

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

### 2092

Vragen van de leden **Atsma** en **Joldersma** (beiden CDA) aan de ministers van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, van Volksgezondheid, Welzijn en Sport en van Justitie over *gameverslaving* (ingezonden 17 februari 2010).

Antwoord van minister **Klink** (Volksgezondheid, Welzijn en Sport), mede namens de staatssecretaris van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en de minister van Justitie (ontvangen 30 maart 2010).

#### Vraag 1

Kent u het recent verschenen rapport van onderzoeksinstituut IVO: «Video-gameverslaving & maatschappelijke verantwoordelijkheid van de game-industrie»?<sup>1</sup>

#### Antwoord 1

Ja, dit rapport is mij bekend.

#### Vraag 2

Hoe oordeelt u over de cijfers dat tienduizenden mensen in Nederland lijden aan gameverslaving, vooral aan spellen op internet?

#### Antwoord 2

Zoals ook aangegeven in mijn antwoorden op de vragen van kamerlid Bouwmeester (TK 2009–2010 nr. 1392), is mij bekend dat een klein deel van de spelers van (online) games moeite heeft het gamegedrag onder controle te houden. Daarbij moet aangetekend worden dat door diverse wetenschappelijke instituten nog onderzoek wordt gedaan naar de precieze aard en ernst van deze problemen.

Ik vind het belangrijk dat er voldoende professionele hulp en voorlichting beschikbaar is voor mensen die hier behoefte aan hebben. Per jaar doen 150–200 mensen een beroep op de verslavingszorg. Gameverslaving is goed behandelbaar binnen het reguliere aanbod van de verslavingszorg en er is voldoende behandelcapaciteit. Ook is via diverse kanalen voorlichting beschikbaar.

#### Vraag 3

Wat vindt u van het pleidooi van het IVO om waarschuwendende teksten op games te plaatsen, net als bij gokken, alcohol en tabak?

<sup>1</sup> Reformatorisch Dagblad, 3 februari 2010.

#### Antwoord 3

De bestaande activiteiten gericht op het voorkomen van gok-, alcohol- en tabaksverslaving zijn alle anders van aard. Alleen bij tabak is sprake van waarschuwendende teksten op het product zelf. Aangezien de game-industrie internationaal opereert ligt het voor de hand deze industrie in internationaal verband aan te spreken op haar maatschappelijke verantwoordelijkheid bij het voorkomen van overmatig gamen. Voor games bestaat een Europees classificatiesysteem (PEGI en PEGI online) dat informatie verstrekt over de inhoud van games. De Europese Commissie voert overleg met de game-industrie om te bezien of er méér gedaan kan worden aan het beschermen van de jeugd tegen de risico's van het spelen van games. Eén van de maatregelen zou kunnen zijn om aan de bestaande pictogrammen een pictogram toe te voegen over de mogelijke verslavende werking van games.

#### Vraag 4

Wat vindt u van de aanbeveling van het IVO dat de game-industrie spelers die al uren bezig zijn op internet moeten aanspreken en is dat uitvoerbaar?

#### Antwoord 4

Verantwoord omgaan met het spelen van games is in de eerste plaats de verantwoordelijkheid van de gebruiker zelf. Wanneer het gaat om minderjarigen hebben ook de ouders een belangrijke verantwoordelijkheid. Er bestaan al technische mogelijkheden voor ouders om het gebruik van onder meer online games te beperken. Zo kan met behulp van Parental Control ingesteld worden welke games gespeeld kunnen worden. Maar ook het tijdstip en de duur van het gebruik kunnen worden bepaald. Eventuele aanvullende maatregelen door de industrie kunnen zoals gesteld in het antwoord op vraag 3 in EU-verband besproken worden.

#### Vraag 5

Bent u bereid met de industrie over gameverslaving in gesprek te gaan en afspraken te maken over een eventuele aanpak?

#### Antwoord 5

Binnen bestaande programma's als Digivaardig en Digibewust werken de Nederlandse overheid, het bedrijfsleven en diverse maatschappelijk instellingen samen met als doel het verantwoord gebruik van digitale middelen te stimuleren. Als onderdeel van Digibewust zijn de site [www.weetwatzegamen.nl](http://www.weetwatzegamen.nl) en de gamewijzer ontwikkeld. Deze bieden informatie aan ouders bedoeld om hen te ondersteunen bij het verstandig omgaan met games, bijvoorbeeld hoe zij excessief gamegedrag kunnen herkennen en voorkomen. De beheerder van deze website heeft mij toegezegd gerichter informatie over gameverslaving hier aan toe te voegen.

#### Vraag 6

Bent u van plan zelf maatregelen te nemen, en zo ja, welke?

#### Antwoord 6

Zie het antwoord op vraag 5.