

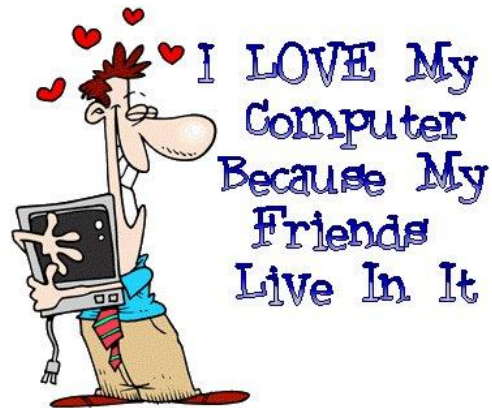
# VEEL MEER JONGEREN VERSLAAFD AAN ELEKTRONISCH ENTERTAINMENT

I Tony van Rooij, onder begeleiding van de afdeling Maatschappelijke Gezondheidszorg van het Erasmus MC in Rotterdam, zal tevreden zijn: hij heeft met het onderzoek waaruit blijkt dat 12.000 tieners gameverslaafd zijn zo'n beetje alle koppen gehaald. Het is natuurlijk allemaal heel zorgelijk dat 1,5% van de jongeren in de categorie 13-16 zoveel online games speelt dat het huiswerk er onder lijdt en dat van Rooij verwacht dat de groep gamesverslaafden zal gaan toenemen. Ja, Captain Obvious, dat had ik je ook kunnen vertellen. Sterker nog: de groep die meer speelt dan technisch gezien goed voor ze is, die is al veel groter. Want mensen willen ontsnappen, net zoals ze dat vroeger al deden. Alleen is er nu een medium dat daar perfect in voorziet.

II Het onderzoek focust zich natuurlijk op de zeer negatieve verschijnselen die zich rondom online gamen afspelen en zonder dat het bij de naam genoemd wordt, kun je er donder op zeggen dat een bepaalde online wereld hier wel iets mee te maken heeft, net als een aantal shooters die we allemaal wel kennen. Overigens ontdekte van Rooij dat het vrijwel uitsluitend jongens zijn die verslaafd raken aan onlinegames en dat meer dan de helft op het vmbo zit, wat natuurlijk wel wat perspectief in de zaak brengt.

III De typische gevoelens van depressie, eenzaamheid, angst om zich in een sociale omgeving te begeven en een negatief zelfbeeld zijn makkelijk gekoppeld aan gameverslaving, maar de volgorde wordt zoals zo vaak bij verslavingen weer eens omgedraaid: iemand is eerst ongelukkig en raakt doorgaans daarna pas verslaafd, althans bij niet-fysieke verslavingen, waar gamen niet onder valt totdat je bij elke gewonnen achievement een dosis methadon krijgt (goed idee, trouwens, moet iemand iets mee doen.)

IV Als je zo slecht in je vel zit, is niets makkelijker dan je onder te dompelen in een wereld waar je wel iets voorstelt, waar je wel gewaardeerd wordt door diegenen waar je mee te maken hebt of waar je mensen die je irriteren, kunt vermorzelen als de insecten die ze zijn. En daardoor krijgen verslavingszorginstellingen en preventiemedewerkers op scholen steeds meer vragen van ouders over hoe om te gaan met gameverslaving. Want ja, als jeugd met alles bezig is behalve met het doen van de dingen die ze zouden moeten doen, dan is de wereld toch wel veranderd sinds vroeger.



V Maar de vraag die niemand stelt is hoe het intussen gesteld is met de nieuwe verslaafden: de Facebook gamers, eindeloos met hun telefoon spelende ADHD'ers en andere spelspelende figuren die zich niet zo openlijk in hun hobby gooien en het spelen verstoort hebben achter één of meerdere lagen van zogenaamde sociale interactie. Ontzeg een Farmviller maar eens een paar dagen de toegang tot de boerderij en kijk wat er gebeurt: it's not going to be pretty. Het 'niet kunnen stoppen' met online games dat in de berichtgeving aangehaald wordt, geldt in dit onderzoek zeer vermoedelijk voor games die nog niet er op gebouwd zijn om de Pavlov-respons in de mens te exploiteren: dan kun je dus nagaan hoeveel erger het gaat worden als de social games en de casual games meegeteld gaan worden in dit verhaal.

VI Dus neem dat getal van 12.000 maar met een korreltje zout; er zullen veel meer jongeren verslaafd zijn aan een vorm van elektronisch entertainment, of dat nu sec onder hardcore gamen valt of niet. Dat is al duidelijk aan het feit dat dit alleen maar om diegenen gaat die zich zelf realiseren dat ze een probleem hebben; de gamers in denial zijn niet meegeteld in het onderzoek. En er zullen er inderdaad nog meer volgen, want er is blijkbaar veel behoefte aan een ontsnapping uit de realiteit en verdomd weinig controle van ouders.

VII Want ik wilde het eigenlijk niet zeggen, maar waar zijn de ouders van 12.000 gameverslaafde jongeren gebleven? Misschien dat het handig is om te weten waar je kinderen mee bezig zijn en proberen er achter te komen waarom ze de digitale wereld invluchten en iets te doen met die wetenschap. Symptoombestrijding zal het namelijk niet gaan oplossen, het zorgt alleen maar voor een steeds groter wordend stigma voor een activiteit die dat niet verdiend heeft.

*Naar: Patrick Smeets op [www.dutchcowboys.be](http://www.dutchcowboys.be), 15 mei 2011*