




ALUMNI UGENT 5 december 2018



# LEVEL 1 : Omschrijving & Epidemiologie



Rudy Goossens 

# CGG Eclips – Drugpreventie en verslavingszorg

Lange Violettestraat 84 9000 Gent

09 233 58 58

[www.cggeclips.be](http://www.cggeclips.be)

[Infopunt@cggeclips.be](mailto:Infopunt@cggeclips.be)

**Infopunt**

**Preventie**

**Vroeginterventie**

**Hulpverlening**

**Omgevingszorg**

# Gamen

- Een vlag die

*Spelen van een virtueel spel in een virtuele omgeving op een elektronisch toestel (smartphone, console, PC, tablet,...)*

- Soorten





# Wie speelt



- algemene bevolking

- België (2017): ongeveer 4,2 miljoen actieve gamers
- 2016 : 15 jaar of ouder LM 54%
  - smartphone 33% - 15-19 jr
  - computer 24%
  - tablet 20% - 30-49 jr & M=V
  - console 15% - M<30jr

globaal weinig verschil tussen M & V  
hoe ouder, hoe minder... (50+ toch ruim1/3)

- jongeren

- deel van vrijetijdsbesteding – ruim 2/3 speelt regelmatig games
  - 58% offline & online
  - 14% enkel ONL – 29% enkel OFL
  - SCHdag ½ NSCdag
  - avonturengames, shooters,...
  - 40%/mnd nieuw spel

## Onderzoek schooljaar 2015-2016:

- 76% LW
- 54 % max. 7u/LW - 23% meer
- J : langer en frequenter (37% - 8%)
- frequenter jonge IIn



## Problematisch gamen

- 6% volwassenen scoort positief op de VAT (2 cut off 2 of hoger)
- 11% van de jongeren scoort positief op de VAT (2 cut off 2 of hoger)  
86% jongens gem. 15 jr.
- relatie duur speeltijd en problematisch gebruik : hoeveelheid gn = problematisch

## Gamen & Middelengebruik

- weinig onderzoek tot op heden
- diverse onderzoeken doch geen éénduidigheid
- VAD-IIn bevraging : geen sterke relatie tussen gamen en middelengebruik  
wel tussen gokken en gamen

# Pyschologische en sociale problemen

- diverse onderzoeken : samenhang problem. gamen & psychiatrische beelden
  - depressieve stemmingsstoornissen
  - angststoornissen
  - ADHD
  - autismespectrumstoornissen
- lager zelfbeeld, minder levenscontrole, eenzaamheid, lager emo. stabiliteit

## Markt en economie

- <15 jr : +35% beschikt over een console (2016)
- smartphone & tablets
- 2 miljoen Belgen spenderen geld aan gamen 48% (B) < 53% (EU)
- ong; 122€
- België : 29<sup>e</sup> plaats wereld – 239 mil. € (wereld 80 miljard€ - 2015)

**LEVEL 1 COMPLETED**



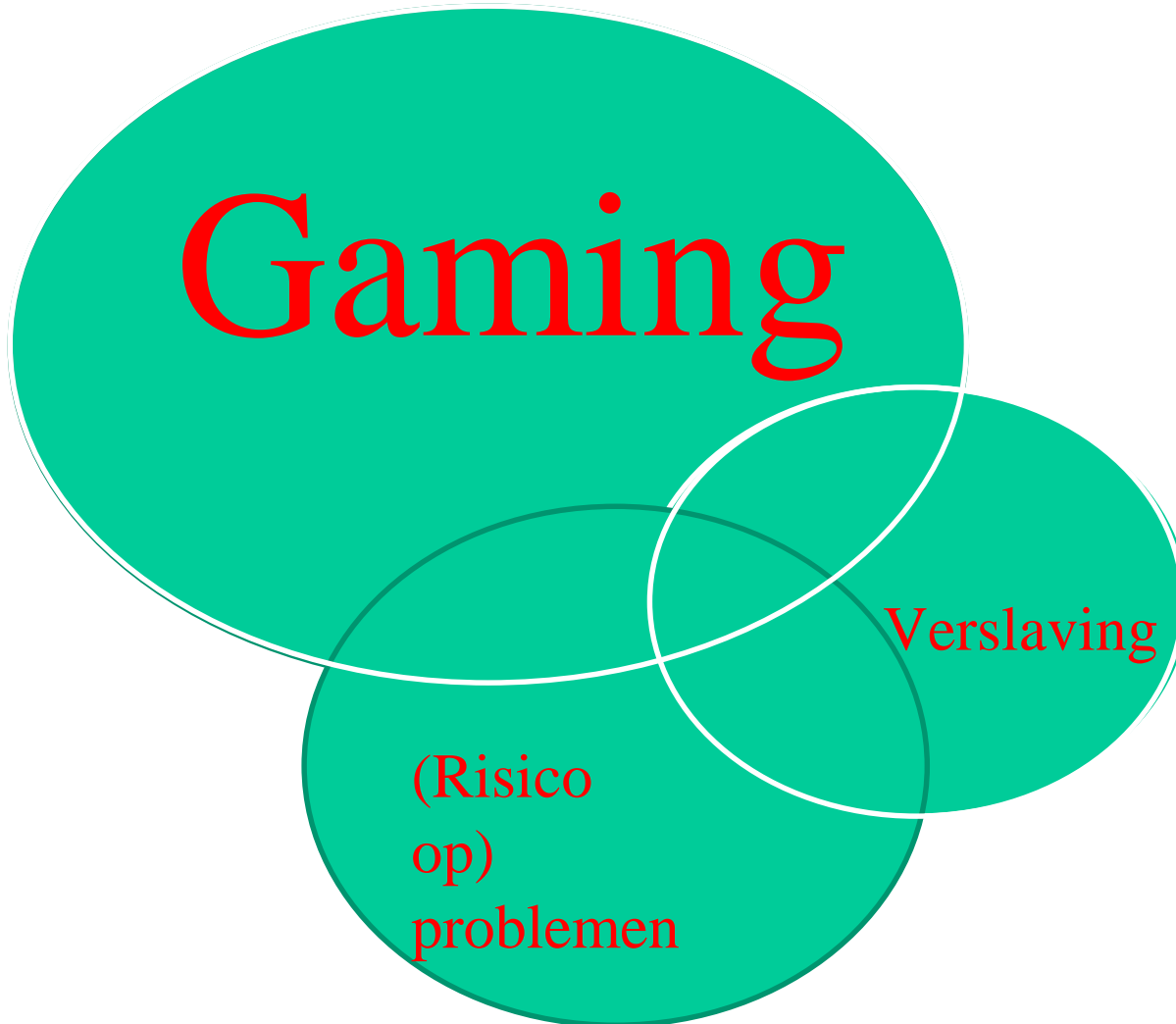


# Aandacht voor gaming?

- Gamecultuur kampt met negatief imago... *bij de buitenstaander*
- Gewelddebat (cfr. Hans Van Temssche/ Anders Breivik)
- Maar ook: verslaving, sociaal isolement,...

**Aandacht voor gevaren én kansen...**

“attractiviteit aanvaarden/ervaren  
om over gevaren te mogen spreken”

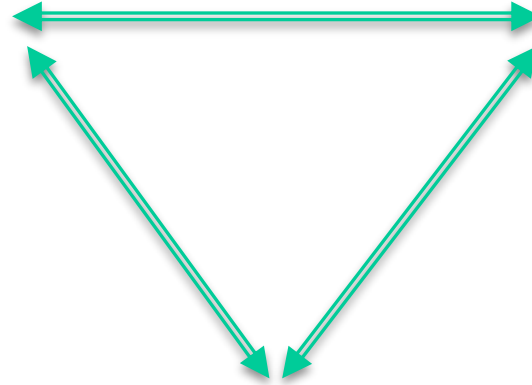


Marc Tack - teamleider preventieteam cgg Eclips  
Omgaan met gameproblematiek

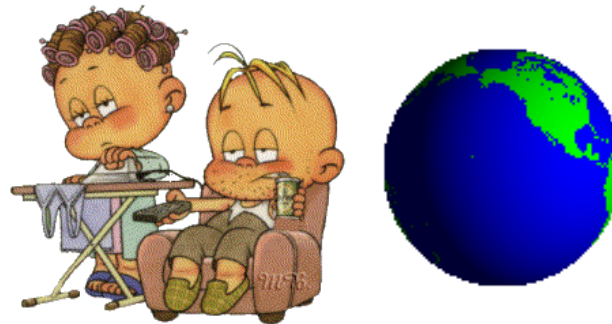
# Dé (probleem) game(r) bestaat niet (Zinberg, 1984)



**Gamer**



**Milieu**



# Context :

## “De netwerksamenleving”

Samenleving verliest controle

- 4 I's: intensivering, individualisering, internationalisering, informatisering

**Virtuele gemeenschappen kunnen hier oplossing bieden**

- “Virtuele gemeenschappen bieden een veilig universum, waar je keuzes kunt maken zonder in real life de gevolgen ervan te dragen”

Jan Van Looy

Leven in netwerken

- Tijdloosheid en gelijktijdigheid
- Nieuwe sociale netwerken

# Virtuele gemeenschappen

## Sociale netwerksites

- Facebook, Linked-In, Netlog,... 69% van de onlinepopulatie Facebook: 57% Netlog: 12%

## Online gemeenschappen

- Gemeenschappelijke interesses (Flickr, Pintrest, Youtube,...)
- Lokale gemeenschap
- Uit nostalgie
- Second Life

## Online computergames

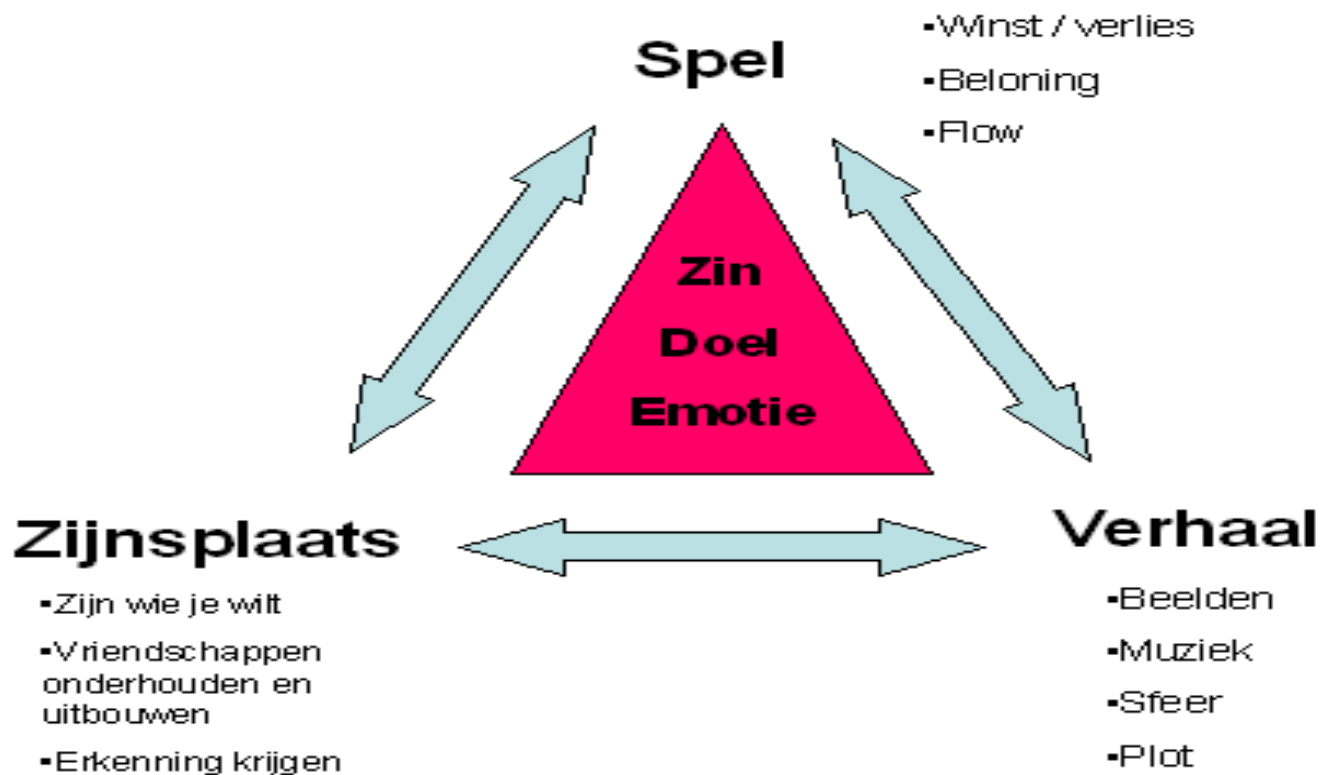
- Casual ( Mario B, tetris, ...)
- MMORPG (World Of Warcraft, LOTR, Fortnite) hoofdzakelijk mannen, 60% ouder van 19 jaar...
- FPS (Counterstrike,...) vnl. tussen 15 en 19 jaar
- Social games: Habbo Hotel, The Sims, Farmville,... vnl meisjes





# Aantrekkingskracht games

- Spanning & competitie “homo ludens”  
winst/verlies      belonging      “flow”
- Sociale karakter : games als sociaal kapitaal
- Uitdagingen op het juiste niveau
- Mogelijkheden tot actieve controle
- Escapisme
- Onzekere samenleving... zoeken naar veilige kicks



# Verslavend karakter van games?

30 jaar geleden zag “verslaving”  
er anders uit

## **Kern van de evoluties**

1. Van psychosociaal naar (ook) neurobiologisch
2. Van persoonlijkheid naar functioneel gedrag
3. Van klinisch syndroom naar “des mensen”

# Neurobiologie:

## Is verslaving een hersenziekte ?

Marc Tack - teamleider  
preventieteam eeg Eclips Omgaan  
met gamenproblematiek

# Duaal procesmodel

Gedrag = samenspel van automatische en gecontroleerde processen

- Langzaam, gecontroleerd, reflectief systeem (met beperkte capaciteit)
- Snel, associatief, automatisch, impulsief systeem

## Verslaving = verstoorde balans door

- **Té sterke automatische** cognitieve processen
- Beperkingen in de cognitieve mogelijkheden om automatische impulsen te reguleren

# Ons beeld van verslaving

**GECONTROLEERD  
:  
STOP**

**AUTOMATISCHE  
PROCESSEN:  
“game”**



# Proces van gewoontevorming

## Geïntegreerd gebruik via normaal leren

+ + - + - - + - + + - - + - + + + - + incident/interventie - - -

## Langdurig sterke bekrachtiging

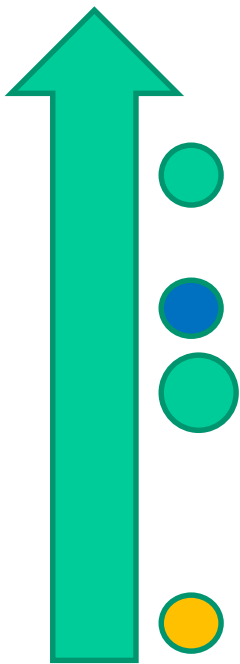
+ + + + + + + + + + + + + + + interventie/incident - + + + +

Stoppen met gamen is **VERLIES**

**Vroegtijdig** ingrijpen vergroot kans op inzicht en bijgevolg eveneens de kans op ander gedrag.

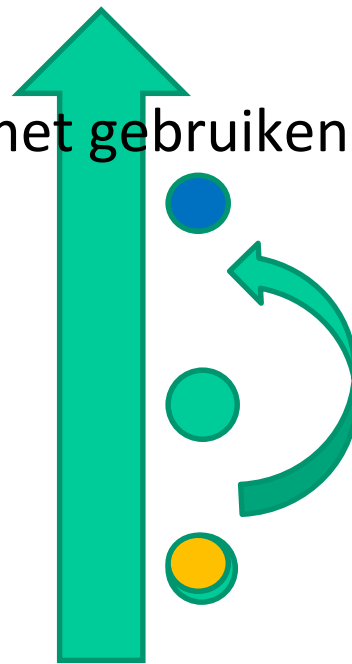
# Waardenthermometers

Thuis/ kot

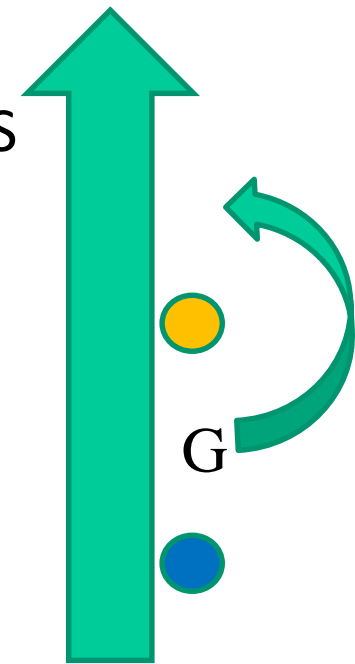


werkvloer/school

Stoppen met gebruiken is VERLIES

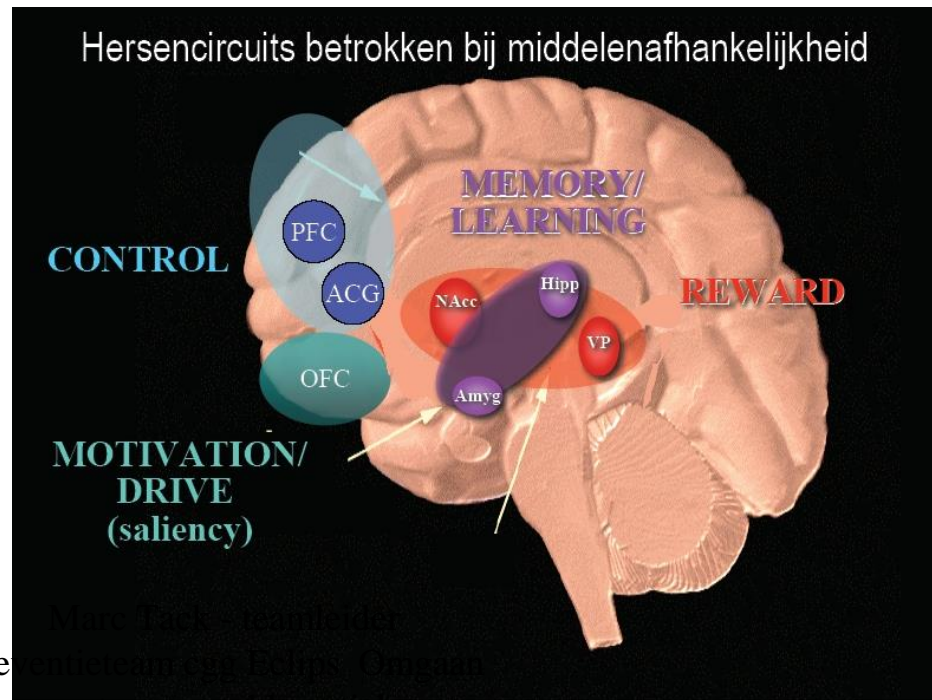


vrije tijd



# Neurobiologische factoren

- Beloningscentrum
- Geheugen
- Prefrontale cortex: planning
- Motorische cortex: uitvoering



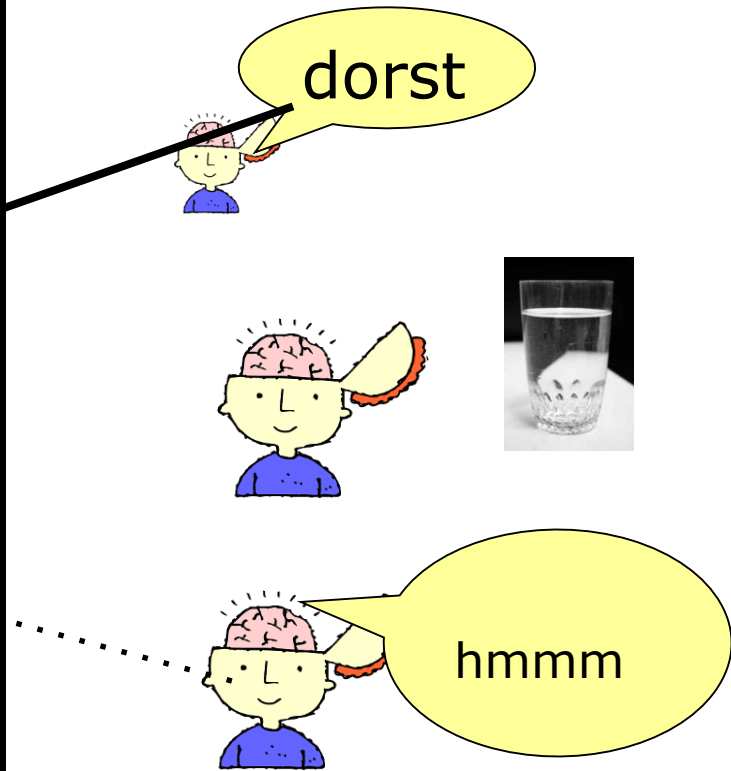
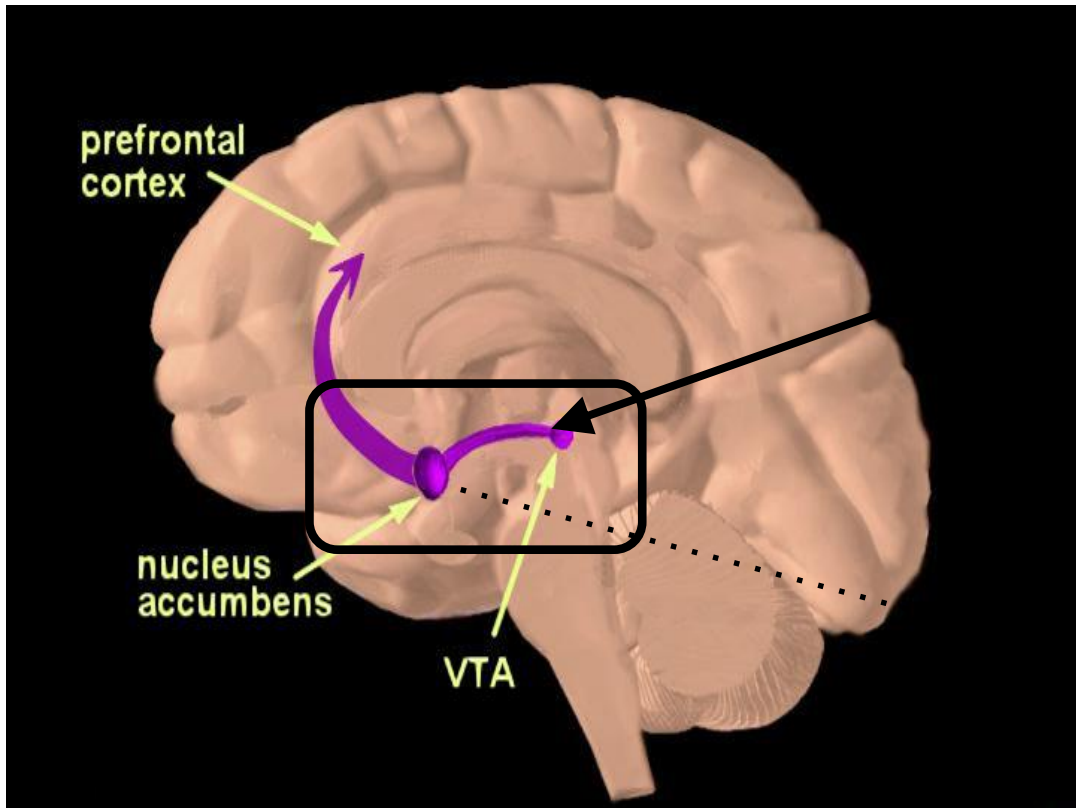
# Attentional Bias – Craving - Relapse



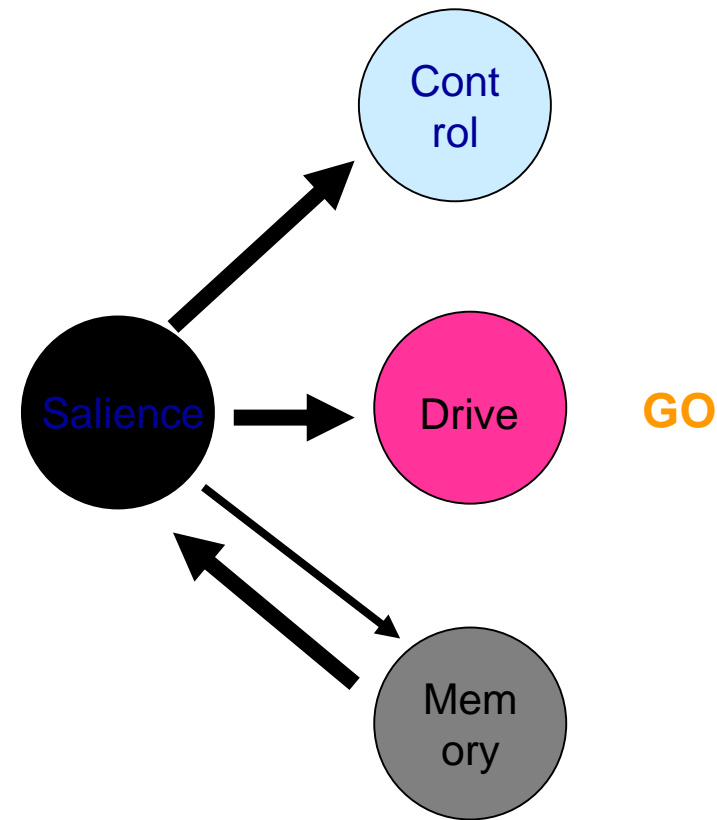
Marc Tack - teamleider  
preventieteam eeg Eclips Omgaan  
met gamenproblematiek

# Belonende waarde... *(saliency)*

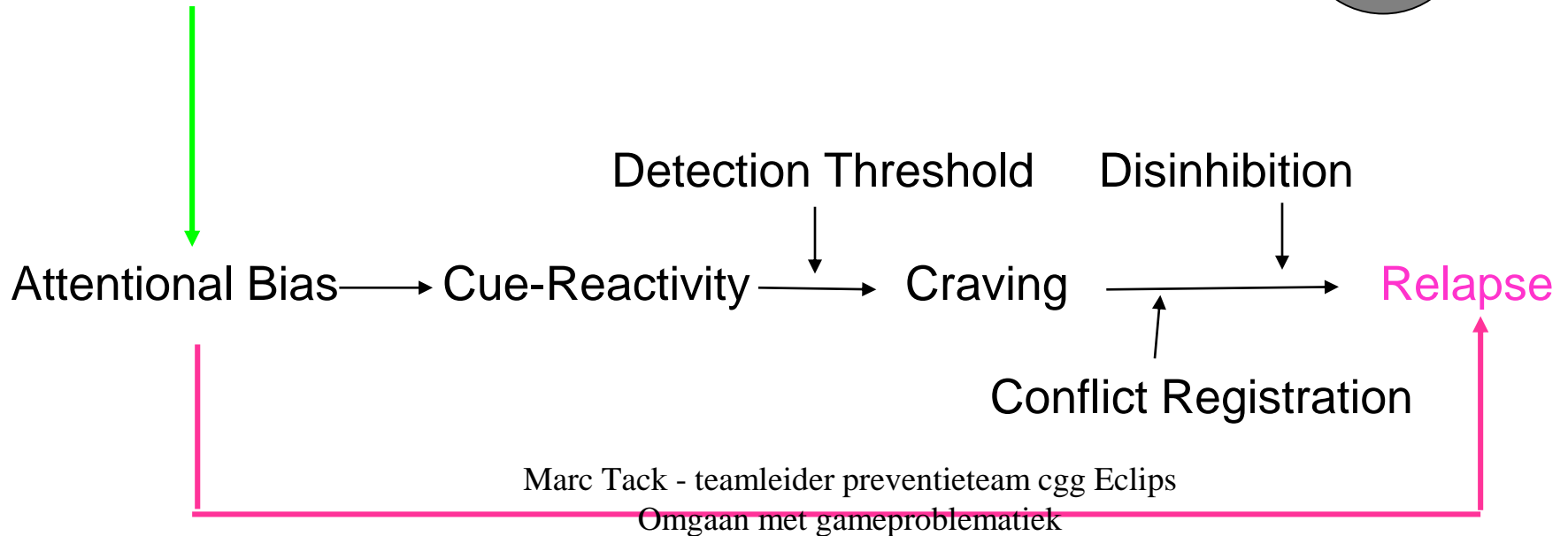
Beloningscentrum



# Impaired Response Inhibition And Salience Attribution (I-RISA, Volkow)



Repeated Reward



Marc Tack - teamleider preventieteam eeg Eclips

Omgaan met gameproblematiek





**Alexianen**  
ZORGGROEP TIENEN

3 factoren belangrijk bij het reguleren en afremmen van  
ongewenste gedragsimpulsen:

het vermogen

de motivatie

de kans

(aandachts)training

beschikbaar alternatief gedrag

“overall on line ?”

# Verlaving is functioneel gedrag

(Miller, W.R. 2006)

Afhankelijkheid of verlaving :

- ontwikkelt zich langs een continuum (verlies vrijheidsgraden)
- is gevoelig **voor bekrachtiging**
- wordt beïnvloed door de sociale context, met name het gezin
- risico- en beschermingsfactoren zijn te identificeren
- heeft de neiging zichzelf in stand te houden (cfr vicieuze cirkels)
- is gemotiveerd gedrag (beloningssysteem “Gekaapte Brein”)
- kan worden beïnvloed in therapeutische relatie

**LEVEL 2 COMPLETED**

# LEVEL 3 : Van achter het toetsenbord...



Matthias Dewilde

**LEVEL 3 COMPLETED**

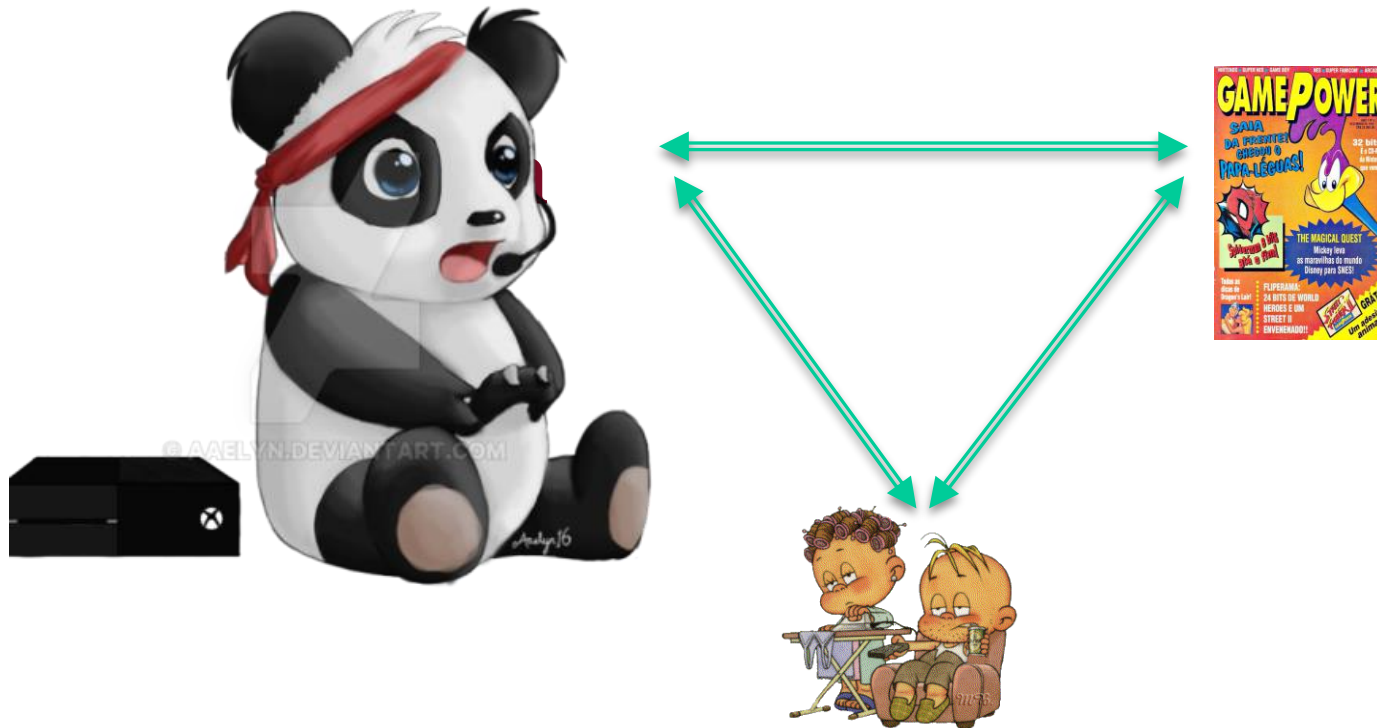




# Uitdagingen voor de hulpverlening

- Gamer ervaart (lange tijd) geen lijdensdruk
- Geen objectieve criteria van “het probleem” --- aanbeveling in DSM V
- Verschil in kijk ouders/school en gamer
- Kennis/taaltekort mbt digitale wereld (“slang”) -- (Gebruik uw onwetendheid!)

# Dé (probleem) gamer bestaat niet (Zinberg, 1984)



toch bijzondere aandacht voor een heel kwetsbare groep jongeren met een ASS kwetsbaarheid

# Jongeren met ASS&gaming : “match made in heaven !”

*O.a. moeite met :*

- **Sociaal emotionele wederkerigheid:**  
chat, non-verbale valt weg, game geeft onderwerp, tempo, emoticons!!controle over communicatie (blokkeren/off line gaan)
- **Ontwikkelen, begrijpen en handhaven van sociale relaties:** 1ste stap : de game ! game geeft richting aan relatie

*Verder :*

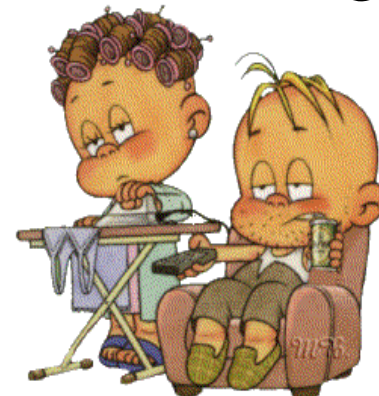
- **beperkte interesses, nood aan voorspelbaarheid, last van overprikkeling,....** gaming biedt antwoord !

# vroeginterventie

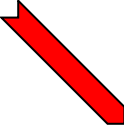

- zo vroeg mogelijk reflectie uitlokken omtrent gaming/schermgebruik en de invloed ervan op zichzelf en de omgeving
- keuze uitlokken ten aanzien van verder gedrag
- keuze uitlokken omtrent de intensiteit van de te volgen methode (vb. toezicht/ begeleiding aanvaarden)

# VROEG?

- ★ **afhankelijk van detectie / alertheid** omgeving  
(ouders/school/opvoeders...)
  - eigen visie op probleemgebruik?
  - oog voor andere leefdomeinen onder druk?
- ★ **nood aan aanklappendheid** vanuit de omgeving  
(jongeren sturen onder druk)



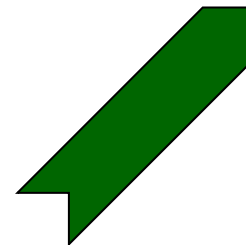
# Cognitieve dissonantie

vb. school   goede job

“er klopt iets niet”

wat is nog nodig?

**Zelfwaarde**



# Hoe pakken we VI aan ?

module  
gamer  
5 sessies

module  
ouders  
3 sessies

gemeenschappelijke evaluatie/  
keuzemoment

# MODULE GAMER

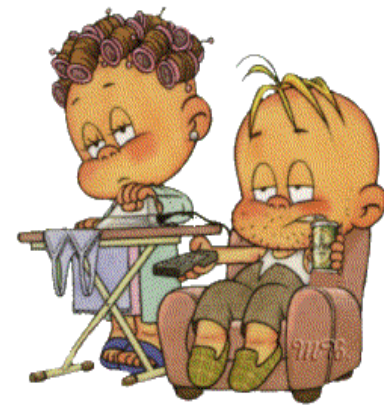


- zeer breed levens-interesses inschatten (online en real life!)
- focussen op sterktes en kwaliteiten
- copingstrategieën /functie gaming
- psycho-educatie
- sociaal netwerk inventariseren ( OL en RL) met aandacht voor gezinsdynamiek
- concretiseren van toekomstbeeld

DOORSPREKEN BETEKENIS VAN DIT GEHEEL



# MODULE ouders



## TRAJECT ROND:

- effectief communiceren - verbinding
- structuur bieden en begrenzen
- psycho-educatie mbt games en effecten
- zelfwaarde van kind verhogen
- aantrekkelijke activiteiten organiseren in RL
- realistische verwachtingen t.a.v. kind

**OPGELET:** temporiseren !

omweg via opkrikken ouder-identiteit

en zelfzorg

**DOORSPREKEN BETEKENIS VAN DIT GEHEEL**

# EVALUATIE/KEUZEMOMENT

- breed verhaal van jongere delen/toetsen (sterktes en bezorgdheden)
- gemeenschappelijkheden bereikt?
- voldoende? wat reeds in beweging?
- wat is er nu (nog) nodig?

## **keuze-opties vervolgtraject :**

- begeleiding verslavingszorg of oriëntatie jongerenteam
- GGZ diagnostiek?
- Reboot-game-kamp,
- thuisbegeleiding, Overkophuis,...

# TIPS voor de huisarts

- ook naar positieve cultuur van gamen kijken
- detectie : alertheid en aanspreken
  - “routinematig” schermgebruik bespreken!
- ouders ondersteunen *via omweg*
  - eerst last/machteloosheid horen
  - TIPS en try-outs - samen op zoek
  - zelfzorg stimuleren
  - met ouders op zoek naar steunpunten & structuur  
vb opvoedingswinkel, Druglijn, CLB, Infopunt Eclips

**Let op : Ouderbegeleiding an sich bij Eclips ook mogelijk!**

**LEVEL 4 COMPLETED**

# LEVEL 5 : Vragen, debat, bedenkingen...



Panel

GAME  
OVER

SEE YOU BACK SOON