

**Van** : college van burgemeester en wethouders  
**Datum** : 20 december 2016  
**Portefeuillehouder(s)** : wethouder Koster  
**Portefeuille(s)** : volksgezondheid  
**Contactpersoon** : A. de Leeuw  
**Tel.nr.** : 06-35113543  
**E-mailadres** : leeuw.a@woerden.nl

**16R.00792**



**Onderwerp:**

gokken en gamen onder jongeren

---

**Kennisnemen van:**

De onderzoeksrapportage 'Gokken en gamen onder jongeren in de gemeente Woerden' en het integreren van de aanpak in Nuchter Verstand.

---

**Inleiding:**

In het coalitieakkoord 2014-2018 is niet alleen preventie van alcohol- en drugsgebruik opgenomen maar ook het thema gokken.

In 2015 heeft het college besloten om - alvorens een aanpak te beginnen - een onderzoek te laten uitvoeren, niet alleen naar gokken maar ook naar gamen.

Op basis van kwantitatieve en kwalitatieve gegevens kan een passende aanpak gestart worden. De GGD regio Utrecht heeft dat onderzoek uitgevoerd in 2015. Recente uitkomsten van landelijk onderzoek en de resultaten van de schoolkrachtmonitor jeugd VO zijn in 2016 verwerkt.

---

**Kernboodschap:**

De conclusie van het onderzoek is

- dat er geen groot probleem lijkt te zijn onder jongeren in Woerden wat betreft gokken en gamen
- dat het vooral jongens zijn die gamen
- dat er geen groot verschil is tussen verschillende leeftijdsgroepen
- en geen groot verschil tussen opleidingsniveaus
- dat bij veel ouders vragen leven over gamegedrag van hun kinderen
- en dat ze op zoek zijn naar handvatten over hoe om te gaan met gamende kinderen
- dat over gokken bij jongeren niet veel bekend is; gokproblemen komen meestal voor bij de oudere doelgroep (30+) en niet bij de doelgroep van dit onderzoek.

De conclusies wijzen niet op een noodzaak een uitgebreid plan van aanpak op gokken en gamen te maken. Echter het biedt wel aanknopingspunten om preventieve interventies te (laten) doen of een preventief aanbod te geven aan scholen en ouders.

In 2016 is meer onderzoek beschikbaar gekomen op het gebied van verslaving: het GGD onderzoek naar

drugsgebruik onder jongeren. Het college heeft na dat onderzoek besloten om een plan van aanpak te maken gericht op voorkomen van drugsgebruik.

De conclusies van het onderzoek naar gokken en gamen zullen daarin meegenomen worden.

In het aanbod dat ontwikkeld wordt, zullen interventies opgenomen worden gericht op het versterken van ouders & professionals, gericht op vergroten van weerbaarheid bij jeugd.

De thema's middelengebruik en gokken en gamen hebben raakvlakken en lenen zich voor een integrale aanpak. In bijeenkomsten voor ouders bijvoorbeeld kan naast het onderwerp 'gamen' of 'social media' ook het onderwerp 'middelengebruik' aan bod komen. Verondersteld wordt dat bij het organiseren van bijeenkomsten een thema zoals gamen of social media meer ouders trekt dan bij alleen het thema drugs. Professionals hebben baat bij het goed kunnen signaleren van middelengebruik maar ook bij signaleren van problematisch gamen en gokken.

Een aanpak op preventie van middelengebruik en gamen en gokken heeft alleen kans van slagen met draagvlak, verantwoordelijkheid en actieve inzet van maatschappelijke partners. Door het jaarlijks organiseren van netwerkbijeenkomsten op dit thema wil de gemeente die betrokkenheid stimuleren en onderhouden.

---

**Vervolg:**

Het voorkomen van gokken en gamen zal onderdeel gaan uitmaken van het project Nuchter Verstand. Het plan van aanpak drugsgebruik dat vrijwel gereed is en besproken wordt met sleutelfiguren, is vooral gericht op drugsgebruik maar ook op de integrale aanpak van verslavingspreventie in het algemeen. Dat plan van aanpak komt in het eerste kwartaal van 2017 naar de raad.

---

**Bijlagen:**

16.025715 - Onderzoeksrapportage 'Gokken en gamen onder jongeren in de gemeente Woerden'

---

De secretaris

drs. M.H.J. van Kruisbergen MBA



De burgemeester

V.J.H. Molkenboer





# Gokken en gamen onder jongeren in de gemeente Woerden

## Inleiding

Voor u ligt het onderzoek dat is uitgevoerd door de GGD naar gokken en gamen onder jongeren in de gemeente Woerden. In het coalitieakkoord 2014-2018 van Woerden is als beleidsuitgangspunt opgenomen dat er een plan van aanpak komt ten aanzien van verslavingspreventie, met name preventiemaatregelen m.b.t. gok-, alcohol- en drugsverslaving. Daarbij wil de coalitie onderscheiden wat onder de eigen verantwoordelijkheid valt en wat de rol van de gemeente en van partner-instellingen is. Het verslavingsbeleid met betrekking tot alcohol en drugs wordt uitgevoerd binnen het preventieprogramma Nuchter Verstand, op het gebied van gokken is op dit moment nog geen aanpak.

De problematiek van gokken heeft een relatie met gamen. Zowel psychologisch als gedragsmatig zijn er veel overeenkomsten tussen het spelen van online videogames en gokken. Het is raadzaam om het gamen mee te nemen in de aanpak. Vanuit de JGZ komen signalen dat gameverslaving hand-over-hand toeneemt. Ook in de pers wordt steeds meer geschreven over gameverslaving. Over de omvang van problematiek in Woerden op het gebied van gokken en gamen, is op dit moment nog weinig bekend. Om na te gaan of en hoe preventiemaatregelen met betrekking tot gokken en gamen ingezet kunnen worden, geeft de gemeente Woerden opdracht tot het uitvoeren van een analyse.

Met behulp van beschikbare lokale, regionale en landelijke gegevens is de omvang van het gokken en gamen door jongeren in de leeftijd van 10 – 25 jaar in kaart gebracht. De omvang en ernst van de problematiek zal geschetst worden, niet alleen in termen van gezondheid maar ook van veiligheid, overlast en schoolverzuim. Ook wordt er een beeld geschetst van de locaties, de risicosituaties en doelgroepen waarbij de problematiek zich voordoet.

Naast het verzamelen van kwantitatieve gegevens zijn er ook kwalitatieve gegevens (signalen van sleutelfiguren) verzameld middels het organiseren van een sleutelfigurenbijeenkomst. Vragen hadden betrekking op welke signalen in de gemeente Woerden door sleutelfiguren opgepikt worden. Hoe ernstig deze signalen zijn, of er sprake is van een toename, wat mogelijke oorzaken zouden kunnen zijn en waar kansen liggen voor een preventieve aanpak. Ook is er nagevraagd welke interventies tot nu toe ingezet zijn om gokken en gamen door jongeren te voorkomen, of dit werkt en wat mogelijk beter kan. Daarnaast is er door het jongerenwerk (Jeugd-Punt) een gameavond georganiseerd, waar jongeren geïnterviewd zijn over hun gamegedrag.



## Gamen

Gamen is het spelen van computerspellen. Meestal gebeurt dit via de tablet, smartphone, computer, console of draagbare spelcomputer (bijvoorbeeld: Xbox, Playstation, Nintendo DS). Gamen kan ook via websites of op de sociale media (bijvoorbeeld via Facebook). Een ander belangrijk onderscheid is dat games met anderen worden gespeeld: meerspeler spellen (multiplayer) of alleen worden gespeeld: single player spellen (singleplayer).

Gamen is een van de meest populaire bezigheden van jongeren. Uren kunnen ze spelen wanneer ze de kans krijgen. Veel ouders vragen zich dan af of het gamegedrag van hun kind nog onder het 'normale' valt of dat er toch echt een probleem aan het ontstaan is. Gamen levert voor de meeste spelers geen probleem op. Het is pas een probleem wanneer een persoon zelf, of zijn omgeving serieuze hinder ondervindt van het gamen. Tevens is het een probleem wanneer het niet lukt om te stoppen of minder te spelen. Het aantal uren per dag of per week dat men gamet is op zichzelf niet voldoende om vast te stellen of er sprake is van een probleem.

Problematisch gamen van jongeren hangt samen met verlaagde schoolprestaties en vaak met depressieve gevoelens, maar ook met eenzaamheid en een negatief zelfbeeld. Soms is het niet duidelijk wat oorzaak en wat gevolg is bij het problematische spelen van games. Eenzaamheid kan bijvoorbeeld zowel een oorzaak als een gevolg van problematisch gamen zijn. Sommige mensen hebben geen sociale contacten meer buiten het spel doordat ze zoveel gamen en worden daardoor meer eenzaam. Anderen hadden al weinig contacten 'in real life' en zijn daardoor veel gaan gamen. Jongeren die eenzaam zijn, weinig zelfvertrouwen en weinig sociale vaardigheden hebben krijgen sneller problemen met gamen. Ook mensen met autisme en AD(H)D lopen extra risico op problematisch gamen(1)

Gamen hoeft niet negatief te zijn. Het is ook een spel waar plezier aan beleefd kan worden. Spellen waarbij je internationaal moet samenwerken met anderen kunnen ook nog eens goed zijn voor je talenkennis. Verder kan gamen goed zijn voor je reactiesnelheid, computerkennis en hand/oog coördinatie. Ook krijg je er doorzettingsvermogen van.

## Gokken

Gokken is iets doen waarvan de uitkomst niet vooraf te voorspellen is en waaraan een risico van winnen of verliezen verbonden is. Denk aan: het kopen van een staatslot, het spelen van een kaartspelletje voor geld, meedoen aan bingo, naar een casino gaan. Je zet geld in en hoopt dat je wint. Kennis, kunde of vaardigheden spelen geen rol.

Uit onderzoek blijkt dat het ene gokspelletje veel verslavender is dan het andere. Dat zit in verschillen in tijd tussen inzet en uitkomst, verschillen in de suggestie dat een spel te beïnvloeden is en verschillen in langdurig en anoniem kunnen spelen. Met name spellen met een korte tijd tussen inzet en uitkomst leveren een verhoogd verslavingsrisico op. De voortdurende spanning gaat gepaard met allerlei lichamelijke processen en veranderingen in het functioneren van de hersenen. Mogelijk dat hierdoor het beloningscentrum op een directe of indirecte manier geprikkeld wordt waardoor de speler zich prettig gaat voelen en in een roes raakt. Hierdoor kan gokken net zoals bij alcohol en drugs het geval is, verslavend werken.

Bij loterijen is dat anders. Loterijen zijn niet zo verslavend omdat er meestal een lange tijd zit tussen het kopen van een lot en de uitslag.



Ook riskant zijn spelletjes die anoniem gespeeld kunnen worden, zonder controle en desnoods urenlang. Dit kan goed in gokhallen en in casino's. Een kraslot is ook een kort spel en zou dus verslavend moeten zijn. Maar in een tabakszaak kun je niet urenlang spelen. Dit vormt een belangrijke rem op verslaving. Iets soortgelijks geldt ook voor bingo. Ook het spelen van bingo is in tijd beperkt.

De risico's van gokken op internet komen ook steeds meer in beeld. Daar zijn alle vormen van gokken te vinden, echter zonder regulering. Knelpunten zijn verder dat de mogelijkheid tot gokken altijd beschikbaar is via de eigen computer en het anoniem kan plaatsvinden.

Gokverslaving leidt tot financiële problemen, problemen in de relationele sfeer, op het werk of met de wet. Mensen kunnen depressief worden en de grip op hun 'normale' leven verliezen. Gevolgen zijn ook: minderwaardigheidsgevoelens, schuldgevoelens, snel boos of agressief zijn en gevoelens van angst en onrust. Er zijn ook fysieke gevolgen van gokverslaving: vermoeidheid, last van maag en darmen, hoofdpijn, transpireren, trillen, slaapproblemen en vergeetachtigheid.

Behandeling is goed mogelijk maar vergt tijd en inzet van de verslaafde en zijn omgeving. Net als met alcoholverslaving is het na de 'afkickperiode' noodzakelijk dat de verslaafde nooit meer met gokken in aanraking komt. Met andere woorden: de verslaving blijft altijd een risico.

Een knelpunt is ook dat er vaak een aanzienlijke periode kan liggen tussen het beginnen met spelen en het tijdstip waarop de eerste problemen ontstaan. Er wordt gesproken van een periode van één tot twintig jaar, bij een gemiddelde 'incubatietijd' van vijf jaar. Omdat een groot deel van de gokspelen zich in anonimiteit voltrekt, kan het lang duren voordat de omgeving problemen signaleert.

Bij ca. 1 op de vijf verslaafden is ook sprake van secundaire problematiek. Personen die zich met gokproblematiek melden bij de hulpverlening, hebben in 79% van de gevallen geen andere problematiek. In 7% van de gevallen speelt ook alcoholproblematiek een rol en bij 5% van de hulpvragers gaat het om cannabis.

### **Doel onderzoek**

Het doel van het onderzoek is om inzicht te krijgen in welke mate gamen en gokken bij jongeren in Woerden voorkomt. Met deze gegevens wordt het mogelijk om onderbouwde prioriteiten te stellen en gericht doelgroepen te kiezen voor een preventieve aanpak van gamen en gokken bij jongeren.

### **Hoofdvragen**

1. Wat is de aard van de problematiek van gokken en gamen door jongeren van 10-25 jaar in de gemeente Woerden?
2. Hoe kan de gemeente Woerden hier op lokaal gebied preventief tegen optreden?

### **Subvragen**

- Wat is de omvang van het gokken en gamen door jongeren van 10-25 jaar in de gemeente Woerden?
- Welke jongeren van 10-25 jaar gokken en gamen?
- Wat is de ernst van de problematiek van gokken en gamen door jongeren van 10-25 jaar in de gemeente Woerden?
- Wat is de kern waar de gemeente Woerden preventie op in moet zetten om gokken en gamen door jongeren van 10-25 jaar te voorkomen?

### Om antwoord op deze vragen te krijgen hebben de volgende activiteiten plaats gevonden:

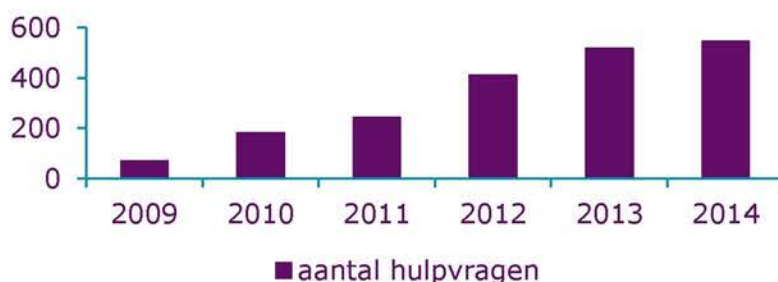
- Literatuur onderzoek
- Analyseren van de gegevens die door de jeugdgezondheidszorg zijn verzameld
- Gegevens verzameld tijdens voorlichtingslessen over sociale media door Jeugd-Punt in groep 8 van verschillende basisscholen in de gemeente Woerden
- Twee sleutelfigurenbijeenkomsten
- Interviews onder jongeren tijdens een gameavond georganiseerd door Jeugd-Punt en Babylon (jongerencentrum).
- Interview met psycholoog van Victas
- Interview met directeur Centrum voor Verantwoord Spelen

### Hoeveel jongeren gamen in Nederland

Eén op de vijf (21%) jongeren speelt dagelijks een online game, veel meer jongens (37%) dan meisjes (4%). Het dagelijks spelen van games en andere online spellen neemt iets af naarmate leerlingen ouder worden. Gemiddeld wordt er ruim twee uur per dag besteed aan gamen en andere online spellen. Jongens besteden aan deze activiteiten meer tijd dan meisjes als ze hier mee bezig zijn. Er zijn geen verschillen tussen leeftijdsgroepen. Scholieren op het VMBO-b en VMBO-t gamen vaker dan scholieren van HAVO en VWO. Ook spelen zij vaker spellen online en spelen zij vaker online poker. Er zijn geen verschillen tussen Nederlandse scholieren en scholieren van andere etnische groepen. (2)

Voor zo'n 3% van de jongeren is het spelen op de computer wel een dusdanig probleem dat we kunnen spreken van een verslaving. Ongeveer de helft van de gameverslaafden is tussen de twaalf en achttien jaar oud. En dit blijken met name jongens te zijn.

Het werkelijke aantal gameverslaafden is moeilijk te bepalen. Dat komt mede doordat mensen zich bijvoorbeeld aanmelden bij een instelling omdat ze willen stoppen met blowen, maar daarnaast ook verslaafd zijn aan gamen. Het aantal hulpvragen is in de jaren flink gestegen. Dat kun je zien in de grafiek hieronder.(1)



In 2013 waren er 517 personen met een hulpvraag in Nederland voor internet gamen. In 2014 is dit aantal gestegen naar 544. De gemiddelde leeftijd van de hulpvragers was 20,6 jaar. Veel meer mannen dan vrouwen melden zich met een gameverslaving, namelijk 96% tegenover 4%.

Leerlingen op de basisschool besteden meer tijd aan gamen dan een paar jaar geleden. In 2009 was dit gemiddeld 1,6 uur per doordeweekse dag en in 2013 lag het gemiddelde op 2,1 uur per dag. Het aantal uren dat middelbare scholieren besteden aan gamen is net als onder basisschoolleerlingen tussen 2009 en 2013 gestegen. In 2009 lag dit gemiddelde op 1,7 uur per dag en in 2013 op 2,6 uur op een doordeweekse dag. (3)



## Hoeveel jongeren gamen in Woerden

In het schooljaar 2014-2015 heeft de jeugdgezondheidszorg een vragenlijst onder jongeren in klas 2 en klas 4 van het voortgezet onderwijs afgenomen (Jouw GGD Check). In klas 2 is dit gedaan bij de leerlingen van vmbo-t, havo en vwo en in klas 4 bij de leerlingen van vmbo basis/kader, vmbo-t, havo en vwo. Het gaat om 959 jongeren, waarvan ca. de helft op het Kalsbeek Schilderspark zit en ongeveer een derde op het Minkema.

In deze vragenlijst zijn de volgende vragen gesteld 'game je weleens?' en 'hoe vaak vind je het moeilijk om met gamen te stoppen?'

- 76% van de jongeren uit Woerden heeft aangegeven wel eens te gamen (vergelijkbaar met hele regio 78%).
- 13%<sup>1</sup> van de jongeren uit Woerden heeft aangegeven het vaak tot zeer vaak moeilijk te vinden om te stoppen met gamen (vergelijkbaar met gehele regio, 15%). Bij deze jongeren is er mogelijk sprake van risicovol (dwangmatig) gamen.

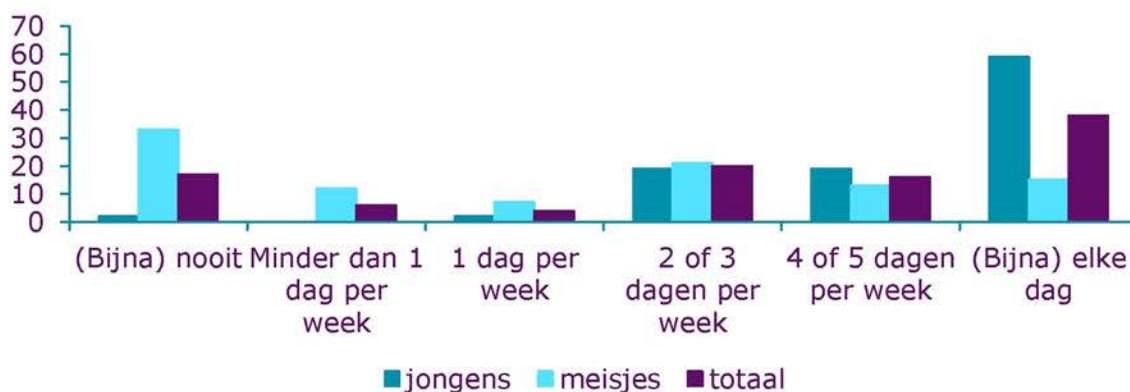
In 2015 heeft er nog een ander onderzoek plaats gevonden onder de jongeren in klas 2 en klas 4 van het voortgezet onderwijs. Bij dit onderzoek zijn er ook vragen gesteld over gamen (vragenlijst, zie bijlage 1, hierbij zitten wél VMBO kader/basis klas 2 leerlingen). Uit het onderzoek kwam naar voren dat 21% van de jongeren in de gemeente Woerden (bijna) dagelijks games speelt. Dit komt overeen met de jongeren uit de regio Utrecht. 4% van de jongeren in Woerden vertoont risicovol gamegedrag<sup>2</sup>.

Uit gegevens van Victas, centrum voor verslavingszorg, blijkt dat er in 2014 2 jongeren in Woerden (< 24 jaar) zijn behandeld voor een gameverslaving, en in 2015 1 jongere.

### Resultaten gegevens verzameld tijdens voorlichtingslessen over social media gegeven door Jeugd Punt

Jeugd-Punt Woerden verzorgt drie voorlichtingslessen over sociale media in groep 8 van verschillende basisscholen in de gemeente Woerden. Tijdens deze lessen is onder de kinderen een vragenlijst met 3 vragen over gamen afgenomen. In totaal hebben 124 leerlingen de vragenlijst ingevuld, 61 meisjes en 63 jongens.

Figuur 1. Percentage kinderen dat gamet uitgesplitst naar geslacht



In de vragenlijst zijn ook vragen gesteld over moeite met stoppen met gamen, mening andere over gamegedrag, liever gamen dan met anderen afspreken, onrustig/geïrriteerd/gestrest voelen wanneer hij/zij niet kan gamen, huiswerk afraffelen

<sup>1</sup> Omdat leerlingen in klas 2 VMBO kader/basis beroepsgerichte leerweg niet deze JGZ vragenlijst (Jouw GGD Check, deze kinderen worden allemaal door de JGZ gezien) invullen is het percentage jongeren dat (zeer) vaak gamet waarschijnlijk in werkelijkheid iets hoger. Van leerlingen met lagere onderwijsniveaus is bekend dat ze vaker (zeer) vaak gamen.

<sup>2</sup> vindt het moeilijk om te stoppen met gamen, anderen zeggen dat ze minder tijd moeten besteden aan gamen, liever gamen dan tijd met anderen doorbrengen, voelt zich onrustig/gestrest/geïrriteerd wanneer hij/zij niet kan gamen, raffelt huiswerk af, gamen omdat hij/zij zich rot voelt, slaap te kort door gamen



om te kunnen gamen, gamen omdat hij/zij zich rot voelt en over slaapgebrek door gamen. Door deze vragen te combineren kan er een inschatting worden gemaakt van het aantal kinderen dat risico loopt op problematisch gamen. Bij 7% van de kinderen is er sprake van een risico op problematisch gamen (jongens 10% en meisjes 3%).

### **Gokken onder jongeren in Nederland**

Vier op de tien jongeren op het voortgezet onderwijs in Nederland heeft ooit op een gokkast gespeeld. Jongens (49%) hebben dit vaker gedaan dan meisjes (35%). Ook op het basisonderwijs heeft al een grote groep (31%) kennis gemaakt met gokkasten en fruitautomaten. Het percentage kinderen dat in de vier weken voor het onderzoek op een fruitautomaat of op een gokkast heeft gespeeld is 7%. Ook hier is een verschil te zien tussen jongens (9%) en meisjes (4%). Bij meisjes daalt het percentage na het 13<sup>e</sup> jaar van 7% voor de 13-jarigen tot 2% voor de 16-jarigen. Bij jongens blijft het percentage stabiel wanneer de leeftijd toeneemt. Leerlingen op het VMBO hebben twee keer zo vaak recentelijk (4 weken voor het onderzoek) op een gokkast of fruitautomaat gespeeld dan VWO leerlingen. Het percentage leerlingen dat op een gokkast of een fruitautomaat heeft gespeeld is sinds 1992 afgenomen van 61% naar 42% in 2011. Ook het recentelijk spelen is afgenomen van 16% in 1992 naar 7% in 2011.

Online pokeren wordt door 2% van de scholieren dagelijks gedaan, vaker door jongens (3%) dan door meisjes (0,4%).

- Bij de jongeren van 12 tot 18 jaar gokken er circa tweemaal zoveel jongens als meisjes.
- In Nederland zijn er ruim 100.000 mensen met een gokverslaving.
- Deze mannen en vrouwen kunnen niet meer buiten de kick van het gokken, ook al stapelen de problemen zich enorm op.

Ongeveer een half miljoen Nederlanders gokt illegaal via internet met spellen als poker, gokken op gokkasten en black jack. Het aantal gokverslaafden nam lange tijd af, maar sinds een jaar of twee neemt het door internet weer sterk toe.

### **Hoeveel jongeren in Woerden gokken**

Er zijn geen gegevens bekend over hoeveel jongeren in Woerden gokken. Wel blijkt uit de gegevens van Victas, centrum voor verslavingszorg, dat er in 2014 geen jongeren uit Woerden zijn behandeld voor een gokverslaving en in 2015 1 jongere is behandeld voor een gokverslaving.

### Resultaten sleutelfigurenbijeenkomst

Tijdens de sleutelfigurenbijeenkomsten is aan de professionals de vraag gesteld of zij game- en gokproblematiek onder jongeren tegenkomen in hun werk. Leerplicht gaf aan:

'wij signaleren op een gegeven moment stagnatie en vooral in het cognitieve leerproces van een leerling en als je dan door gaat vragen dan komt in ieder geval het internetgebruik aan bod en dan komt er naar voren dat jongens aangeven te gamen en de meisjes social media gebruiken'

'ieder jaar komen we misschien 1 á 2 jongeren tegen, dit zijn hele extreme gevallen, die dan niet naar school gaan en dan constant achter hun pc zitten'

Ook op de scholen zien ze af en toe een kind dat problematisch gamet. De adjunct van de school gaf aan:

De scholen geven aan geen toename van het aantal jongeren te zien die problemen hebben met gamen. Op de vraag of de sleutelfiguren ook wel eens jongeren tegenkomen die problemen hebben met gokken wordt door leerplicht aangegeven dat ze er bij toeval 1 tegen was gekomen enkele weken voor de bijeenkomst:

'de jongen ging niet naar school en spijbelde omdat hij onder druk gezet werd, hij werd afgeperst. Verder wilde hij er niks over zeggen'

Er wordt door de sleutelfiguren aangegeven dat gokken moeilijk te achterhalen is omdat er zoveel vormen van gokken zijn. Gokken bij bijvoorbeeld voetbalwedstrijden wordt niet gezien als problematisch. Door de directeur van het Centrum voor Verantwoord Spelen werd wel aangegeven dat gokken in sportkantines vaak voorkomt. Zo worden er vaak weddenschappen afgesloten over de uitslag van de wedstrijden. Ook zitten er in games veel gokelementen verstopt waardoor jongeren onbewust bloot worden gesteld aan gokken.

Victas geeft aan dat bij ouderavonden ouders vaak aangeven dat ze niet weten hoe ze om moeten gaan met problematisch gamen en gokken:

'ouders willen graag adviezen hoe dit aan te pakken'

Daarnaast werd door de professionals uit Woerden toch aangegeven dat zij geen grote problemen onder jongeren ervaren met gamen en gokken. Zij gaven vooral aan dat de grootste problemen worden ervaren door de ouders. De ouders vinden het vervelend dat hun kind lang zit te gamen. Zij vragen zich af hoe ze het gamen kunnen reguleren, wat is normaal? Hoe stel ik grenzen? Er wordt door meerdere sleutelfiguren aangegeven dat het een generatie probleem is. Ouders zijn in een andere tijd opgegroeid.



### Resultaten game avond

Tijdens de gameavond hebben wij 6 jongeren (allen jongens in de leeftijd van 16 tot 22 jaar) enkele vragen gesteld over gamen. De jongeren gaven allemaal aan dat ze iedere dag gamen, van zo'n anderhalf uur per dag tot 4 uur per dag. Ze spelen zowel online als offline games. Soms maken zij afspraken met andere jongeren om tegelijk online games te spelen. Geen van de jongere gaf aan liever te gamen dan naar school te gaan of te werken. Het gamen wordt wel gebruikt als uitlaatklep.

'gamen is een uitlaatklep, het brengt rust in mijn hoofd'

Alle jongeren gaven aan dat zij gaan gamen wanneer zij zich rot voelen. De helft van de jongeren heeft wel eens slaap tekort omdat zij liever gamen, andere gaven aan dat zij hun dag/nachtritme verschuiven om zo toch door te kunnen gaan met gamen.

'ik heb geen slaap tekort door het gamen, ik slaap gewoon wat langer uit'

Aan alle jongeren is gevraagd of zij ook wel eens gokken, geen van de jongeren heeft aangegeven dit weleens te doen.

### Conclusies

- Uit dit onderzoek komt niet naar voren dat er een groot probleem onder jongeren in Woerden is wat betreft gamen en gokken. Uit de cijfers die er beschikbaar zijn voor de gemeente blijkt dat het gamegedrag van de jongeren in Woerden niet afwijkt van het gamegedrag van de jongeren in de regio Utrecht. Driekwart van de jongeren in Woerden gamet weleens en 13% van de jongeren in Woerden heeft aangegeven het vaak tot zeer vaak moeilijk te vinden om te stoppen met gamen. In 2014 en 2015 zijn in totaal 3 jongeren uit Woerden behandeld voor een gameverslaving. Victas heeft in de afgelopen jaren geen toename gezien van het aantal jongeren dat behandeld wordt voor een gameverslaving.
- Uit de sleutelfigurenbijeenkomsten komt wel naar voren dat er bij veel ouders vragen zijn over hoe om te gaan met het gamegedrag van hun kind(eren). Wat is normaal en hoe stel ik grenzen.
- Het zijn vooral jongens die gamen. Er is geen verschil in gamegedrag onder de verschillende leeftijdsgroepen. Wel blijken jongeren met een lager opleidingsniveau (vmbo tl en vmbo basis/kader) vaker te gamen dan jongeren op de HAVO en het VWO.
- Uit de interviews komt naar voren dat ouders vooral op zoek zijn naar handvatten hoe ze om moeten gaan met hun gamende kind(eren). Vragen die vooral leven zijn: 'wat is normaal' en 'hoe stel ik grenzen'.
- Het is niet bekend hoeveel jongeren in de gemeente gokken en hoeveel van deze jongeren problemen hebben door het gokken. Uit de gegevens van Victas komt naar voren dat er in de jaren 2014 en 2015 1 jongere uit de gemeente Woerden is behandeld voor een gokverslaving. Victas heeft in de afgelopen jaren ook geen toename gezien in het aantal jongeren met een gokverslaving.



In de Wet op de Kansspelen is geregeld hoe er in Nederland gegokt kan worden. De wet regelt de manier waarop gokspelen aangeboden mogen worden en zorgt ervoor dat de risico's van gokken zoveel mogelijk beperkt worden. De wet kent een groot aantal bepalingen voor de verschillende vormen van gokken: loterijen, gokkasten en casino's. In 2017 gaat de nieuwe wet 'kansspelen op afstand' in. Met dit wetsvoorstel wil de regering er voor zorgen dat mensen die willen gokken naar een verantwoord, betrouwbaar en controleerbaar aanbod worden geleid met de garantie tegen kansspelverslaving en criminaliteit.

Het doel van het wetsvoorstel is om de daadwerkelijke vraag naar kansspelen op afstand in goede banen te leiden. Het goed en strikt regelen van kansspelen op afstand zorgt er voor dat aanvullende maatregelen ter voorkoming van kansspelverslaving worden gesteld, waaronder een centraal register voor uitsluiting van kansspelen, evenals aanvullende toezicht- en handhavingsbevoegdheden voor de kansspelautoriteit en aanpassing van de kansspelbelastingwetgeving. Het is de vergunninghouder verboden kansspelen aan te bieden aan onder meer minderjarigen. De vergunninghouder moet, mede om die reden, de identiteit en de leeftijd van iedere speler zorgvuldig vaststellen voordat deze als speler mag worden ingeschreven. Op naleving hiervan wordt door de kansspelautoriteit toegezien. Uitgangspunt bij de verslavingspreventie is het begrip 'verantwoord spelen', waarbij overheid, spelers en vergunninghouders ieder een eigen verantwoordelijkheid hebben. Om kansspelverslaving te voorkomen moet de vergunninghouder met inachtneming van de eigen verantwoordelijkheid van de speler de spelers informeren, hun speelgedrag monitoren en waar nodig daarin ingrijpen om te voorkomen dat een speler risicovol gedrag ontwikkelt. Met deze nieuwe wet hoop men het aantal mensen met een gokverslaving terug te kunnen dringen.

### Aanbevelingen

- Via scholen worden problemen met gamen en gokken vaak het eerst gesignaleerd. Eerste signalen voor problemen zijn vaak slaapgebrek bij de jongeren en de cijfers op school gaan achteruit. Richt vooral op preventie bij zowel jongeren als de ouders. Bij jongeren vanaf groep 6 basisonderwijs.
- Ouders weten te weinig van, en weten niet goed hoe ze om moeten gaan met (veel) gamen. Ouders voorlichten over grenzen stellen, wat is normaal, hoe herken ik de signalen van verslaving. Kan via ouderavonden op voortgezet onderwijs scholen en via buurt en jongerenwerk.
- Leraren, zorgcoördinatoren maar ook leerplichtambtenaren trainen om de signalen van een game- of gokverslaving beter te leren herkennen.
- Zodra er een jongere behandeld wordt voor een gok- of game verslaving zit er bijna altijd een onderliggend probleem achter zoals adhd of depressie. Er moet dus niet alleen gekeken worden naar de gok- of game verslaving maar ook naar de multi problematiek die er in de meeste gevallen achter zit.



## Bijlage 1

---

In de vragenlijst zijn de volgende vragen gesteld

- Speel je wel eens een spel (gamen) op een computer, Gameboy, Nintendo, Xbox, playstation of andere game consoles?
- Kun je bij elk van onderstaande ervaringen aangeven hoe vaak je deze hebt?

	Nooit	Zelden	Soms	Vaak	Zeer vaak
Hoe vaak vind je het moeilijk om met gamen te stoppen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe vaak zeggen anderen (bijvoorbeeld ouders of vrienden) dat je minder tijd zou moeten besteden aan gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe vaak ga je liever gamen dan dat je in het echt tijd met anderen doorbrengt (bijvoorbeeld vrienden of ouders)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe vaak voel je je onrustig, gestrest of geïrriteerd wanneer je niet kunt gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe vaak raffel je je huiswerk af om te gaan gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe vaak ga je gamen omdat je je rot voelt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe vaak kom je slaap te kort door gamen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(1) [www.gameninfo.nl](http://www.gameninfo.nl)

(2) Trimbos jeugd en riskant gedrag, Verdurmen, K. Monshouwer, S. van Dorsselaer, S. Lokman, E. Vermeulen-Smit en W. Vollebergh

(3) Bron: Health Behaviour in School-aged Children (HBSC), 2013

**GGD regio Utrecht**

Postbus 51  
3700 AB Zeist

T 030 608 608 6

E [info@ggdru.nl](mailto:info@ggdru.nl)

I [www.ggdru.nl](http://www.ggdru.nl)

Uitgave

© GGD regio Utrecht  
Augustus 2016

Françoise Schütz, epidemioloog

