

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 105

van **IMMANUEL DE REUSE**

datum: 15 november 2023

aan **HILDE CREVITS**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN WELZIJN,
VOLKSGEZONDHEID EN GEZIN

Gameverslavingen - Prevalentie en aanpak

Mensen kunnen kampen met verschillende soorten verslavingen. Vooral alcohol- en drugsverslavingen zijn bekend en hebben dan ook een integrale aanpak. Voor die problematieken zijn er verschillende actieplannen. Maar er zijn ook minder gekende vormen van verslavingen. Zo kunnen jongeren of zelfs volwassenen geconfronteerd worden met een gameverslaving.

1. Is er zicht op de prevalentie van gameverslavingen? Zo ja, hoe vaak komen ze voor en bij welke doelgroep? Hoe zijn de cijfers geëvolueerd in de laatste vijf jaar? Zo niet, hoe komt het en neemt de minister initiatieven om de cijfers in de toekomst wel te verzamelen?
2. Hoe wordt het huidige hulpverleningsaanbod inzake gameverslavingen geëvalueerd? Welke knelpunten zijn er en hoe wordt het aanbod geoptimaliseerd?
3. Wordt er vanuit Vlaanderen een specifiek beleid gevoerd omtrent gameverslavingen? Zo ja, welk? Zo niet, waarom niet?
4. Welke preventieve maatregelen neemt Vlaanderen daarrond? Hoe kan men ervoor zorgen dat jongeren geen gameverslaving ontwikkelen?



**Vlaams
Parlement**

HILDE CREVITS

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN WELZIJN, VOLKSGEZONDHEID EN GEZIN

ANTWOORD

op vraag nr. 105 van 15 november 2023

van **IMMANUEL DE REUSE**

1. De meeste gamers spelen als hobby of ontspanning. Voor een kleine groep kan gamen problematisch worden. Dit is het geval wanneer men de controle over het gamegedrag verliest en dit gedrag zorgt voor negatieve invloeden op kwaliteit van leven, gedurende een langere periode. De Videogame Addiction Test (VAT) is een test die peilt naar problematisch gamegedrag.
 - 6% van de Belgische volwassen respondenten die in 2012 deelnamen aan een studie over problematisch internet- en computergebruik behaalde een positieve score op de VAT (cut-off 2 of hoger) en voldeed daarmee aan de criteria voor problematisch gamen. Geëxtrapoleerd naar de totale Belgische (volwassen) bevolking zou dat betekenen dat 3% problematisch gamet. Problematisch gamen kwam vooral bij mannen voor. Deze cijfers zijn echter gedateerd, sinds 2012 is er geen breed Belgisch onderzoek meer uitgevoerd naar de prevalentie van problematisch gamen.
 - 8% van de scholieren in het secundair onderwijs in Vlaanderen haalde tijdens het schooljaar 2021-2022 een score op de verkorte VAT¹ die wees op riskant gamen (cut-off 3). Dit is het laagste aandeel sinds de eerste meting van het schooljaar 2013-2014. Mogelijks riskant gamen kwam vooral bij jongens voor (12% bij jongens tegenover 4% bij meisjes). Voor 11% van de jongeren in de jongste leeftijdsgroep (12-14 jaar) is het gamen mogelijks riskant tegenover voor 5% van de oudste jongeren (17-18-jaar). Het aandeel risicovolle gamers in de leeftijdsgroep 15-16-jarigen daalde sterk. Bij de 17-18-jarigen was er tussen 2013-2014 en 2017-2018 een duidelijke stijging, waarna dat aandeel sterk daalde².

In de CGG worden cijfers rond gameverslaving niet specifiek geregistreerd. Er is een registratie van het probleem bij aanmelding alsook een registratie van de diagnose op basis van de DSM-classificatie. Binnen deze classificatie is een

¹ Verkorte VAT (De Videogame Addiction Test-short version8, kortweg VAT). Jongeren dienden voor elk van de onderstaande vragen aan te geven hoe vaak ze deze ervaring hadden. Mogelijke antwoorden waren: nooit, zelden, soms, vaak of zeer vaak.

- Hoe vaak vind je het moeilijk om met gamen te stoppen?
- Hoe vaak zeggen anderen (bijvoorbeeld vrienden of ouders) dat je minder zou moeten gamen?
- Hoe vaak ga je liever gamen dan dat je tijd met anderen doorbrengt (bv. vrienden of ouders)?
- Hoe vaak voel je je onrustig, gestrest of geïrriteerd omdat je niet kunt gamen?
- Hoe vaak maak je je huiswerk snel en slordig af om te kunnen gamen?
- Hoe vaak ga je gamen omdat je je rot voelt?

Elk antwoord werd gescoord gaande van 1 (nooit) tot 5 (zeer vaak). Van deze scores werd een gemiddelde berekend om te bepalen vanaf wanneer men over risicovol of problematisch gamen kan spreken. Vanaf een gemiddelde score ≥ 3 is er een indicatie voor mogelijk risicovol gamen. Vanaf een gemiddelde score van ≥ 4 is er sprake van mogelijk problematisch gamen.

² Bronnen:

- Klein, A., De Cock, R., Rosas, O., Vangeel, J., Minotte, P., & Meerkerk, G-J. (2013). Compulsief internetgebruik bij Belgische volwassenen. KULeuven.
https://soc.kuleuven.be/web/files/11/97/Fact_sheet_Compulsief_internetgebruik_bij_Belgische_volwassenen.pdf

- VAD (2023). VAD-leerlingenbevraging in het kader van een Drugbeleid Op School. Syntheserapport schooljaar 2021-2022. VAD. Data op verzoek.

gamestoornis/verslaving nog niet opgenomen. Een gameverslaving kan ondergebracht worden in 'andere verslavingsproblemen'; internetverslaving of stoornis in de impulsbeheersing. Er zijn dus geen exacte cijfers over het aantal personen met een gameverslaving die in behandeling zijn bij het CGG.

2. Net zoals bij andere verslavingen is het aandeel mensen dat hulp zoekt voor overmatig gamen omwille van verschillende redenen (taboe, schaamte, ontkenning, niet vertrouwd zijn met het aanbod, het beperkte aanbod, wachtlijsten...) eerder klein. Het verlies van controle over het gamegedrag heeft voor bepaalde gamers een grote invloed op hun kwaliteit van leven, zodat externe (klinische) hulp nodig blijkt.

Mensen met gerelateerde klachten kunnen terecht bij de geestelijke gezondheidszorg of categoriale verslavingszorg. Sommigen zoeken specifiek hulp omwille van hun gameproblemen, bij anderen komt dit aan het licht in de schaduw van een andere problematiek. Het is dus moeilijk uit te maken hoe zwaar deze problematiek weegt binnen de hulpverlening. Er kan aangenomen worden dat dit aandeel momenteel nog vrij beperkt is.

Sommige CGG hebben een specifiek aanbod verslavingszorg dat zich richt naar alle leeftijdsgroepen die te maken hebben met een verslavingsprobleem. Het ambulante verslavingszorgaanbod spitst zich toe op gebruikers van illegale en legale middelen, gokken, internetverslaving en gamen. Sommige CGG zetten ook preventief in op verslaving met een vroeginterventiewerking of groepswerking rond middelengebruik bij jongeren, die experimenteren of op een riskante manier omgaan met zowel alcohol, illegale drugs als met gamen.

Naast het aanbod binnen de CGG en de psychiatrische ziekenhuizen hebben ook de gespecialiseerde revalidatievoorzieningen verslavingszorg een grote expertise in het behandelen van verslavingen, zowel ambulant als residentieel. Momenteel richt hun aanbod zich in hoofdzaak op verslavingen aan illegale middelen. Dit gaat vooral over zorggebruikers met een zware en chronische verslavingsproblematiek.

Bij de financiële ondersteuning van onlinehulpverlening wordt specifiek aandacht besteed aan een aanbod op maat van jongeren. Hierbij is gameverslaving een specifiek topic. Voor volwassenen is er geen aparte website, maar is er wel een specifieke website voor gokverslavingen waarbij een zelftest, online zelfhulp en online begeleiding mogelijk is. In alle blended hulpverleningstrajecten kan de link gelegd worden met het online aanbod rond verslaving in het algemeen en naar specifieke werkvormen en oefeningen. Uit de resultaten van alle websites van OnlinePsyHulp blijkt dat onlinehulpverlening in hoofdzaak mensen bereikt die voor het eerst hulp zoeken en dus op andere manieren niet bereikt worden.

3. Het Vlaams expertisecentrum alcohol en andere drugs behartigt sinds de jaren 2000 het thema gamen vanuit een welzijns- en gezondheidsperspectief. In 2016 werd dit thema toegevoegd aan de beheersovereenkomst van VAD.

Niet iedereen die gamet of veel gamet ondervindt hierdoor problemen of ontwikkelt problematisch gamegedrag. Of iemand begint te gamen, en of dat gamen al dan niet evolueert naar problematisch gamen, hangt af van een samenspel tussen veel factoren. Sommige factoren verhogen het risico, andere zijn eerder beschermend. Het Mens-Middel-Milieu-model (Zinberg, 1984) is een bruikbaar verklaringsmodel dat deze factoren opdeelt in drie met elkaar in wisselwerking tredende determinanten: de gamer (mens), de game (middel) en de omgeving van de gamer (milieu).

We streven naar een gedifferentieerde aanpak. Wetende dat het merendeel van de gamers geen problemen ondervindt, is het voorkomen en vroegtijdig opmerken en ingrijpen daarbij prioritair, opdat zo weinig mogelijk mensen in een situatie terecht

komen waarbij hulpverlening aangewezen is. Voor zij die worstelen met een gamestoornis, is toegankelijke hulpverlening nodig, maar ook deskundigheidsbevordering van hulpverleners. Dit wordt vertaald naar acties op het interventiecontinuüm van preventie, over vroeginterventie tot hulpverlening.

Er zijn al heel wat initiatieven beschikbaar binnen het preventiebeleid op dit moment, maar er liggen zeker ook nog kansen voor de toekomst om een continuüm en settingbrede aanpak te voorzien ter bescherming van het welzijn en de gezondheid van de speler.

4. Een effectief preventiebeleid combineert acties die zich richten op zowel de gamer, de omgeving, de sleutelfiguren binnen deze omgeving als op de game zelf (multicomponentenaanpak). Ten slotte zet het beleid in op verschillende settings (health-in-all policies).

VAD heeft een aanbod aan materialen ontwikkeld om (jonge en volwassen) gamers te sensibiliseren en aandacht te hebben voor een gezonde balans tussen gamen en andere levensdomeinen (school, familie, hobby's, ...), net als een aanbod aan opvoedingsondersteuning voor (groot)ouders en opvoeders. Er wordt daarnaast blijvend ingezet op implementatie, net als op deskundigheidsbevordering bij professionals.

Hieronder een overzicht van het aanbod:

- De lespakketten [Vlucht naar Avatar](#) en [Play](#), voor jongeren in de 3^e graad lager onderwijs en 1^e graad secundair onderwijs. Ze geven jongeren inzicht in hun gamegedrag.
- De folder '[Wat je moet weten over gamen](#)' – is een informatieve folder, volledig op maat gemaakt voor personen die op een eenvoudige manier informatie willen over gamen.
- Vormingsaanbod voor ouders van tieners '[Als kleine kinderen groot worden en gamen](#)', met een specifieke [folder voor ouders](#). De infoavonden kunnen door CGG preventiewerkers gegeven worden.
- Het filmpje '[hoe hou je het gamen van je kind gezond](#)' ondersteunt ouders in hun opvoedende rol. Dit filmpje beantwoordt enkele vragen over hoe je kan omgaan met gamen in je opvoeding.
- VAD werkte ook mee aan de ontwikkeling van [www.medianest.be](#), een website over opvoeden in een digitale wereld van Mediawijs en aan [www.veiligonline.be](#) – module gamen, een initiatief van de Gezinsbond en Child Focus.
- Er bestaat eveneens een aanbod dat binnen de settings onderwijs, de jeugdhulp, en de brede eerstelijns in welzijn en gezondheid intermediairs en ouders ondersteunt in het herkennen van signalen van riskant/problematisch gamen en in het bespreekbaar maken van gamen met de gamer. Er wordt blijvend ingezet op implementatie.
- De inspiratiebox '[Praten over alcohol drugs en gamen](#)' ondersteunt jeugdhulpverleners die met jongeren willen praten over de impact van gamen op verschillende domeinen in hun leven
- De leidraad '[Hoe motiveer je cliënten om aan de slag te gaan met hun middelengebruik, gamen of gokken?](#)' ondersteunt hulpverleners in het welzijnswerk en geestelijke gezondheidszorg om met volwassen cliënten in gesprek te gaan over de impact van gamen op hun leven.
- De online vroeginterventietool Game(L)over [www.gamelover.be](#) (2021, VAD) richt zich zowel naar de gamer als naar ouders. Ook hulpverleners en begeleiders van ouders en jongeren kunnen met deze tool aan de slag. Er wordt blijvend ingezet op (setting)brede implementatie van deze tool.
- VAD en De Druglijn zetten daarnaast ook permanent in op verdere bekendmaking van De Druglijn als het meest laagdrempelige aanspreekpunt voor riskant en

problematisch gamen, zowel voor de gamer zelf als voor de omgeving, en als toeleider naar de hulpverlening.

- Op de DrugLijn-website kunnen jongeren en volwassenen een [zelftest](#) invullen om een inschatting te maken van hun gamegedrag
- VAD (en structurele partners) zet tot slot permanent in op deskundigheidsbevordering over verslaving en problematisch gamen en ondersteuning in de brede hulpverlening (verslavingszorg, bredere GGZ...). Dit onder meer via het VAD-vormingsaanbod. Er wordt blijvend ingezet op implementatie. Ook het up-to-date houden is een continue opdracht.
- De [Wegwijzer: hulpverlening aan problematische gamers](#) biedt hulpverleners een leidraad voor de specifieke behandeling van problematisch gamen.

VAD biedt bovendien heel wat ondersteunende materialen voor professionals aan over het thema gamen: de infofiche '[Drugs ABC – Gamers](#)' en het '[dossier gamen](#)'.