

IVO

wetenschappelijk bureau voor
onderzoek, expertise en advies
op het gebied van leefwijzen,
verslaving en daaraan gerelateerde
maatschappelijke ontwikkelingen



FACTSHEET

Videogameverslaving & maatschappelijke verantwoordelijkheid van de game-industrie

Antonius J. van Rooij, Tim M. Schoenmakers,
Gert-Jan Meerkerk, Mark Griffiths, Dike van de Mheen

Dit project is mogelijk gemaakt met financiële steun van
Stichting Volksbond Rotterdam.

IVO, januari 2010

Gameverslaving?

De afgelopen jaren hebben verschillende studies aangetoond dat een kleine groep gamers het lastig vindt om het spelen van videogames onder controle te houden. Het excessief spelen van games kan ernstige gevolgen met zich meebrengen. Schoolprestaties, werk en sociale contacten buiten de online wereld van de videogame kunnen allen lijden onder het gedrag. Vooral de online videogames, waaronder de Multiplayer Online Role Playing Games, lijken een rol te spelen bij gameverslaving. Gebruik makend van vergelijkingen met de relatief streng gereguleerde gokindustrie wordt in het huidige betoog de maatschappelijke verantwoordelijkheid van de videogame-industrie verkend.

Informereren & signaleren

Op dit moment biedt de game-industrie geen informatie aan haar klanten over verslavingsrisico's van bepaalde spellen. Daarnaast worden probleemgebruikers niet gesignaleerd door de industrie. Met signalering bedoelen we dat de industrie signaleert wie excessief gamen en deze probleemgamers vervolgens informatie biedt over mogelijkheden om hulp te zoeken bij gespecialiseerde zorginstellingen. Een dergelijke tweeledige aanpak is niet alleen in het voordeel van de consument, maar ook de game-industrie heeft er baat bij. Door maatschappelijke verantwoordelijkheid zelf op zich te nemen wordt (toekomstig) overheidsingrijpen mogelijk voorkomen.



Inleiding

'Take everything in moderation (even *World of Warcraft*)'. Deze boodschap verscheen in 2007 in beeld bij het opstarten van het spel *World of Warcraft*, de populairste online videogame ter wereld¹. Een andere zin die in beeld verscheen was de volgende: 'Bring your friends to Azeroth, but don't forget to go outside of Azeroth with them as well'. De strekking van deze boodschappen is duidelijk: geniet, maar speel niet overmatig en vergeet niet dat er ook een wereld buiten *World of Warcraft* bestaat. Bij andere vrijetijdsproducten - zoals fietsen, gitaren, schommels, of glijbanen - worden we niet gewaarschuwd voor overmatig gebruik. Waarom hier wel?

De uitgever van *World of Warcraft* stond niet alleen in het nemen van deze preventieve maatregelen met betrekking tot de verslavingsrisico's bij (online)videogames. De Japanse spelontwikkelaar *Square Enix* liet de volgende boodschap verschijnen tijdens het spelen van de online videogame *Final Fantasy XI*²: '(...) we have no desire to see your real life suffer as a consequence. Don't forget your family, your friends, your school, or your work.' Deze boodschap had dezelfde strekking als die in *World of Warcraft*.

Vanuit de tabaks- en alcoholindustrie kennen we soortgelijke boodschappen³. Deze vergelijking roept vragen op: betekent dit dat videogames verslavend kunnen zijn? Zo ja, hoe groot is de groep gameverslaafden dan? Is het plaatsen van een waarschuwingsboodschap in een spel wel genoeg, of heeft een game-industrie een grotere maatschappelijke verantwoordelijkheid?

Excessief gamen en de gevolgen

De afgelopen jaren hebben verschillende onderzoeken aangetoond dat een kleine groep gamers het lastig vindt om het spelen van (online) videogames onder controle te houden⁴⁻⁸. De grote hoeveelheden tijd die in het spelen van de games wordt gestoken kunnen leiden tot negatieve consequenties voor schoolprestaties, werk en sociale contacten buiten de (online)videogamewereld^{9,10,8}.

(Online)videogamen verslavend?

Gameverslaving wordt vaak gedefinieerd aan de hand van de volgende criteria voor gedragsverslaving¹¹:

- Stemmingsbeïnvloeding - het gamen wordt door gamers gebruikt om rustig te worden (als coping strategie), of om een kick te krijgen (een high).
- Onthoudingsverschijnselen - als gamers niet kunnen spelen voelen ze zich zeer onprettig hierover.
- Overmatige aandacht - gamers zijn in gedachten voortdurend met de game bezig, ook als ze niet spelen.
- Conflicten - het gamen leidt tot conflicten met de omgeving, met zichzelf, en met andere activiteiten (werk, school, andere hobby's).

- Terugval - de gamer wil minderen maar dit lukt (herhaaldelijk) niet.
- Tolerantie - steeds meer gamen of steeds hogere doelen stellen binnen het spel om hetzelfde psychische effect te bereiken.

EXCESSIEF GAMEN KAN LEIDEN TOT NEGATIEVE CONSEQUENTIES VOOR SCHOOLPRESTATIES, WERK EN SOCIALE CONTACTEN

Hoewel het exacte percentage verschilt per studie, afhankelijk van onderzoekspopulatie en gekozen definitie, identificeren verschillende onderzoekers een groep verslaafde gamers^{12,10,13}. Aanvullend laat een andere recente studie zien dat bij 'verslaafde' gamers die *World of Warcraft* spelen hetzelfde effect optreedt in de hersens met betrekking tot de hunkering of verlangen naar het spelen, als het effect dat bij overmatig drugsgebruik optreedt¹⁴. Over de vraag of excessief gamen daadwerkelijk een verslaving kan worden genoemd en wat de precieze definitie van gameverslaving zou moeten zijn is in wetenschappelijke kringen nog veel discussie en geen eenduidig antwoord¹⁵⁻¹⁷. Als resultaat hiervan zijn exacte prevalentiecijfers nog niet te geven. Maar op dit moment kan wel worden gesteld dat een significant deel van de gamers problemen heeft om hun gamegebruik onder controle te houden en dat dit negatieve gevolgen met zich mee kan brengen.

Onderscheid in videogames

In 2007 heeft de American Medical Association MMORPG's (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) aangewezen als meest problematische spellen, die meer worden geassocieerd met overmatig gamen dan andere typen games¹⁸. Voorbeelden van MMORPG's zijn onder meer *World of Warcraft* en *Runescape*. Zowel Koreaans als Europees onderzoek bevestigt deze aanname: 'Role-playing game players scoren hoger op de schaal van internetverslaving dan bijvoorbeeld spelers van online sportgames of kleine browserspelletjes'¹⁹. Daarnaast is onderzoek gedaan onder spelers van MMORPG *Everquest*, waarbij naar voren kwam dat het gedrag van *Everquest* spelers sterk leek op het gedrag van mensen die verslaafd raken aan alcohol of gokken⁹. Nog afgezien van het speltype MMORPG, lijkt het erop dat Online Games in het algemeen vaker met gameverslaving geassocieerd zijn^{20,21}. De nadruk in de discussie rondom gameverslaving zal dus op deze spelvorm moeten liggen.

ONLINE GAMES DRAGEN HET GROOTSTE VERSLAVINGSRISICO MET ZICH MEE

ONLINE VIDEOGAMES

Online games zijn spellen waarin je online – dus over het internet – met (anonieme) anderen samen speelt. Bekende voorbeelden zijn Modern Warfare 2, Warrock, Call of Duty, Warcraft 3, en Starcraft.

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES

MMORPGs zijn een subtype binnen de online games waarbij het vooral om gaat om het ontwikkelen van een karakter (avatar) binnen een virtuele wereld. Vaak is deze wereld persistent (gaat door als jij er niet bent) en kan het spel vrijwel oneindig lang gespeeld worden (het is niet uit te spelen). Bekende voorbeelden zijn Runescape, World of Warcraft, en Everquest.

Niet alleen negatieve gevolgen

Het gamen kan problemen opleveren, maar het is op zichzelf geen negatieve activiteit. Er kleven ook positieve kanten aan, zoals deze bijvoorbeeld naar voren komen uit een onderzoek naar de online videogame *Everquest 2*. Spelers van dit spel hebben bijvoorbeeld een lagere Body Mass Index (BMI) in vergelijking met de totale bevolking²². Daarnaast bieden MMORPGs een bijzondere sociale omgeving waar sterke, langdurige vriendschappen en soms zelfs liefdesrelaties uit kunnen ontstaan²³. Vanuit deze bevindingen kan online gaming worden gezien als een medium waarin de spelers verschillende aspecten van hun persoonlijkheid kunnen ontdekken in een veilige en anonieme omgeving²⁴.

Maatschappelijke verantwoordelijkheid

Gokken versus gamen

Zowel psychologisch als gedragsmatig zijn er veel overeenkomsten tussen het spelen van online videogames en gokken, specifiek het gokken op speelautomaten²⁵. Hieronder een aantal voorbeelden:

- Er is sprake van (audio)visuele prikkels om verder te gaan met spelen/gokken
- De aanwezigheid en goedkeuring van medespelers/gokkers
- De noodzaak van totale concentratie
- Er wordt in beide gevallen een (digitale) score bijgehouden
- Beloningen worden groter naarmate je verder komt in een spel; dit versterkt de continuering van het gedrag

Uit onderzoek blijkt dat probleemgedrag dat voortkomt uit een game-verslaving sterk lijkt op het probleemgedrag dat zich voordoet bij patho-

logische, verslaafde gokkers. Zo zijn de eerdergenoemde criteria voor problematisch gamegedrag ook herkenbaar bij pathologisch gokken¹¹.

ER ZIJN VEEL OVEREENKOMSTEN TUSSEN GAMERS EN GOKKERS

Maatschappelijk verantwoorde infrastructuur

De gokindustrie heeft in tegenstelling tot de game-industrie een lange geschiedenis van gedwongen overheidsregulering. Door deze overheidsbemoediging heeft het aspect maatschappelijk verantwoord ondernemen in het afgelopen decennium veel terrein gewonnen binnen de gokindustrie. De maatschappelijke verantwoordelijkheid ten aanzien van verslavingsrisico's is hierdoor op dit moment een belangrijk agendapunt binnen deze bedrijfstak.

In een onderzoek naar de impact van maatschappelijk verantwoord ondernemen binnen de gokindustrie kwam naar voren dat de aanwezigheid van een infrastructuur gericht op voorlichting en preventie binnen deze bedrijfstak zorgt voor minder gokkers^{26,27}. Een goed voorbeeld hiervan is de introductie van het National Responsible Gambling Program in Zuid-Afrika. Twee jaar na de invoering van dit nationale voorlichtingsprogramma over gokrisico's werd een afname in probleemgokken geconstateerd²⁷. En misschien moet het publiek ook wel beschermd worden tegen gokken, want in ander onderzoek werd een toename gevonden van het aantal probleemgokkers in steden waar nieuwe gokhallen zijn geopend zonder het nemen van preventiemaatregelen²⁸. Overigens liet onderzoek zien dat aanbieders van online gokken (op internet) slechts minimale verantwoordelijkheid namen voor de gevolgen van hun business-model²⁹.

Overheidsingrijpen of zelfinitiatief?

Gameverslaving heeft tot nu toe in de westerse wereld weinig aandacht gekregen van de overheid. Desondanks is er wel veel aandacht geweest voor dit onderwerp in de media en buigen wetenschappers zich over vraagstukken zoals definities, omvangsschattingen, en behandeling. In Azië is de situatie anders. In China heeft de overheid het aantal uren dat jonge gamers online games mogen spelen al beperkt³⁰, terwijl in Zuid-Korea een jaarlijkse 'no internet day' is ingevoerd³¹.

De website van de Entertainment Software Association (ESA), een overkoepelende belangenorganisatie van de gameindustrie, bevat een rapport over de – volgens hen niet bestaande – link tussen agressie en videogames³². In dit rapport wordt echter nog geen aandacht besteed aan de potentiële verslavingsrisico's van (online) videogaming.

Het lijkt er op dat de game-industrie, net als dat het geval was bij de gokindustrie, zelf geen initiatief toont om hun maatschappelijke verantwoordelijkheid te nemen ten opzichte van de mogelijke verslavingsrisico's van (online)videogamen. Mocht dit niet veranderen, dan is een logische consequentie dat de overheden zich gaan bemoeien met de game-industrie.

DE GAMEINDUSTRIE NEEMT GEEN SPONTANE MAATSCHAPPELIJKE VERANTWOORDELIJKHEID OP HET GEBIED VAN DE VERSLAVINGSRISICO'S VAN ONLINE VIDEO GAMES

In andere delen van de wereld heeft er al serieus overheidsingrijpen plaatsgevonden binnen de game-industrie. In Thailand werd het spel Grand Theft Auto 4 verboden nadat een taxi-chauffeur op dezelfde wijze werd overvallen zoals dat in het spel gebeurt³³. In Australië werd de originele versie van Fallout 3 geweigerd omdat er te expliciete verwijzingen naar drugs in voorkwamen. De ontwikkelaar van de game, Bethesda Softworks, werd gedwongen een gecensureerde versie te ontwikkelen wilde het alsnog op de Australische markt verschijnen³⁴. In Europa zijn dergelijke extreme stappen nog niet genomen, maar ze zijn ook niet uit te sluiten.

De Raad van de Europese Unie heeft in het verleden zorgen geuit over de ongepaste inhoud voor minderjarigen in bepaalde (online) videogames. Vanuit deze zorg is er een Pan-Europese leeftijdsclassificatiesysteem ingesteld (PEGI)^{35,36}. Het classificatiesysteem wordt door de game-industrie beheerd, maar wordt gecontroleerd door de overheid. Online gameverslaving heeft echter nog geen plaats gekregen binnen het PEGI systeem, dat voornamelijk op de inhoud van games gericht is.

Tweeledige aanpak

Uitgevers van (online)videogames die maatschappelijk verantwoord willen ondernemen, zouden moeten streven naar minimale schade voor de consument (17). Dit kan bereikt worden door aanpassingen in spelontwerp, door informatieverstrekking aan consumenten over de mogelijke verslavingsrisico's van (online) gamen via een klantenservice, en door actieve toeleiding naar zorg bij signalering van problemen. In de huidige situatie is van informatieverstrekking, signalering en hulpaanbod nog totaal geen sprake.

De uitgevers van *World of Warcraft* hebben in het verleden wel een aantal aanpassingen gemaakt in het spelontwerp (game design) waardoor excessief gamen minder wordt beloond. Een beloningstelsel waarbij speeltijd min of meer direct werd beloond in de vorm van een hogere titel is verwijderd. Daarnaast werd meer recentelijk een titel voor het als eerste bereiken van het hoogste level - hetgeen betekende dat mensen vrij moesten nemen van werk / school om zelfs maar een kans te maken op de titel - verwijderd uit het spel na meerdere pagina's discussie door spelers die zich hier zorgen over maakten op de internetfora van *World of Warcraft*³⁷.

Waarschuwingsboodschappen die in beeld verschijnen bij het opstarten van een spel en kleine aanpassingen in het spelontwerp zijn echter niet genoeg. Een tweeledige aanpak is noodzakelijk:

- Informatieverstrekking:
Consumenten dienen goed te worden geïnformeerd over mogelijke verslavingsrisico's en de daaraan verbonden gevolgen die het spelen van (online)videogames met zich meebrengt. Een logische stap hierbij zou zijn om het PEGI systeem uit te breiden met informatie over verslavingsrisico's van online games.
- Signalering en hulpaanbod:
Uitgevers van (online)videogames zouden hun consumenten algemene informatie moeten bieden over mogelijkheden van psychologische hulp en daarnaast excessieve gamers actief moeten benaderen over de mogelijkheden om hulp te ontvangen wanneer ze problemen ondervinden van hun excessieve gamegedrag. Structurele besteding van meer dan een werkweek (40 uur) aan gamen is een sterke aanwijzing van problematisch gamen, zo blijkt uit exploratief IVO onderzoek^{20,38}. Dit wil overigens niet zeggen dat er bij lagere tijdsbesteding geen problemen kunnen zijn.

EEN TWEELIDIGE AANPAK IS NODIG: INFORMEREN VAN DE CONSUMENT & SIGNALEREN VAN PROBLEMEN DOOR DE INDUSTRIE

Deze tweeledige aanpak is in de gokindustrie al aanwezig en onderzoek bevestigt dat de gokkers zelf een dergelijke aanpak positief waarderen³⁹⁻⁴¹.



Conclusie

De geschiedenis heeft ons geleerd dat de mechanismen en uitkomsten van een vrije markt soms niet overeen komen met de gezondheidsbelangen van de bevolking⁴². Dit is ook zichtbaar binnen de game-industrie, waarbij er tot nu toe weinig maatregelen worden genomen met betrekking tot de mogelijke verslavingsrisico's. Het nemen van deze maatschappelijke verantwoordelijkheid door het bieden van informatie aan de klanten en gedegen (zorg)toeleiding zou een belangrijke volgende stap kunnen zijn voor de game-industrie. Op deze manier voorkomt zij bovendien toekomstig overheidsingrijpen, wat de verkoopcijfers onmiddellijk zou beïnvloeden. Het nemen van maatschappelijke verantwoordelijkheid levert dus voordelen op voor zowel de consument als de game-industrie.

Notitie: Het huidige betoog werd eerder Engelstalig gepubliceerd in een vaktijdschrift:

Van Rooij, A. J., Meerkerk, G., Schoenmakers, T. M., Griffiths, M., & van de Mheen, D. (2009). Video game addiction and social responsibility. *Addiction Research & Theory*, 1-5. doi: <http://dx.doi.org/10.3109/16066350903168579>

De auteurs bedanken Gerben Moorlag voor zijn bijdrage aan de Nederlandse vertaling.

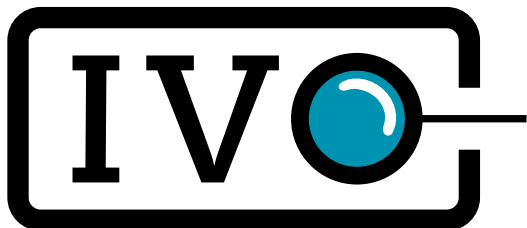




Referenties

1. Blizzard Entertainment. World Of Warcraft® Surpasses 11 Million Subscribers Worldwide [Internet]. 2008 Oct 28 [cited 2008 Oct 27]; Available from: <http://www.blizzard.com/us/press/081028.html>
2. Pet Food Alpha. How Long is Too Long? [Internet]. Pet Food Alpha. News, Community and more. 2008 Nov [cited 2009 Jun 3]; Available from: <http://petfoodalpha.com/1055/how-long-is-too-long>
3. Greenfield TK, Graves KL, Kaskutas LA. Long-term effects of alcohol warning labels: Findings from a comparison of the United States and Ontario, Canada. *Psychology and Marketing*. 1999;16(3):261-282.
4. Chiu S, Lee J, Huang D. Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*. 2004 Oct 1;7(5):571-581.
5. Hussain Z, Griffiths MD. Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2009;11(1):47-53.
6. Ng B, Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology and Behavior*. 2005;8(2):110-114.
7. Smahel D, Blinka L, Ledabyl O. Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. *CyberPsychology & Behavior*. 2008;11(6):715-718.
8. Wan C, Chiou W. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*. 2006;9(6):762-766.
9. Chappell D, Eatough V, Davies MNO, Griffiths MD. EverQuest –It’s Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2006;4(3):205-216.
10. Grüsser SM, Thalemann R, Griffiths MD. Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *CyberPsychology & Behavior*. 2007;10(2):290-292.
11. Griffiths MD. A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*. 2005;10(4):191-197.
12. Gentile D. Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*. 2009;20(5):594-602.
13. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. 2009;12(1):77-95.
14. Ko C, Liu G, Hsiao S, Yen J, Yang M, Lin W, et al. Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal of Psychiatric Research*. 2009;43(7):739-747.
15. Griffiths MD. Videogame Addiction: Further Thoughts and Observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2008;6(2):182-185.

16. Spel L, Schoenmakers TM, Meerkerk GJ. Verliezen in de virtuele wereld. Enkele overwegingen bij het concept internetverslaving. *De Psycholoog*. 2009 Dec;
17. Wood R. A response to Blaszczynski, Griffiths and Turners' comments on the paper "Problems with the Concept of Video Game 'Addiction': Some Case Study Examples" (this issue). *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2008;6(2):191-193.
18. Council on Science and Public Health. Emotional and Behavioral Effects, Including Addictive Potential, of Video Games [Internet]. 2007. Available from: www.ama-assn.org/ama1/pub/upload/mm/467/csaph12a07.doc
19. Lee M, Ko YH, Song HS, Kwon KH, Lee HS, Nam M, et al. Characteristics of Internet use in relation to game genre in Korean adolescents. *CyberPsychology and Behavior*. 2007;10(2):278-285.
20. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Meerkerk GJ, Van de Mheen D. Monitor Internet en Jongeren. Videogames en Nederlandse jongeren [Monitor Internet and Youth. Video games and Dutch Youth]. Rotterdam: IVO; 2008.
21. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Van den Eijnden RJJM, Van de Mheen D. Compulsive internet use: the role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health* (accepted december 2009).
22. Williams D, Yee N, Caplan SE. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2008;13:993-1018.
23. Cole H, Griffiths MD. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*. 2007;10(4):575-583.
24. Hussain Z, Griffiths MD. Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study. *CyberPsychology & Behavior*. 2008;11(1):47-53.
25. Griffiths MD. Relationship between gambling and video-game playing: a response to Johansson and Gotestam. *Psychol Rep*. 2005 Jun;96(3 Pt 1):644-6.
26. Collins P. Gambling and governance. In: Smith G, Hodgins D, Williams R, editors. *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. New York: Elsevier; 2007. p. 617-639.
27. Collins P, Barr G. Gambling and Problem Gambling in South Africa: The National Prevalence Study 2006. National Centre For The Study of Gambling at The University of Cape Town; 2006.
28. Room R, Turner NE, Ialomiteanu A. Community effects of the opening of the Niagara casino. *Addiction*. 1999;94(10):1449-1466.
29. Smeaton M, Griffiths MD. Internet Gambling and Social Responsibility: An Exploratory Study. *CyberPsychology & Behavior*. 2004;7(1):49-57.
30. China Daily. The more they play, the more they lose [Internet]. People's Daily Online. 2007 [cited 2009 Jun 15]; Available from: http://english.people.com.cn/200704/10/eng20070410_364977.html
31. Rahn K. 'No Internet Day' set for students [Internet]. Korea Times. 2006 Sep 15 [cited 2008 Dec 9]; Available from: <http://www.asiamedia.ucla.edu/article.asp?parentid=52983>
32. ESA. Essential Facts about games and violence. Entertainment Software Association; 2008.
33. Reed J. Thailand bans Grand Theft Auto IV [Internet]. BBC News. 2008 Aug 4 [cited 2009 May 26]; Available from: http://news.bbc.co.uk/newsbeat/hi/technology/newsid_7540000/7540623.stm
34. Yug. Fallout 3 - OFLC documents [Internet]. Australian Gamer. 2008 Jul 10 [cited 2009 Jun 4]; Available from: http://www.australiangamer.com/news/1161_fallout_3_-_oflc_documents.html
35. Lievens E, Dumortier J, Ryan PS. The Co-Protection of Minors in New Media: A European Approach to Co-Regulation. *U.C. Davis J. Juv. L. & Pol'y*. 2006;10:97.
36. The Council of the European Union. Council Resolution of 1 March 2002 on the protection of consumers, in particular young people, through the labelling of certain video games and computer games according to age group. *Official Journal of the European Communities* [Internet]. 2002 Mar 1; C 65/2. Available from: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2002:065:0002:0002:EN:PDF>
37. Kaplan J. MMO-Champion BlueTracker - Constructive Feedback for Server First Titles (Tigole - a.k.a. Jeffrey Kaplan) [Internet]. 2008 Sep 4 [cited 2009 Jan 9]; Available from: <http://blue.mmo-champion.com/1/9336520906-constructive-feedback-for-server-first-titles.html>
38. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst AA, Van den Eijnden RJJM, Van de Mheen D. Will the real game addict please stand up? Classification of adolescent online gamers with compulsive internet use. in preparation.
39. Griffiths MD, Wood RTA, Parke J. Social responsibility tools in online gambling: A survey of attitudes and behavior among internet gamblers. *CyberPsychology and Behavior*. 2009;12(4):413-421.
40. Griffiths MD, Wood RTA, Parke J, Parke A. Gaming research and best practice: Gaming industry, social responsibility and academia. *Casino and Gaming International*. 2007;3(3):97-103.
41. Wood RTA, Griffiths MD. Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker websites: A qualitative investigation. *Journal of Gambling Issues*. 2008;(21):80-97.
42. Munro G, de Wever J. Culture clash: alcohol marketing and public health aspirations. *Drug and Alcohol Review*. 2008;27(2):204 - 211.



IVO
Heemraadssingel 194
3021 DM Rotterdam
T 010 425 33 66
F 010 276 39 88
Secretariaat@ivo.nl
www.ivo.nl

