

2010Z02270

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)

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

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?

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)videogames met zich meebrengt? Zo nee, waarom niet? Zo ja, hoe gaat u dit advies uitvoeren?

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?

5
Hoeveel mensen van de tienduizenden gameverslaafden die Nederland kent worden geholpen aan hun gameverslaving?

6
Hoeveel van de ongeveer 18.000 tieners die gameverslaafd zijn worden ook geholpen aan hun gameverslaving?

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?

8
Wat bent u van plan te doen om te voorkomen dat tieners en volwassenen gameverslaafd raken?

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» (zie bijlage).