

Ministerie van Volksgezondheid,  
Welzijn en Sport

> Retouradres Postbus 20350 2500 EH Den Haag

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

Bezoekadres:  
Parnassusplein 5  
2511 VX Den Haag  
[www.rijksoverheid.nl](http://www.rijksoverheid.nl)

**kenmerk**  
VGP-U- 3064910

**Bijlage(n)**  
1

**Uw brief**  
11 mei 2011

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

Datum 7 juni 2011  
Betreft toename gameverslaving onder jongeren

Geachte voorzitter,

Hierbij zend ik u, mede namens de Staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport, de antwoorden op de vragen van het Kamerlid Bouwmeester (PvdA) over de toename van gameverslaving onder jongeren (VGP-U-3064910).

Hoogachtend,

de Minister van Volksgezondheid,  
Welzijn en Sport,

mw. drs. E.I. Schippers

## **2011Z09694**

Vragen van het lid Bouwmeester (PvdA) aan de minister en staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport over de toename van gameverslaving onder jongeren. (2011Z09694)

1

Kent u het bericht dat uit onderzoek van Tony van Rooij (Erasmus Universiteit) blijkt dat 12.000 jongeren verslaafd zijn aan online gaming, en dat naar verwachting het aantal toeneemt? 1)

1

Ja.

2

Beantwoordt het onderzoek van Tony de Rooij aan het onderzoek dat wordt gedaan naar de exacte aard, omvang en oorzaak van gameverslaving, specifiek bij jongeren, zoals genoemd in antwoord op mijn eerdere Kamervragen over gameverslaving 2)? Zo nee, is er nog een ander onderzoek gaande?

2

Ja. Het Onderzoeksbureau IVO, waaraan onderzoeker Tony van Rooij verbonden is, doet onder andere onderzoek naar nieuwe verslavingen. Tony van Rooij heeft zich in zijn promotieonderzoek specifiek gericht op het online gamen van jongeren in de leeftijd van 13-16 jaar.

3

Deelt u deze zorgen uit het onderzoek van Tony de Rooij, waaruit blijkt dat niet alleen 12.000 jongeren gameverslaafd zijn, maar ook dat het aantal gaat toenemen? Zo ja, welke preventieve maatregelen gaat u nemen om dit te voorkomen?

3

Ja, die zorg deel ik. Weliswaar vormt de uitkomst van dit onderzoek geen aanleiding te veronderstellen dat het aantal gameverslaafden de afgelopen jaren is toegenomen, het lijkt ook niet te zijn afgenomen. Mijn leefstijlbeleid is gericht op de integrale aanpak van (het voorkomen van) leefstijlproblemen. Waar mogelijk zal online gamen hierin mee worden genomen.

4

Betekenen uw forse bezuinigingen op preventiebeleid ook dat dit ten koste gaat van voorkomen (game) verslaving bij jongeren?

4

Nee. Mijn preventiebeleid is gericht op het versterken van de weerbaarheid van jongeren. Dat beleid is niet alleen op de jongeren zelf gericht, maar ook op de ouders/verzorgers. Bovendien zal via de Centra voor Jeugd en Gezin (CJG) en de interne zorgstructuur op scholen (zorgcoördinatoren en Zorg Advies Teams (ZAT)) problematisch gedrag vroegtijdig worden signaleerd.

5

Is het nog steeds zo, zoals uw voorganger (in reactie op het onderzoek van Jeroen Lemmers) heeft aangegeven, dat 1 à 2 % van de jongeren een gameverslaving

heeft, maar een veel kleiner deel hulp zoekt? Hoe verklaart u dat?

5

Ja, dat is nog steeds zo. Uit de cijfers van het Landelijk Alcohol en Drugs Informatiesysteem over 2009 is af te leiden dat in dat jaar 43 mensen zich voor problematisch internetgebruik, waaronder online gamen, voor behandeling hebben aangemeld. Deze relatief zeer kleine hulpvraag is te verklaren doordat de meeste jongeren die als gameverslaafd kunnen worden aangemerkt na een korte verslavingsperiode zelf stopt.

6

Herkent u de signalen dat gameverslaving vaak niet wordt herkend door het eerste aanspreekpunt de huisarts, dat specialistische hulp niet overal beschikbaar is en het aanbod te hoogdrempelig is? Zo ja, wat gaat u doen om een laagdrempelig aanbod te bevorderen?

6

Die signalen herken ik niet. Hoewel de huisarts een belangrijke poortwachtersfunctie heeft, ligt de signaleringsfunctie als het om gameverslaving onder jongeren gaat vooral bij ouders/verzorgers, CJG's en ZAT's. Ook is er voldoende laagdrempelig aanbod in de vorm van leefstijltraining en cognitieve gedragstherapie. Een aantal verslavingszorginstellingen is voornemens een door Novadic-Kentron ontwikkelde variant van de CRA-behandeling (Community Reinforcement Approach), waarmee goede resultaten zijn behaald, in hun behandelprogramma voor problematisch internetgebruik op te nemen.

7

Klopt het dat preventie van gameverslaving nog steeds niet in de 'standaard lespakketten' wordt aangeboden, terwijl uit meerdere onderzoeken blijkt dat verbieden van allerlei games geen zin heeft, en kinderen weerbaar maken tegen problematisch gamegedrag wel? Zo nee, waarom niet?

7

Dat klopt, maar zoals ik in het antwoord op vraag 3 heb aangegeven, opteer ik voor een integrale aanpak waarin waar mogelijk de risico's van online gamen worden meegenomen.

8

Welke hulp wordt aan ouders en gamers geboden om gameverslaving te voorkomen en om signalen van verslaving te herkennen en zelf in te grijpen?

8

Voorlichting aan jongeren is in de eerste plaats gericht op verantwoord omgaan met het spelen van (online)games. Ouders zijn verantwoordelijk voor het stellen van grenzen en goed voorbeeldgedrag. De overheid heeft hierbij een faciliterende rol. Zo kunnen ouders als zij opvoedvragen hebben terecht bij CJG's. Het expertisecentrum mediawijsheid verstrekt onder andere via de website [www.mediawijzer.net](http://www.mediawijzer.net) informatie aan zowel ouders als jongeren. Zie verder ook het antwoord op vraag 6.

9

Is het onderzoek dat u doet naar de effecten van bestaande behandelmethoden gameverslaving, genoemd in antwoord op mijn eerdere Kamervragen 2),

inmiddels afgerond? Zo ja, wat zijn de resultaten?

9

Dit onderzoek is nog niet afgerond. Uit de voorlopige resultaten van het onderzoek waarnaar u verwijst blijkt dat de bestaande behandelmethoden (Leefstijltraining en Cognitieve Gedrags Therapie) bij de behandeling van gameverslaving minstens zo effectief zijn als bij de behandeling van andere verslavingen.

10

Is bekend of jongeren naast gameverslaving andere problemen hebben en of het hulpaanbod is gericht op meervoudige problematiek? 3)

10

Jongeren die verslaafd raken aan online gamen scoorden vaak ook hoog op gevoelens van eenzaamheid, depressie en hadden een lage eigenwaarde of negatief zelfbeeld, zo blijkt uit het promotieonderzoek. Daarbij is het niet altijd duidelijk wat precies de oorzaak/gevolg relatie is. Voor gameverslaafden die tegelijk andere problemen hebben wordt het behandelprogramma op de meervoudige problematiek afgestemd.

11

Wat zijn de ervaringen binnen Europa met jonge gameverslaafden en de effecten van het (preventieve) hulpaanbod bij gameverslaving?

11

Daar is weinig over bekend. In sommige landen wordt onderzoek gedaan naar problematisch internetgebruik. Desgevraagd zijn ook bij het onderzoeksbureau IVO omtrent (de effectiviteit van) preventie en behandeling binnen Europa geen (wetenschappelijke) publicaties bekend.

1) NOS journaal, 10 mei 2011

2) Aanhangsel Handelingen, vergaderjaar 2009-2010, nr. 1392

3) Volgens de DSM classificatie is gameverslaving niet officieel erkend, maar wordt wel hulp geboden, aangezien het volgens professionals gaat om een gedragsverslaving die vaak gepaard gaat met andere problemen zoals gedrag, alcohol en/ of drugs.