisch gamen. De website en de telefoonlijn zullen bijdragen aan betere preventie en voorlichting.

Daarnaast heeft het Trimbos-instituut recent de folder Gamen, Zonder Flauwekul gelanceerd. Een folder voor licht verstandelijke beperkte jongeren die (veel) gamen, een belangrijke aandachtsgroep t.a.v. gamen.

6.

Welke rol dicht u spelontwikkelaars toe bij het voorkomen van problematisch gamen? Vindt u dat spelontwikkelaars voldoende doen om hun games 'verslavingsproof' te maken? Zo ja, welke maatregelen nemen zij bij het ontwikkelen van games? Zo nee, wat zouden zij beter moeten doen?

6.

Mijns inziens zou de (mondiale) game-industrie een vorm van maatschappelijk verantwoord ondernemen moeten hanteren waarbij aan het (voorkomen en signaleren van) problematisch gamen adequaat invulling worden gegeven. Voor casual games, die zich kenmerken door een laag risico op problematisch speelgedrag, geldt in het algemeen dat spelontwikkelaars bewust rekening houden met verslavende kenmerken. Bij zogenaamde hard core internet video games, waarvoor een hoog risico op problematisch speelgedrag bestaat, verzuimt de game-industrie maatregelen te treffen ter voorkoming en signalering van problematisch gamen. Zoals het informeren van klanten over de verslavingsrisico's, het inbouwen van feed back en spelonderbrekingen, het monitoren van speelgedrag en signaleren van excessief speelgedrag.

7.

Waarom geeft het door de overheid gefinancierde investeringsfonds Game On voor de ontwikkeling van nieuwe games geen expliciete aandacht aan preventie van gameverslaving?

7.

Het investeringsfonds GameOn is opgericht door ondernemers en investeerders met ervaring in de game-industrie. Doel van het fonds is Nederlandse bedrijven te helpen uit de opstartfase te breken en hen te ondersteunen met zakelijke kennis in de dynamische markt voor video-games.

GameOn valt binnen de creatieve sector en kan daarom in het kader van het Topsectorenbeleid aanspraak maken op innovatiekredieten, onderzoeksfinanciering en dergelijke. GameOn heeft wel contact gehad met het Ministerie van Economische Zaken, maar dat heeft niet geleid tot investering vanuit de overheid.

8.

Hoe speelt u bij de aanpak van eenzaamheid in op het voorkomen van problematisch gamen, aangezien gameverslaafden vaak eenzaam zijn?

8.

Allereerst wil ik opmerken dat eenzaamheid en andere psychische en sociale problemen weliswaar van invloed kunnen zijn op het ontwikkelen van een gameverslaving, maar dat de causaliteit niet altijd duidelijk is.

Met mijn brief van 16 juli 2014 aan uw Kamer heb ik u geïnformeerd over het actieprogramma dat zich richt op het intensiveren en verankeren van de aanpak van eenzaamheid (Kamerstuk 29538, nr. 155). Gamers zijn daarin geen specifieke doelgroep. Het programma onderkent echter wel dat eenzaamheid in iedere levensfase kan voorkomen.

De signalering van eenzaamheid bij gamers wordt bemoeilijkt omdat zij, anders dan bijvoorbeeld ouderen of zorgbehoevenden, niet automatisch contact hebben met verzorgers of hulpverleners. Het actieprogramma verbindt bij de aanpak van eenzaamheid de nulde met de eerste lijn. Deze aanpak is ook relevant voor gamers met eenzaamheidsproblemen. Er wordt onder andere een scholingsplan opgesteld voor vrijwilligers en hulp- of zorgverleners waarin zij leren hoe ze eenzaamheid kunnen signaleren en welke interventies zij kunnen inzetten.

9.

Is er voldoende bekend over de effectiviteit van behandelingen voor gameverslaving? Zo ja, welke behandelingen worden vaak uitgevoerd en wat leveren ze op? Zo nee, bent u bereid hiernaar onderzoek te doen?

9.

Het veld van wetenschappelijk verslavingsonderzoek en de verslavingszorg heeft afgelopen jaren diverse interventies ontwikkeld ten behoeve van preventie, diagnostiek en behandeling en training van zorgprofessionals op het gebied van gameverslaving. Op dit moment hebben psychotherapeutische en farmacologische behandelingen een beperkt bewijsniveau. Het IVO heeft in opdracht van Resultaten Scoren een inventarisatie² van de stand van zaken rondom gedragsverslavingen en eetverslaving in de wetenschappelijke literatuur en in de Nederlandse praktijk anno 2014 opgesteld. Daaruit blijkt dat bepaalde

² Gedragsverslavingen: de stand van zaken in wetenschap en praktijk, IVO, Amersfoort, Rotterdam, juni 2014

psychofarmacologische medicatie en cognitieve gedragstherapie de meest veelbelovende effecten hebben. Ik zal mij beraden op nader onderzoek en daarop terugkomen in de tijdens het AO-Verslavingszorg toegezegde visie die u rond de zomer van dit jaar kunt verwachten

Ons kenmerk
711749-132127-VGP