

Van fanatiek gamen naar gameverslaving



yes we can
CLINICS

Paul Zonneveld
Directeur Behandeling / Psychiater

Rogier Buningh
Hoofd Counselors / Ervarensdeskundige



Missie en visie



Missie

Als niets meer werkt bieden wij een oplossing voor jongeren tussen de 13 en 21 jaar met gedragsstoornissen en/of verslavingen.

Visie

Door middel van onvoorwaardelijke acceptatie, het niet uit de weg gaan van confrontatie en een strak kaderend programma (individueel-, groeps- en systeemgericht), leren we jongeren inzicht verkrijgen in hun gedrag en de achtergrond daarvan en ontwikkelen we nieuwe handvatten.

<https://www.youtube.com/watch?x-yt-ts=1421782837&v=vz3N7w5PejM&x-yt-cl=84359240>

Gameverslaving: kenmerken, risicofactoren en behandelmogelijkheden



1. Van internetgebruik tot gameverslaving (cijfers, kenmerken)
2. Internetgamingstoornis (voorstel voor criteria, DSM-IV)
3. Comorbiditeit
4. Diagnostiek: holistische benadering vs. vragenlijsten
5. Behandeling gameverslaving (wie, wat, waar, wanneer)
6. Behandelmethode YWCC
7. Werken vanuit ervaringsdeskundigheid

Filmpje: jongeren aan het woord

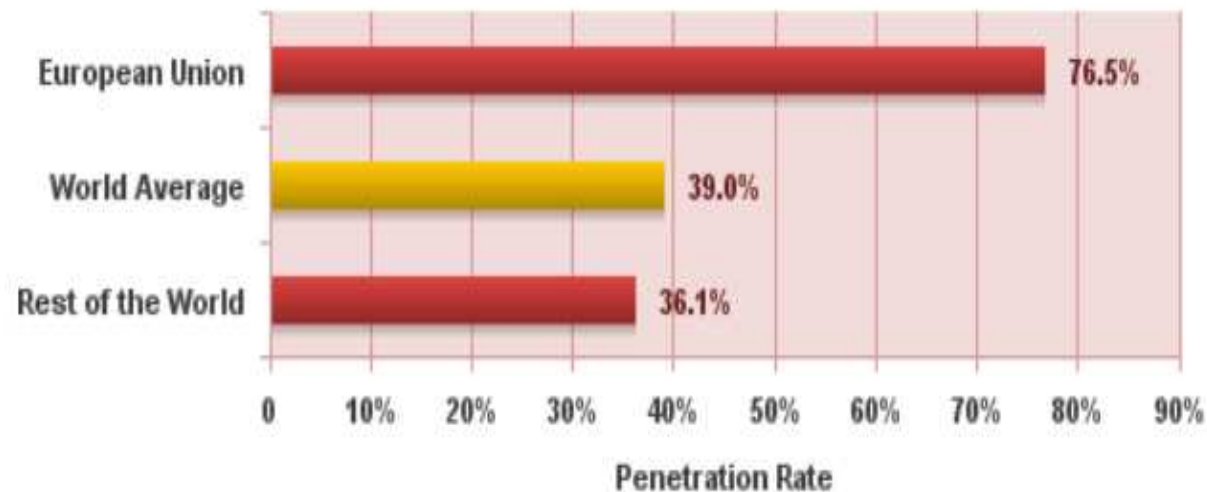
8. Websites / literatuur



1. Internet gebruik en gameverslaving: cijfers



European Union - Internet Penetration December 31, 2013



Source: Internet World Stats - www.internetworldstats.com
 391,395,602 Internet Users estimated for 2013Q4
 Copyright © 2014, Miniwatts Marketing Group

België	82.2%
Duitsland	86.2%
Nederland	94.0%
Zweden	94.8%

Prevalantie gameverslaving

geen exacte cijfers

Meerkerk: 1%

Onderzoek Azie: m (lft 15-19jr): 8.4%

v (lft 15-19jr): 4.5%

1. Internetgebruik: kenmerken



Internetgebruik is geaccepteerd en hoort bij dagelijks leven

Kenmerken:

- internet 24/7 beschikbaar
- legaal
- laagdrempelig
- goedkoop
- belonend (o.a. sociaal aspect, graphics)
- controleerbaar
- escapisme (rollen)
- passend

1. Internet verslaving, soorten



Young beschrijft aantal subtypes online verslavingen:

- seksverslaving
- relatie verslaving
- gokken/kopen
- surf/informatie verslaving
- gameverslaving
- social media

1. Internet verslaving, kenmerken



Verslaving, criteria op 6 domeinen (Griffith, Brown):

- preoccupatie
- stemmingsverandering
- tolerantie
- onttrekkingsverschijnselen
- conflict
- Terugval

1. Internetverslaving



Gameverslaving en DSM:

- China: internetgame verslaving bestaat
 - nog geen internationaal vastgestelde criteria
 - internet-/gameverslaving niet opgenomen in DSM-IV en niet in DSM-V
 - pathologisch gokken: van rubriek 'impulscontrole st' (DSM-IV) naar rubriek 'aan middelen gerelateerde verslavingsstoornis' (DSM-V)
 - internetgamingstoornis: opgenomen in rubriek 'aandoeningen die verder onderzoek behoeven' en voorstel voor criteria zijn opgenomen.
- Suggestie classificeren impulscontrole stoornis NAO

Info op internet:

- netaddiction.com
- betergamen.nl

Table 1 Criteria for DSM-IV Dependence, DSM-IV Pathological Gambling and Behavioral Addiction as formulated by Griffiths (1999)

DSM-IV Dependence	DSM-IV Pathological Gambling	Behavioral Addiction (Griffiths)	Compulsive Internet Use
Tolerance	Larger stake for desired excitement	Tolerance	
Withdrawal symptoms	Restless or irritable when cutting down or stopping	Withdrawal symptoms	Withdrawal symptoms
More or longer intake than intended			Loss of control
Desire or unsuccessful efforts to cut down or control use	Unsuccessful efforts to control, cut down or stop	Relapse	
Much time for obtaining, using or recovering	Preoccupation	Salience	Preoccupation / Salience
Sacrifice of important social, occupational or recreational activities	Jeopardizing or losing relationship, job or career opportunity		
Continuation of use despite insight into negative consequences		Conflict	Conflict
	Mood modification / coping	Mood modification	Coping
	Lying to conceal involvement		Lying to hide internet use
	Chasing		
	Illegal activities for financing		
	Relying on others for financing		

2. Internetgamingstoornis - voorstel voor criteria (uit DSM – V)



Persisterend en recidiverend gebruik van internet om te gamen, vaak met andere spelers, wat leidt tot klinisch significante lijdensdruk of beperkingen zoals blijkt uit aanwezigheid van 5 (of meer) van de volgende kenmerken, in de periode van een jaar:

1. *Preoccupatie met internetgames.* De gedachte van de betrokkene gaan over eerdere gamingactiviteiten of lopen vooruit op spelen van de volgende game. Het internetgamen is op de voorgrond staande activiteit in het dagelijks leven
2. *Onttrekkingssymptomen* wanneer de mogelijkheid tot internetgamen wordt ontnomen. Deze symptomen worden meestal beschreven als prikkelbaarheid, angst of verdriet, maar er is geen sprake van lichamelijke verschijnselen zoals bij farmacologische onttrekking
3. *Tolerantie.* De behoefte om een toenemende hoeveelheid tijd te besteden aan internet games

2. Internetgamingstoornis - voorstel voor criteria (uit DSM – V)



4. *Onsuccesvolle pogingen om de deelname aan internetgames in de hand te houden*
5. *Verminderde belangstelling voor eerdere hobby's en andere activiteiten van vermaak vanwege, en met uitzondering van, internetgames*
6. *Voortzetting van excessief gebruik van internetgames ondanks de wetenschap dat er psychosociale problemen zijn*
7. *Heeft gezinsleden, therapeuten of anderen misleid wat betreft de hoeveelheid tijd die aan internetgamen wordt besteed*
8. *Gebruikt internetgamen om negatieve stemming, bijvoorbeeld gevoelens van hulpeloosheid, schuld, angst te ontvluchten of te verlichten*
9. *Heeft belangrijke relatie, baan of opleidings- of carrière-mogelijkheid in gevaar gebracht of verloren vanwege deelname aan internetgames.*

3. Comorbiditeit



ADHD, Depressie, Obsessief compulsive stoornis, Sociale Fobie
PDD-NOS (?)

Hoge impulsiviteit en interpersoonlijke sensitiviteit (Evrem et al, 2013).

Relatie met indicatoren voor laag sociaal welbevinden (lage eigen waarde, depressieve klachten, eenzaamheid) met game verslaving (Meerkerk, 2007).

Relatie met bepaalde persoonlijkheidskenmerken? Onderzoek mbv CIUS (compulsion Internet Use Scale) bij 18.000 respondenten en persoonlijkheidsvragenlijst Quick Big Five gaf hoge score op lage emotionele stabiliteit (Meerkerk).

4. Diagnostiek (holistische benadering vs. vragenlijsten)



Holistische benadering

- Adolescenten: ontwikkeltaken
- Adolescenten: psychiatrische ziektebeelden worden zichtbaar
- Balans taken en vaardigheden fragiel (puber brein, sociaal competentiemodel)

Vragenlijsten

- CIUS (compulsive internet use scale)
- IAS (internet addiction scale)
- Game addiction test (online) <http://netaddiction.com/>
- Vragenlijst 'problemen bij gamen' www.betergamen.nl

Vragenlijsten zijn hulpmiddelen

4. Diagnostiek gameverslaving adolescenten – Holistische benadering

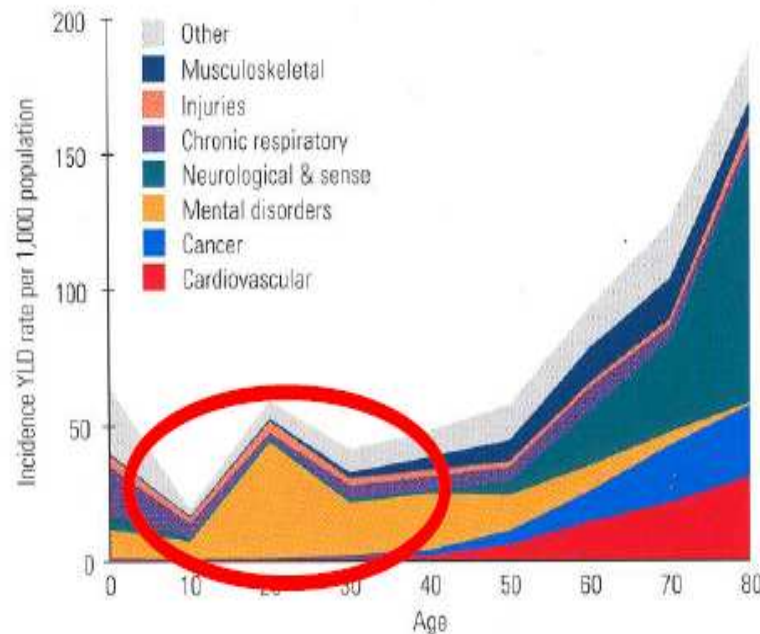


Ontwikkeltaken adolescentie:

- Ontwikkeling persoonlijkheid/eigen identiteit
- Constructief omgaan met leeftijd genoten
- Veranderde verhouding in gezin
- Emotionele en praktische zelfstandigheid / eenzaamheid
- Ontwikkeling waardensysteem
- Seksualiteitsbeleving

4. Diagnostiek gameverslaving adolescenten – Ziektebeelden zichtbaar

Figure 6 Incident YLD Rates per 1,000 Population by Age and Broad Disease Grouping, Victoria 1996



- Psychose
- Manisch depressiviteit
- Persoonlijkheidsstrn
- Verslaving
- Eetstoornissen
- Depressie

75% van psychiatrische stoornissen ontstaat voor 25e jaar
Slechts 20% van adolescenten krijgt benodigde zorg

4. Diagnostiek gameverslaving adolescenten – Ziektebeelden zichtbaar rond 14^e/15^e jaar

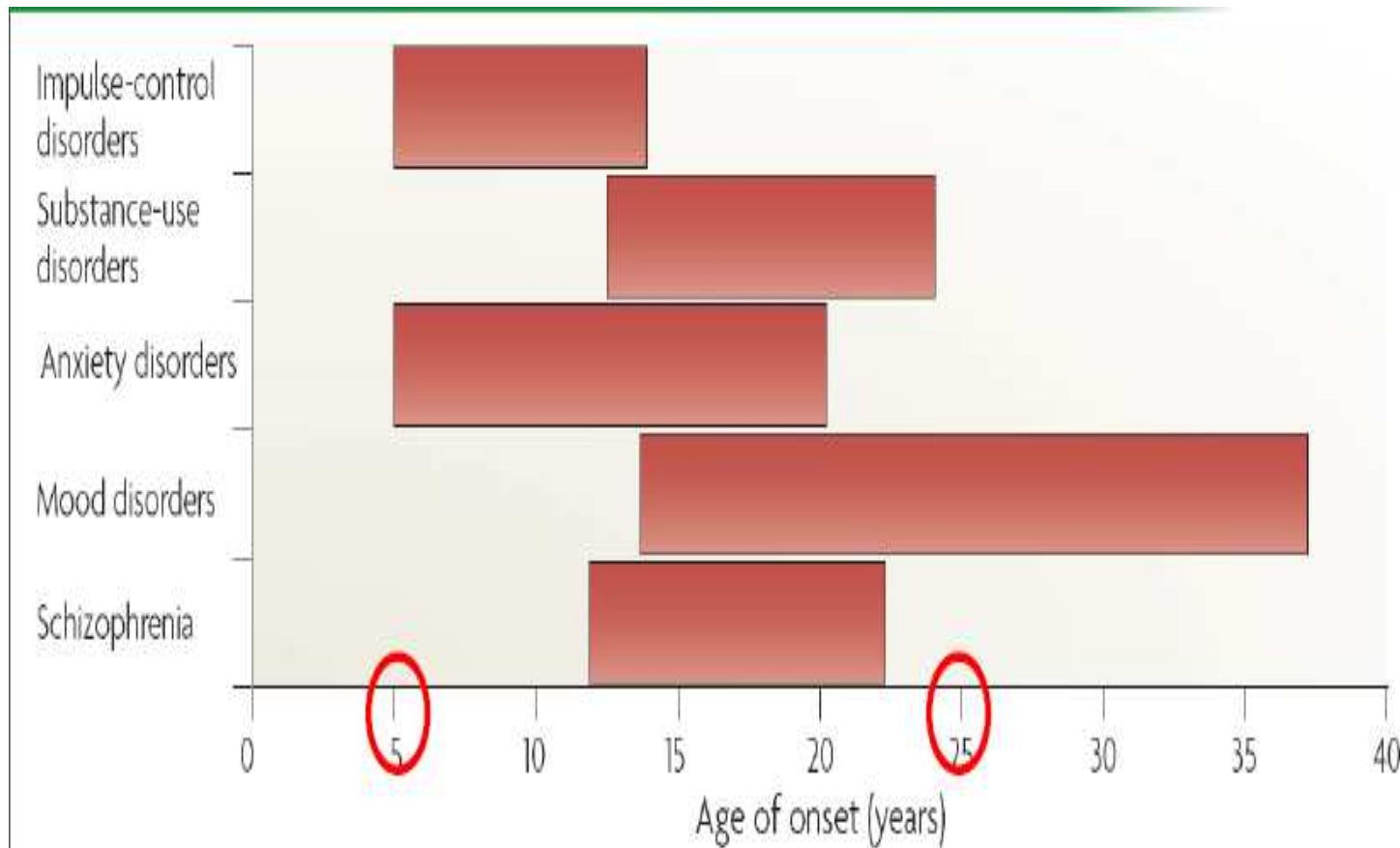
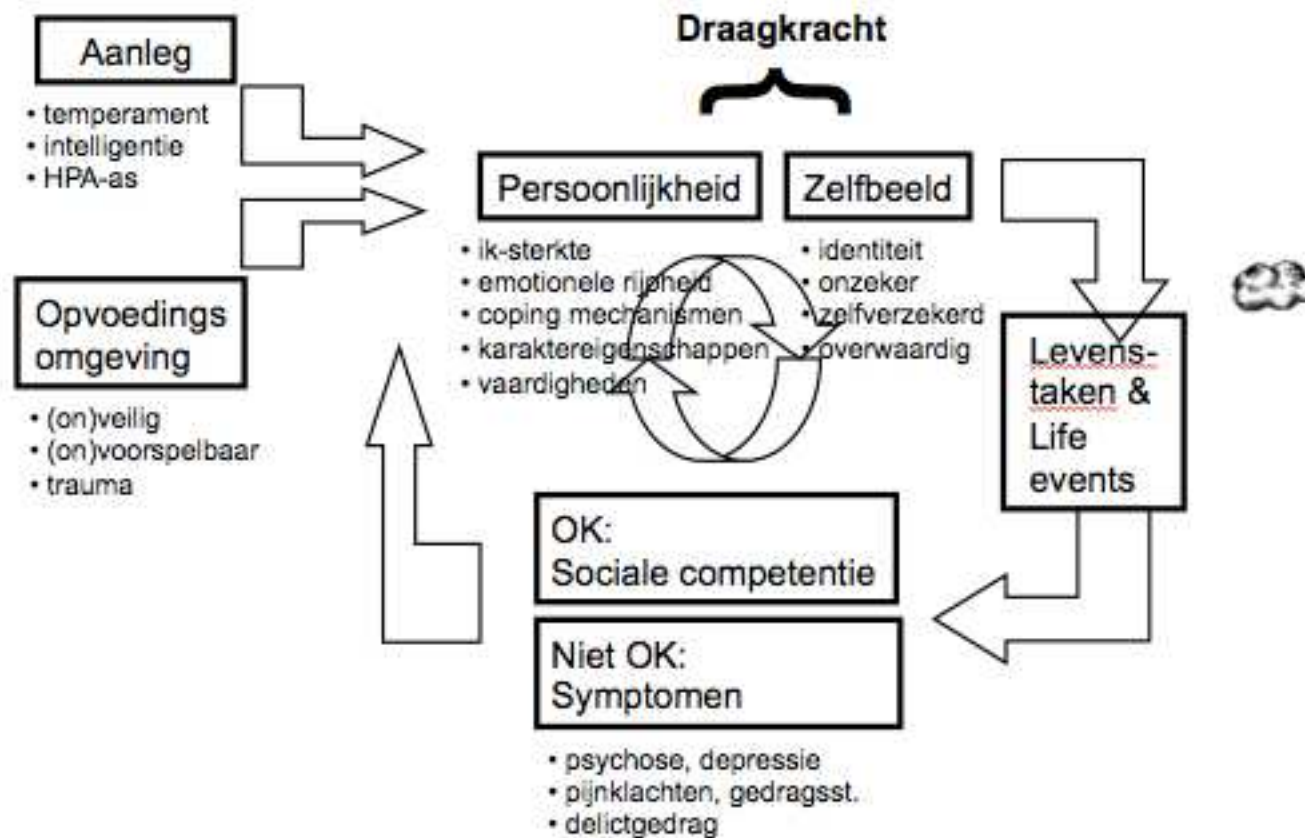


Figure 4 | Ranges of onset age for common psychiatric disorders. Recent data from the National

4. Diagnostiek: puberbrein en sociaal competentiemodel



5. Behandeling gameverslaving: wie, wat, waar, wanneer

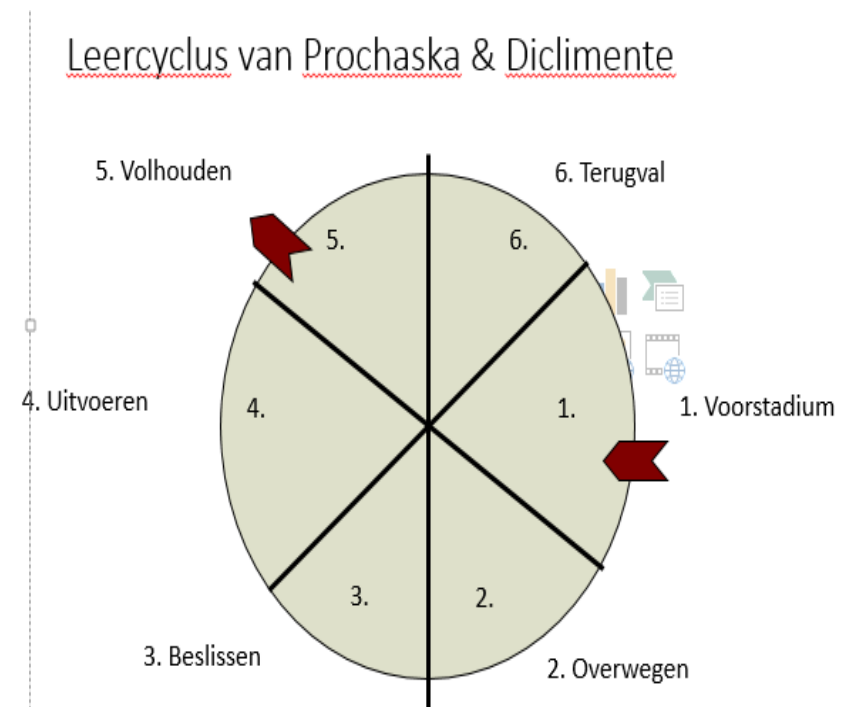


Gameverslaving in groter geheel plaatsen:

- Inzicht onderliggende problematiek
- Wie heeft er lijdensdruk? jongere of ouders?
- Veranderbereidheid? motivatie tot verandering

Diverse behandelopties:

- Afhankelijk van onderliggende problematiek
- Stoppen of gecontroleerd gebruik?
- Aanbod vanuit gehele GGZ: CGT, medicatie, motiverende gespreksvoering, ambulante en klinische



6. Behandelmethode Yes We Can Clinics



- Positieve dynamiek van de groep
 - Individueel en systeem gericht
 - Strak kaderend programma
 - Ontwikkelen nieuwe handvatten
 - Multidisciplinair behandelteam: medisch team (verslavingsarts, verpleging, psychiater) psycholoog/orthopedagoog, ervaringsdeskundige en jongeren coach
- ⇒ YWCC beoogt de gestagneerde ontwikkeling van de jongere vlot te trekken

6. Behandelmethode Yes We Can Clinics



- Individuele behandeldoelen jongere (fellow)
- Intensief en strak kaderend programma, 10 weken, ma-vr van 6.45 tot 21.30
- Groepstherapie, individuele therapie, activiteiten therapie
- Parallel ouder programma: eigen aandeel, eigen rol
- Geen mobiel
- Nieuwe sociale vaardigheden leren: leren luisteren, gevoel delen, omgaan met suggesties en autoriteit (koppie buigen)
- Themagroepen
- Terugval preventieplan
- Nazorg groepen

7. Werken vanuit ervaringsdeskundigheid



- Levensverhaal



Filmpje: jongeren aan het woord



8. websites/literatuur



- <http://netaddiction.com>
- www.betergamen.nl. Boekje: It's all in the games
- Promotie onderzoek Meerkerk: owned by the internet
- https://www.youtube.com/watch?v=EHmC2Do_Hdg
- <http://internetscience.nl/effecten-van-games/>



Als je de waarheid vertelt
hoef je weinig te onthouden





Van fanatiek gamen naar gameverslaving **Dank voor uw aandacht – vragen ?**



yes we can
CLINICS

Paul Zonneveld
Directeur Behandeling / Psychiater

Rogier Buningh
Hoofd Counselors / Ervarensdeskundige