

Dat lossen we samen op

Het onderwerp verslaving is al jaren onlosmakelijk verbonden met discussies over het digitale spel. Helaas komen we niet echt verder dan het om de zoveel maanden erkennen van probleemgebruik. Vijf jaar geleden was het ene Keith Bakker die overmatig spelen op de agenda wist te zetten. We kunnen het ons nu bijna niet meer voorstellen, maar de zelfverklaarde verslavingsexpert werd vijf jaar geleden serieus genomen als het om gameverslaving ging.

Gelukkig kwam er vanuit de universiteitsmuren een genuanceerder antwoord op de vele vragen die er leven rondom gameverslaving. Zo gaf onderzoeker Jeroen Lemmens in 2006 het boek *Gameverslaving: Probleemgebruik herkennen, begrijpen en overwinnen* uit. Deze week promoveerde Tony van Rooij eveneens op een onderzoek naar gameverslaving onder tieners. Anderhalf procent van alle Nederlandse jongeren van 13-16 jaar is verslaafd.

Onderzoek genoeg dus zou je zeggen. Toch is het jammer is dat in de afgelopen vijf jaar de maatschappelijke discussie over gameverslaving nauwelijks is opgeschoten. Telkens weer is er vrij hevige, kortstondige aandacht, maar dat is het dan ook. Een gezonde, inhoudelijke discussie over de verschillende verantwoordelijkheden van ouders, game-industrie en gamers zelf is tot op heden uitgebleven.

Gamers hebben de neiging om de echte probleemgevallen te bagatelliseren. Begrijpelijk want we zijn allemaal wel verslaafd aan iets. Aan e-mail, tv, internet, koffie of porno.

Onzichtbaar in de vele discussies



over games en dus ook over verslaving zijn de ouders. Het is absoluut lastig om jonge gamers van hun spelcomputers te houden als ze eenmaal verslingerd zijn. Maar toch. De ouders van gamers die veel spelen hebben in ieder geval de sleutel tot een mogelijke oplossing.

Voor spelmakers is de discussie over gameverslaving vooral erg dubbel. Anders dan bij sigaretten of drank kunnen spelmakers hun games niet, zeg, een factor acht minder verslavend maken. Er zijn geen aanwijsbaar verslavende spelelementen die uit een game weggelaten kunnen worden zonder deze onspeelbaar te maken. Van Rooij wijst de industrie evenwel op haar maatschappelijke verantwoordelijkheid. Waarom niet waarschuwingsstickers op doosjes zetten en verwijzingen naar hulpverlenende instanties? Goed idee, maar laten we vooral ook gamers zelf en ouders wijzen op hun verantwoordelijkheid.

DAVID NIEBORG

David Nieborg is gamewetenschapper aan de UvA. Samen met freelance journalist Niels 't Hooft schrijft hij een wekelijkse gamecolumn in nrc.next.