

Digitaal spel in een speltherapiesessie



Saskia Fokker
Christelijke Hogeschool Ede
Master Speltherapie
Mei 2023

Onderzoeksrichting: Methodisch werken
Begeleider: Michael Mulder
MSP-1-ON2-18|2022-1|Onderzoek 1

Samenvatting

In dit onderzoek is de mogelijkheid en meerwaarde onderzocht om digitale spelmiddelen in een client-centered speltherapiesessie in te zetten. De focus lag hierbij op spel-apps voor een tablet, smartphone of pc. In dit onderzoek is gebruik gemaakt van een enquête, interviews met speltherapeuten, interviews met medewerkers van een vrij spel-locatie en interviews met overige therapeuten. In totaal hebben 77 speltherapeuten meegewerkt aan de enquête en zijn er 18 interviews afgenomen. Uit dit onderzoek blijkt dat het mogelijk is om digitale spelmiddelen in te zetten in een client-centered speltherapiesessie. De speltherapeut kan daardoor beter aansluiten bij het kind en zijn beleavingswereld. Hierdoor kan er een relatie opgebouwd worden en kan een kind zich beter uiten. De motivatie die kinderen hebben voor therapie kan hoger zijn als er digitale spelmiddelen aangeboden worden. Digitaal spel biedt meerdere kansen voor de ontwikkeling van kinderen in de spelkamer. Digitaal spel kan het zelfvertrouwen van kinderen vergroten, emotie regulatie-vaardigheden verbeteren, sociale vaardigheden voor samenspel leren en een opzet zijn naar meer fysiek en fantasespel. Het is belangrijk dat de therapeut oprechte interesse toont in het digitale spel en hier een positieve visie op heeft. Verschillende therapeutische vaardigheden die specifiek bij digitale middelen ingezet worden zijn: verwoorden van het spel, vertragen van het spel, relativeren en het kind vertrouwen geven om zijn eigen mogelijkheden te onderzoeken. De ondervraagde speltherapeuten geven aan dat zij wel bereid zijn om digitaal spel in te zetten, maar de kennis hiervoor missen.

Kernwoorden: digitaal spel, speltherapie, apps, client-centered therapie, digitale spelontwikkeling

Abstract

This research provides an answer to the question whether there is a possibility to combine digital play and client-centered play therapy and if there is an added value to this. The focus of this research was on apps that can be played on a tablet, smartphone, or pc. To find the answer the researcher executed a survey with 77 respondents and held interviews with play therapists, employees in a free play work setting and other therapists, with a total of 18 respondents. This research shows that it is possible to combine digital play and client-centered play therapy. The surplus value is that the therapist can find a better connection with the child and his world of experience. From this connection the therapist can build a relationship with the child so that the child can show more of his feelings. The motivation for play therapy can be higher for some children if there is the possibility for digital play. Digital play can also be used to give the child more self-confidence, better emotion regulation skills, more social skills that are important in interplay and as a start for more fantasy play. It is important that the therapist shows genuine interest in digital play and has a cheerful outlook towards digital play. Other therapeutic skills that are important in digital play are: give words to the game, slow the game down, putting things into perspective and provide confidence for the child to find his own possibilities. There is a willingness to use digital play but a lack of knowledge for play therapist to feel secure enough to combine play therapy with digital play.

Key words: digital play, play therapy, apps, client-centered therapy, digital play development.

Inhoudsopgave

Samenvatting	2
Abstract	2
Voorwoord.....	5
2. Aanleiding van het onderzoek	
2.1 Inleiding	6
2.2 Maatschappelijke relevantie.....	6
2.3 Wetenschappelijke relevantie.....	6
2.4 Praktijkrelevantie	7
3. Probleemstelling en doelstelling	
3.1 Inleiding	8
3.2 Probleemstelling	8
3.3 Doelstelling	8
4. Hoofdvraag en Deelvragen	9
5. Theoretisch Kader.....	10
5.1 Inleiding.....	10
5.2 Conceptueel model	10
5.3 Digitale spelmiddelen.....	10
5.4 Spel	11
5.5 Digitaal spel.....	11
5.6 Serious gaming en Meaningful play	13
5.7 Apps.....	13
5.8 Client-centered werken	13
6. Methode van onderzoek	15
6.1 Inleiding.....	15
6.2 Onderzoeksmethode.....	15
6.3 Dataverzameling	15
6.4 Data-analyse	17
6.5 Betrouwbaarheid.....	17
6.6 Validiteit.....	18
6.7 Ethische verantwoording	19
7. Resultaten.....	20
7.1 Inleiding.....	20
7.2 Deelvraag 1	20
7.3 Deelvraag 2	21
7.4 Deelvraag 3	25
7.5 Deelvraag 4	27
8. Conclusie	29
8.1 Inleiding.....	29
8.2 Beantwoording hoofdvraag.....	29
9. Discussie	32

9.1 Inleiding	32
9.2 Discussie	32
9.3 Aanbevelingen	34
10 Literatuurlijst	35
Bijlagen	37
Bijlage A: zoektermen theoretisch kader	38
Bijlage B: toestemmingsformulier	39
Bijlage C: Lijst met respondenten.....	40
Bijlage D: interviewleidraad	41
Bijlage E: Labelschema	45
Bijlage F: Uitkomsten woordweb	49
Bijlage G: Lijst met mogelijke apps voor speltherapeuten	55
Bijlage H: Artikel Spelenderwijs.....	56
Bijlage I: Blog uit het voorwoord	57
Bijlage J: Artikel Tijdschrift voor Vak therapie	60

Voorwoord

Dit onderzoek heeft mij erg veel geleerd. Het heeft mij geleerd dat er grote verschillen bestaan in de mening van mensen over digitaal spel. Het heeft mij geleerd over de vele kansen die digitaal spel biedt en hoe belangrijk het voor sommige kinderen is. Tijdens mijn onderzoek kwam ik een blog tegen van Dr. Melanie Heyworth, zij werkt voor 'Reframing Autism'. Zij verwoordt precies de dingen die ik heb geleerd in mijn onderzoek. Zij vertelt hoe haar zoon veel ervaart in zijn binnenwereld, maar dit niet kan verwoorden. Dit zorgt voor frustratie bij hem. Door middel van het digitale spel Minecraft kan hij de wereld in zijn hoofd delen op een manier waar hij plezier aan beleeft. Het is een manier geworden om zijn familie mee te laten kijken in zijn belevingswereld. In de wereld die hij niet kan communiceren. Binnen dit gezin is meer rust ontstaan. Het gezin heeft door Minecraft de kans om hun zoon en broer beter te begrijpen. Zij beschrijft vervolgens meerdere onderzoeken naar autisme en het vormen van sociale contacten via digitaal spel. Haar zoon heeft door het samenspelen van Minecraft met andere kinderen langdurige vriendschappen opgebouwd. Wanneer haar zoon samen moet spelen zonder digitaal spel ziet zij dat haar zoon dit maar kort volhoudt en er geen sprake is van samenspel, daarnaast is hij na zo'n speelafpraak uitgeput. Wanneer zij tijdens een speelafpraak de kinderen samen Minecraft laat spelen, ziet zij dat het zelfvertrouwen van haar zoon groeit en dat hij zich sociaal sterker voelt. (Heyworth, 2018). Deze blog is vertaald en gedeeld met toestemming van de schrijfster. Haar originele blog staat in Bijlage I.

2. Aanleiding van het onderzoek

2.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wordt de aanleiding voor dit onderzoek beschreven. De aanleiding wordt beschreven op drie niveaus; de relevantie voor de maatschappij, de wetenschap en de praktijk. Hiervoor is zowel nationaal als internationaal onderzoek gebruikt.

2.2 Maatschappelijke relevantie

In de huidige maatschappij gaan digitale middelen een steeds grotere rol spelen. Digitale spelmiddelen zijn hier ook een onderdeel van. Kinderen spelen steeds vaker digitaal (Marsh et al., 2016). Uit onderzoek (Brooker, 2014) blijkt dat digitaal spel tegenwoordig ook bij het spel van kinderen hoort. Dat heeft invloed op de ontwikkeling van kinderen. Digitaal spel is onderdeel van het gewone leven. Binnen het spel van kinderen maken zij gebruik van smartphones, tablets en laptops. Zij spelen hierin alleen en ook met elkaar. Dit kan in dezelfde ruimte en ook op grote afstanden van elkaar.

Gamen heeft in onze maatschappij niet altijd een positief imago. Uit onderzoek (Stevens et al., 2018) blijkt dat wanneer er sprake is van gezond gamegedrag dit kan leiden tot een vergroting van zelfvertrouwen, sociale vaardigheden en een groter sociaal netwerk. Uit hetzelfde onderzoek blijkt dat 35% van de kinderen in de basisschoolleeftijd dagelijks gamet. Bij 5% van de jongens in de basisschoolleeftijd is er sprake van problematisch gamegedrag tegenover 1% van de meisjes in de basisschoolleeftijd. Het negatieve imago is niet gebaseerd op wat onderzoek aantoont. Gamen kan ook een vergroting van vaardigheden bieden en een toevoeging zijn bij de behandeling van kinderen met verschillende hulpvragen.

Het is van maatschappelijk belang dat een kind goed geholpen kan worden wanneer dit nodig is. Dit kan door middel van speltherapie. Om speltherapie zo goed mogelijk te laten slagen is een voorwaarde om aan te sluiten bij het kind en zijn leefwereld. Speltherapie is een therapievorm die kind-volgend is en aansluit bij elk kind als individu. Therapeuten passen hun benadering aan bij het kind (Stone, 2022). Digitaal spel is voor veel kinderen een belangrijk deel van hun interesse en leefwereld. In haar onderzoek verwoordt Stone (2022) dat het van betekenis is dat de therapeut kennis heeft van de interesses van de kinderen in therapie. Hiermee kom je binnen in hun wereld en hun cultuur. Digitale spelmiddelen zijn geen trend die voorbijgaat. Het is van belang om mee te bewegen met de cultuur en de beleavingswereld van de kinderen op dit moment. Door de uitkomsten van onderzoek naar digitale spelmogelijkheden ontstaat er een basis voor dit proces. Om deze reden is het belangrijk dat een therapeut met de uitkomsten van dit onderzoek meer kennis heeft over hoe digitale spelmiddelen in te zetten zijn en werken om zo beter aan te sluiten bij de interesses van het kind. Daardoor kan de therapeut het kind beter begrijpen en leren kennen.

2.3 Wetenschappelijke relevantie

Er is nog weinig bestaand onderzoek naar de mogelijkheden van digitaal spel in de spelkamer. Er is gering onderzoek naar online therapie en er bestaan enkele onderzoeken naar specifieke spelmiddelen, zoals een digitaal poppenhuis (Watanabe et al., 2015), een digitale tafel (Konstan et al., 2012) en een zandbak app (Stone, 2022). Deze spelmiddelen zijn echter nog in het beginstadium en voornamelijk niet beschikbaar in Nederland. Ook heeft de onderzoeker nog geen onderzoek gevonden wat ingaat op de al bestaande digitale middelen en apps in speltherapie zoals de inzet van tablets of laptops, het gebruik van bestaande spelletjes-apps of creatieve apps. Dit benadrukt het belang van nieuw onderzoek naar de ontwikkeling van middelen die ingezet kunnen worden in de spelkamer. Hierdoor kunnen de werkbare factoren binnen speltherapie wetenschappelijk onderbouwd worden.

2.4 Praktijkrelevantie

Dit onderwerp is voor de praktijk relevant, omdat dit therapeuten de mogelijkheid geeft beter aan te sluiten bij het kind wanneer zijn of haar interesse bij digitaal spelen ligt. Aansluiten bij kinderen is een belangrijke voorwaarde voor client-centered werken. Op locaties waar er sprake is van vrij spel, zoals de kinderopvang of binnen spelbegeleiding wordt er gebruik gemaakt van digitale spelmiddelen. Op deze locaties blijft er behoudt van samenspel en vrije spelkeuze van het kind. De kennis van begeleiders die op deze locaties werken kunnen een meerwaarde zijn voor speltherapeuten. De speltherapeuten kunnen zich met de uitkomsten uit dit onderzoek ook zekerder voelen over de inzet van digitale spelmiddelen. De mogelijke drempel voor het inzetten van digitale spelmiddelen wordt hierdoor verlaagd. Ook ontstaan er mogelijk door dit onderzoek nieuwe mogelijkheden om toe te passen binnen de behandeling van kinderen, waardoor de interventies van therapeuten uitgebreid worden. Er kan met het inzetten van digitaal spel een bredere groep kinderen bereikt worden, die meer motivatie hebben voor therapie dan wanneer er geen opties van digitaal spel zullen zijn. Door het bredere aanbod aan spelmiddelen kunnen de kinderen zich beter uiten via een spelvorm die bij hen past.

3. Probleemstelling en doelstelling

3.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wordt de probleemstelling beschreven en het doel van dit onderzoek.

3.2 Probleemstelling

Voor speltherapie is het belangrijk dat de therapeut aansluit bij de spelinteresses van het kind. Het is nog onbekend op welke manier digitale spelmiddelen in een client-centered speltherapiesessie ingezet kunnen worden door de speltherapeut. Mogelijk kan dit een aanvulling zijn in het spelaanbod. Hierdoor is er minder aansluiting bij kinderen die opgroeien met digitaal spel. Daarnaast is er nog weinig onderzoek naar de kennis van speltherapeuten over digitale middelen in de spelkamer. Hierdoor kan het zijn dat speltherapie niet goed aansluit bij de spelwereld van een kind.

3.3 Doelstelling

Het doel van het onderzoek is om eventuele nieuwe digitale mogelijkheden in client-centered speltherapiesessies aan te kunnen bieden aan speltherapeuten. Hierdoor kunnen speltherapeuten een breder aanbod van spelmiddelen in hun spelkamer aanbieden en aansluiten bij een grotere groep kinderen. De kinderen hebben hierdoor ook een breder aanbod aan spelmiddelen, waardoor de kans vergroot dat zij zich kunnen uiten via een spelmiddel dat bij hen past.

4. Hoofdvraag en Deelvragen

Hoofdvraag:

Op welke manier kunnen digitale spelmiddelen ingezet worden in een client-centered speltherapie sessie?

Deelvraag 1:

In hoeverre worden digitale spelmiddelen op dit moment ingezet door speltherapeuten?

Deelvraag 2:

Welke helpende en belemmerende factoren zijn er bij het inzetten van digitaal spel in de speltherapiesessie, volgens speltherapeuten?

Deelvraag 3:

Hoe wordt er op dit moment omgegaan met digitaal spel met behoud van samenspel en de mogelijkheid tot dialoog in een vrij spelen-locatie volgens medewerkers van deze locaties?

Deelvraag 4:

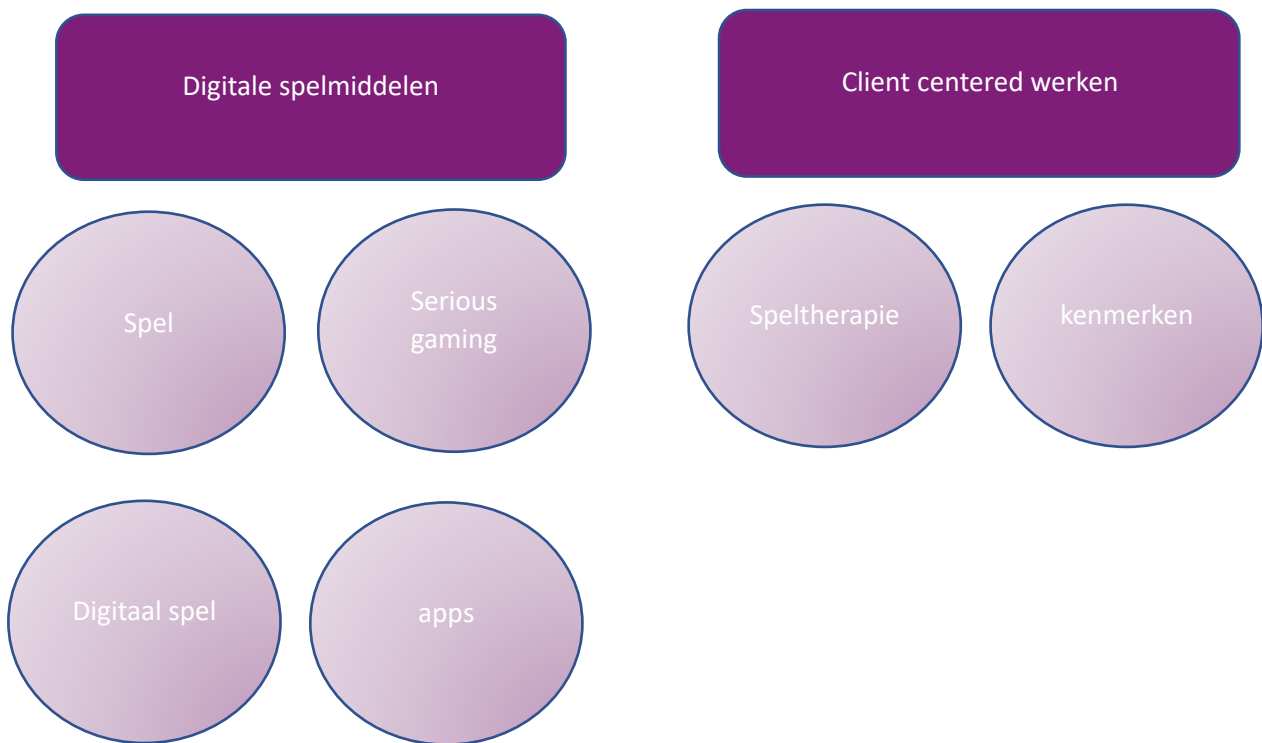
Hoe wordt digitaal spel ingezet bij andere vormen van psychotherapie, volgens therapeuten?

5. Theoretisch Kader

5.1 Inleiding

In dit hoofdstuk worden vanuit literatuuronderzoek de kernconcepten beschreven. De overkoepelende kernconcepten voor dit onderzoek zijn digitale spelmiddelen en client-centered werken. Deze zijn vervolgens verdeeld in de concepten, zoals te zien in het conceptueel model. Door dit hoofdstuk worden de kaders voor het onderzoek gevormd en beschreven.

5.2 Conceptueel model



5.3 Digitale spelmiddelen

Ondanks dat digitaal spel wel een begrip is wat vaak wordt gebruikt in onderzoeken, is er geen duidelijke omschrijving te vinden wat digitaal spel en digitale spelmiddelen inhoudt. Edwards (2018) beschrijft dat digitaal spel is wanneer jonge kinderen technologie en digitale media gebruiken in hun spel. Digitale spelmiddelen worden op dit moment vooral gezien als apps voor telefoons, tablets, computers en computerspellen. Internationaal is er iets meer onderzoek naar digitale spelmiddelen gedaan. Vanuit deze onderzoeken is er een digitaal poppenhuis (Watanabe et al., 2015) ontwikkeld en bijvoorbeeld de digitale speeltafel (Konstan et al., 2012). Dit onderzoek zal zich richten op de inzet van apps.

In het onderzoek van Marsh et al. (2016) wordt de digitale ontwikkeling van spelmateriaal en de invloed op de ontwikkeling van kinderen omschreven als complex. Digitale technologieën hebben invloed op het aanbod van spel, dit geldt voor zowel spel met regels als vrij spel. Digitale technologieën kunnen fantasiespel stimuleren en digitale middelen (zoals smartphones) kunnen als voorwerp gebruikt worden in dit fantasiespel. Onderzoeken tonen aan dat digitaal spel een negatieve invloed heeft op de tevredenheid van kinderen, wanneer er sprake is van problematisch spelgedrag (Van den Eijnden, Koning, Doorwaard, Van Gurp, & Ter Bogt, 2018). Zoals ook benoemd in de aanleiding blijkt dat bij 3% (5% van de jongens en 1% van de meisjes) van de kinderen in de basisschool leeftijd in Nederland sprake is van problematisch spelgedrag (Stevens et al., 2018). Voor

een groot gedeelte van de kinderen wordt het digitaal spelgedrag gezond ervaren. In het onderzoek van Haeyen (2020) beschrijft zij dat het doen en ervaren van gevoelens binnen digitaal spel mogelijk is. In het dagelijks leven zijn online communicatie en digitale middelen niet meer weg te denken en hierdoor merken wij dagelijks dat je ook via digitale middelen veel kunt ervaren. Haeyen (2020) benoemt ook dat vak therapeuten deze kansen zouden moeten benutten. Uit ander onderzoek blijkt ook dat bij meer dan de helft van de deelnemers aan het onderzoek digitale middelen leidden tot meer spelplezier, verhoogde creativiteit, motivatie om anders contact aan te gaan en stress en angsten kunnen verminderen (Hillier, A., Greher, G., Queenan, A., Marshall, S., Kopec, 2015).

5.4 Spel

Er zijn meerdere theorieën om te beschrijven wat spel inhoudt. In het artikel van Raijmakers en Van der Aalsvoort (2011) worden de kernpunten uit meerdere speltheorieën samengevat. Deze kernpunten zijn dat spel in dienst moet staan van de verstandelijke ontwikkeling van een kind. Er moet binnen spel een spelsfeer bestaan en de sfeer het motief zijn om tot spelen te komen. Spelen is dan het doel. Spelen ontstaat uit bewegingsdrang. Elk kind bezit natuurlijke bewegingsdrang. Binnen spel worden er vier functies geoefend, namelijk houding/beweging, zintuigen, taal/denken en sociale omgang. Spelen is het middel om de aantrekkelijke maar onbekende wereld voor kinderen te ontdekken.

Spel bestaat uit meerdere vormen. Deze zijn vaak gekoppeld aan de ontwikkelingsfasen van het kind. Er wordt onderscheid gemaakt tussen: zintuiglijk spel, bewegingsspel, ontdekkingsspel, fantasiespel, rollenspel, sociale spel, taalspel, receptief spel en beeldende vormen (Boetes & Nieuwenhuys, 2007). Digitaal spel valt onder meerdere van deze vormen.

Volgens Brouwers (2019) is spel in te delen volgens vier karakteristieken. Deze vier karakteristieken zijn dat wanneer een kind speelt het kind daar wat mee wil bereiken. Het bezig zijn met spel is een doel op zich. In het spel is een enige mate van activiteit. Het kind heeft plezier aan het spel en het spelen gebeurt geheel vrijwillig.

Spelen is dus voor kinderen een natuurlijke aanleg, waar ze plezier uithalen en waarbij zij meerdere functies oefenen, zonder dat deze functies het doel van het spel zijn.

5.5 Digitaal spel

Digitaal spel is een vrij nieuwe beschrijving van spel binnen de spelwereld. Kohnstamm en Kohnstamm (2002) beschrijven dat computerspelletjes interactief zijn en meerdere handelingen van kinderen vereisen. Bij goede computerspellen is er ruimte voor creativiteit, inventiviteit en fantasie. Er bestaan meerdere soorten digitaal spel; online games, browsergames en offline games. Online games zijn spellen via het internet waarbij het spel ook doorgaat als jij er niet bent en je samenspeelt met anderen achter verschillende schermen. Offline games zijn spellen zonder internet op een (spel)computer waarbij samenspelen kan, maar dan wel achter één scherm. Browsergames zijn kleine spellen via een website (Wiskerke et al., 2011). Zowel bij online als offline games bestaan er simulatiegames. Simulatiespellen geven de speler een ervaring die lijkt op het echte leven. Anders dan in het echte leven kan de speler het spel steeds opnieuw spelen om zo te oefenen met verschillende uitkomsten. Hierdoor kunnen in een veilige omgeving vaardigheden worden geoefend die belangrijk zijn in het echte leven (De Schutter & Vanden Abeele, 2008).

Kohnstamm (2009) beschrijft dat de angst dat computerspellen afbreuk doen aan fantasie ongegrond leek. Ook recenter onderzoek (Brooker et al., 2014) toont aan dat de invloed van digitaal spel, zowel negatief als positief, afhankelijk is van het individuele kind, de begeleiding van volwassenen en de soorten digitaal spel die gespeeld werden. In het boek van Valkenburg (2001) staat beschreven dat kinderen die digitaal spelen in het voordeel zijn wat betreft oog-hand coördinatie, ruimtelijk inzicht en aandacht capaciteit. De negatieve effecten van gamen zijn vooral afhankelijk van de inhoud van de

spellen, zoals veel geweld of seks in het spel. Voor games wordt een PEGI-classificatie gegeven¹. Vanaf 2003 tot 2020 kregen 22,3% van de games een zestienplus of achttien plus indicatie. Dit betekent dat deze games realistisch geweld, drugs en erotische inhoud kunnen bevatten. Het grootste deel van de games, namelijk de overige 77,7% bevat deze inhoud dus niet (*Cijfers over PEGI*, z.d.). Noordzij & Smit (2016) beschrijft dat de tolerantie van geweld door het spelen van gewelddadige games wel meer toeneemt, echter is er nog geen eenduidig verband gevonden tussen het spelen van agressieve games en agressief gedrag. Uit onderzoek (Wiskerke et al., 2011) blijkt ook dat kinderen gamen vanwege het plezier dat het kan brengen. Anders dan bij televisie of films kijken ervaren de kinderen actieve controle in gamen. Ze kunnen zelf bepalen wat er gebeurt. Zolang de vaardigheden gevraagd in een spel goed passen bij iemands vaardigheden zal er een flow ontstaan. Een flow wordt beschreven als een prettig gevoel wat het plezier aan gamen vergroot. Kinderen die digitaal spelen zijn in staat om te experimenteren met acties en gevoelens die in het echte leven niet mogelijk zijn. In ditzelfde onderzoek benoemen kinderen dat tijdens digitaal spel er minder een beroep wordt gedaan op sociale vaardigheden. Wanneer zij digitaal spelen hoeven ze geen rekening te houden met andere mensen en kunnen zij zelf bepalen hoe ze spelen. Dit geeft een gevoel van controle. Dit is passend bij speltherapie, waarbij geoefend wordt met ander gedrag en het ervaren van gevoelens. Gamen heeft in onze maatschappij niet altijd een positief imago. Haeyen et al. (2020) spreken in hun onderzoek over vier mythes die voor vak therapeuten een drempel zijn om digitaal te gaan werken. Deze zijn dat doen en ervaren niet mogelijk is in een digitale omgeving, dat het niet mogelijk is een werkalliantie te ontwikkelen in een digitale omgeving, dat vak therapeuten niks met digitale technologie hebben en dat digitaal werken alleen toepasbaar is voor jonge en slimme mensen. In dit onderzoek worden deze vier mythes ontkracht. Het negatieve imago van gamen in onze maatschappij is ook ontstaan door problematisch gamegedrag, waar meer aandacht voor is dan gezond gamegedrag. In onderzoek (Stevens et al., 2018) wordt problematisch gamegedrag gemeten aan negen kenmerken. Deze kenmerken zijn:

- Aan niks anders meer kunnen denken dan gamen
- Ontevreden voelen als je niet langer kan gamen
- Rot voelen als je niet kan gamen
- Niet kunnen minderen met gamen
- Games spelen om niet aan vervelende dingen te denken
- Ruzie gekregen met anderen door gamen
- De tijd die je gamet verborgen houdt
- Interesse verliezen in andere hobby's
- Ernstige problemen met familie of vrienden door gamen.

Wanneer vijf van deze kenmerken met een ja worden beantwoord is er sprake van problematisch gamegedrag. Uit ditzelfde onderzoek blijkt dat 35% van de kinderen in de basisschoolleeftijd dagelijks gamet. Bij 5% van de jongens in de basisschoolleeftijd is er sprake van problematisch gamegedrag tegenover 1% van de meisjes in de basisschoolleeftijd. De gevolgen van problematisch gamegedrag, zoals tolerantie voor geweld, sociaal isolement, schoolprestaties en lichamelijke klachten zijn sterk persoonsafhankelijk en komen niet bij iedereen in dezelfde mate voor. Ook is niet duidelijk wat de oorzaak is van de klachten. Het kan ook dat de klachten, zoals sociaal isolement al bestonden voor het problematische gamegedrag. Problematisch gamegedrag ontstaat met name bij online gamen (Wiskerke et al., 2011). Ook blijkt in dit onderzoek dat wanneer gamegedrag gezond is dit kan leiden tot een vergroting van zelfvertrouwen, sociale vaardigheden en een groter sociaal netwerk. Uit al deze onderzoeken blijkt dat het negatieve imago niet direct gebaseerd is op wetenschappelijk onderzoek en gamen ook een vergroting van vaardigheden kan bieden en een toevoeging kan zijn bij de behandeling van kinderen met verschillende hulpvragen.

In ander onderzoek (Vermeij & Stitskoorn, 2021) wordt het belang van de ontwikkeling van digitale vaardigheden onderschreven, naast de technische en inhoudelijke kennis van digitale middelen is het belangrijk dat kinderen leren om te gaan met de prikkels en de aantrekkingskracht die digitale

¹ Op de website www.pegi.info/nl staat meer informatie over de PEGI-classificaties.

middelen hebben. Hierdoor zouden jongeren en jongvolwassenen minder kwetsbaar zijn voor problematisch smartphone gebruik. Hier is dus nog een verschil tussen de digitale ontwikkeling van deze tijd, die snel gaat, en de ontwikkeling van de mensen, die wat meer tijd nodig heeft.

Ten slotte blijkt dat het samenspelen van een digitaal spel het limbische deel van de hersenen activeert. Dit is het deel wat een belangrijke rol speelt bij emoties, motivatie, genot en emotioneel geheugen (Haeyen, 2022). Met name emoties, motivatie en emotioneel geheugen spelen een rol binnen speltherapie.

5.6 Serious gaming en Meaningful play

Serious gaming is een vrij nieuwe manier van gamen binnen de digitale spelwereld. In onderzoek (School of Humanities and Informatics University of Skövde, Sweden et al., 2007) wordt serious gaming beschreven als spellen bedoeld voor training, stimulatie en educatie die gebruikt worden op computers of spelconsoles. Dit wordt ingezet binnen psychotherapie. Het zijn dus spellen met een doel. Om deze reden zijn zij niet geschikt om in te zetten in een client-centered speltherapiesessie.

Een onderdeel van serious gamen wat wel aan sluit bij speltherapie is meaningful play. Gamen is tegenwoordig een sociale en familieactiviteit geworden. Meaningful play is spel dat als instrument kan dienen voor leren en ontwikkelen. Er kan sprake zijn van het leren van cognitieve, affectieve en gedragsmatige vaardigheden. Het verschil met serious games is dat elk bestaand spel kan leiden tot meaningful play. De spellen zijn niet specifiek ontwikkeld voor dit doel. Meaningful play ontstaat als een spel betekenisvol wordt voor de speler. In het geval van speltherapie als het spel dus betekenisvol voor het specifieke kind. Meaningful play is afhankelijk van de speler die het speelt. De ontwerper van het spel kan nooit ervaren wat de speler ervaart, omdat het twee verschillende personen zijn. De speler ervaart het spel vanuit zijn eigen ervaringen en voorkeuren. Hierom is meaningful play voor iedereen anders (De Schutter & Vanden Abeele, 2008).

5.7 Apps

In het woordenboek (Verburg et al., 2006) worden apps beschreven als een applicatie voor computers, smartphone of tablet. Voorbeelden van apps die ingezet zouden kunnen worden zijn creatieve apps, waarin getekend of gecreëerd kan worden, apps met regelspelletjes of apps van simulatiespellen.

5.8 Client-centered werken

Client-centered werken is een manier van werken die binnen speltherapie wordt toegepast. In het boek van Wedding en Corsini (2013) wordt client-centered therapie beschreven. Zij beschrijven dat een client-centered therapeut uitgaat van de eigen mogelijkheden van de cliënt om zichzelf te ontwikkelen, ondanks beperkingen. De therapeut neemt hierbij een volgende houding aan. Een volgende houding is geen passieve houding, maar een houding waarin de therapeut alle voorwaarden schept, zodat de client zijn eigen doelen en mogelijkheden kan ontdekken. De therapeut gaat uit van de cliënt als persoon en ziet de persoon als geheel. Om een goede client-centered therapeut te zijn moet de therapeut een open, authentiek en empathisch persoon zijn in de relatie met cliënten. (Rogers, 1980) Haeyen (2022) beschrijft in haar onderzoek dat om authenticiteit te behouden een therapeut, met weinig ervaring in digitaal spel, het beste bescheiden kan zijn over de ervaring met digitaal werken.

Hoe een speltherapiesessie eruitziet is afhankelijk van de speltherapeut en vanwege het client volgende aspect van client-centered werken ook van de cliënt in de spelkamer. Er zijn acht basisprincipes omschreven voor speltherapie die ook een grote overlap hebben met client-centered werken (Axline, 1981). Deze basisprincipes zijn als volgt:

1. Er is sprake van een warme, vriendelijke relatie.
2. Er is een onvoorwaardelijke acceptatie.
3. Er is tolerantie, toegeeflijkheid en waardering voor alles wat geuit wordt.
4. De therapeut/begeleider is alert op het herkennen van gevoelens die uitgedrukt worden en reflecteert.
5. De cliënt/het kind heeft de mogelijkheid zijn eigen problemen op te lossen, keuzes te maken en ontwikkelingen in gang te zetten.
6. Er is sprake van een geleidelijk proces en er is geen sprake van haast.
7. Er mag geen sprake zijn van een directieve benadering: niet sturen in een bepaalde richting.
8. In de therapie moet de relatie met de realiteit verbonden blijven en begrenzingen aangegeven worden voor de veiligheid van beiden.

De studentonderzoeker onderzoekt de mogelijkheid voor het behouden van bovenstaande basisprincipes tijdens het gebruik van digitale spelmiddelen.

6. Methode van onderzoek

6.1 Inleiding

In dit hoofdstuk worden de methodes van onderzoek en dataverzameling beschreven. Ook is er aandacht voor de validiteit en de ethische verantwoording van de gekozen methodes.

6.2 Onderzoeksmethode

Dit onderzoek is praktijkgericht, kwalitatief en kwantitatief van aard. Dit betekent dat de uitkomsten van het onderzoek beschrijvend zullen zijn. Er wordt gebruik gemaakt van mixed methodes. Dit betekent dat het onderzoek gedaan zal worden door gebruik te maken van zowel kwalitatieve als kwantitatieve onderzoeksmethoden (Verhoeven, 2018). Bij het beantwoorden van de eerste deelvraag is een kwantitatieve onderzoeksmethode passender, omdat door middel van een enquête er een grotere groep speltherapeuten ondervraagd kan worden en dit een overzicht geeft van hoe vaak digitale middelen worden ingezet. Waarom dit wel of niet wordt ingezet is voor de eerste deelvraag nog niet relevant.

Ook is er sprake van triangulatie (Verhoeven, 2018). Bij triangulatie worden er meerdere metingen gedaan, vanuit verschillende invalshoeken. Wanneer antwoorden uit verschillende invalshoeken elkaar niet tegenspreken kan men veronderstellen dat het waar is (Baarda et al., 2021). De triangulatie ontstaat door gebruik te maken van een enquête en interviews met speltherapeuten, psychotherapeuten en medewerkers binnen vrij spel locaties. Door meerdere beroepsgroepen te interviewen zijn er verschillende invalshoeken. Doordat in de interviews dezelfde vragen zijn gesteld aan alle drie de groepen zijn de antwoorden te vergelijken.

Het onderzoek bevindt zich op trede 0 op de effectladder van Van Yperen et al. (2017) omdat er binnen speltherapie, maar ook over digitale spelmiddelen in de psychotherapie nog weinig bewijskracht voor de werkzaamheid van speltherapie is.

6.3 Dataverzameling

De onderzoeksmethoden die zijn gebruikt om data te verzamelen zijn passend bij de deelvragen. Hieronder worden de manieren beschreven per onderzoeksmethode.

Enquête

De eerste deelvraag: 'Hoeveel worden digitale spelmiddelen op dit moment ingezet door speltherapeuten?' Zal beantwoordt worden door gebruik te maken van een digitale enquête (Verhoeven, 2018) onder 143 speltherapeuten die zijn aangesloten bij de Nederlandse vereniging voor speltherapeuten. Voor het bepalen van de hoeveelheid speltherapeuten is er gebruik gemaakt van een selecte steekproef. Dit betekent dat de speltherapeuten niet door toeval zijn bepaald (Verhoeven, 2018). Er is gekozen voor een selecte steekproef, omdat de studentonderzoeker specifieke personen wilde benaderen. In dit geval speltherapeuten, die op dit moment als speltherapeut werkzaam zijn en aangesloten zijn bij de Nederlandse vereniging voor speltherapeuten. Doordat de studentonderzoeker zelf de voorwaarden heeft gesteld en de speltherapeuten heeft benaderd spreken we van zelfselectie.

Om een juiste representativiteit van de uitkomsten van de enquête te krijgen is er eerst gekeken naar de populatie (Verhoeven, 2018) speltherapeuten. Er zijn 550 leden aangesloten bij de Nederlandse vereniging voor speltherapie, volgens de website is het grootste deel hiervan speltherapeut. Andere cijfers over het aantal speltherapeuten in Nederland zijn niet bekend. Wat wel bekend is, is dat er 143 speltherapeuten vindbaar zijn via de website van de Nederlandse vereniging voor speltherapeuten. Deze 143 speltherapeuten zijn de operationele populatie (Verhoeven, 2018) en zijn dus benaderd via mail voor de enquête. Er zijn geen duidelijke voorwaarden voor het bepalen

van een steekproefgrootte. Door gebruik te maken van de steekproefcalculator die bij het programma van de verstuurde enquête hoorde heeft de studentonderzoeker berekend dat er bij een respons van 74 sprake is van een betrouwbaarheid van 80% (*Steekproefcalculator: bereken uw steekproef* | SurveyMonkey, z.d.).

De speltherapeuten zijn benaderd via e-mail met een link naar de enquête. Om hen te motiveren de enquête in te vullen is er duidelijk benoemd dat de enquête anoniem is en de invultijd slechts 2 minuten bedraagt. Deze invultijd is door de studentonderzoeker getest en hierbij is een marge van 40 seconden opgeteld.

Bij een enquête bestond er het risico op non respons. Bij de vragen was er geen mogelijkheid om vragen over te slaan. Hierdoor verlaagde de studentonderzoeker het risico op item-non-respons (Verhoeven, 2018).

De enquête is cross-sectioneel afgenomen, dit betekent dat het eenmalig werd afgenomen (Verhoeven, 2018). Vanwege de privacy werden er geen herinneringen verstuurd. Er werd gebruik gemaakt van een gestructureerde vragenlijst met 6 vragen. De speltherapeuten konden kiezen uit een aantal vaste antwoordmogelijkheden, hierdoor is inzichtelijk of er op dit moment wel of geen gebruik gemaakt wordt door speltherapeuten van digitale spelmiddelen.

Ongestructureerd diepte-interview

De deelvragen twee, drie en vier: 'Welke helpende en belemmerende factoren zijn er bij het inzetten van digitaal spel in de speltherapiesessie volgens speltherapeuten?' 'Hoe wordt er op dit moment omgegaan met digitaal spel met behoudt van samenspel en de mogelijkheid tot dialoog in een vrij spelen locatie volgens medewerkers van deze locaties?' En 'Hoe wordt digitaal spel ingezet bij andere vormen van psychotherapie, volgens psychotherapeuten?' Zullen beantwoord worden door gebruik te maken van ongestructureerde interviews (Verhoeven, 2018) met een kleinere groep (N=negen) speltherapeuten, een groep begeleiders in een vrij spel locatie (N=vijf) en een groep therapeuten (N=vier). De inclusiecriteria vindt u in tabel één. Er bestaan verschillende beschrijvingen van ongestructureerde diepte-interviews. De studentonderzoeker houdt de beschrijving van Verhoeven (2018) aan. Dit betekent dat er een lijst is met alleen open vragen, waardoor de rode draad hetzelfde blijft, maar er veel ruimte blijft voor de eigen inbreng van de respondent. In de enquête is er aan de speltherapeuten de vraag gesteld of zij bereid waren mee te werken aan een interview over dit onderwerp. Op deze manier werden de deelnemers voor het interview met speltherapeuten benaderd. De overige deelnemers zijn persoonlijk via de mail benaderd.

De vragenlijsten voor de interviews zijn zo opgebouwd dat de studentonderzoeker gebruik maakt van een projectieve vraagtechniek (Baarda & Bakker, 2021) en directe vragen. Als eerste maakt de studentonderzoek gebruik van een associatietechniek (Baarda & Bakker, 2021) in de vorm van een associatievraag. Vanuit deze vraag maakt de studentonderzoeker samen met de respondent een woordweb van de associaties die het woord digitaal spelmiddel bij hen oproept. Vervolgens vraagt de studentonderzoeker op alle woorden door. Tevens maakt de studentonderzoeker gebruik van aanvultechnieken tijdens het interview. De associatietechniek en de aanvultechniek zijn projectieve vraagtechnieken (Baarda & Bakker, 2021), dit betekent dat het indirecte vragen zijn, waardoor antwoorden niet gevormd worden door sociale wenselijkheid. Zoals beschreven in het theoretisch kader is er een negatief imago op het gebruik van digitale spelmiddelen en is er een risico op sociaal wenselijke antwoorden. Door verschillende technieken te gebruiken kunnen vragen over hetzelfde onderwerp toch zorgen voor afwisseling waardoor de geïnterviewde gemotiveerd blijft (Verhoeven, 2018).

Het interview bestond uit open vragen en is opgenomen met een geluidsopname. Doordat het een ongestructureerd interview is, ontstond er de mogelijkheid om op gegeven antwoorden door te vragen. Een interview geeft de mogelijkheid om door te vragen en echt te onderzoeken wat de meningen en gedachten zijn van speltherapeuten over het inzetten van digitale spelmiddelen binnen speltherapie, hoe er op de verschillende kinderopvanglocaties wordt omgegaan met digitaal spel en

hoe er door de verschillende therapeuten wordt omgegaan met digitaal spel in een therapeutische setting.

	Inclusiecriteria
Speltherapeuten	• Aangesloten bij de Nederlandse vereniging voor speltherapeuten • Werken met kinderen tussen vier en twaalf jaar
Medewerkers vrij spel locaties	• Werken met kinderen tussen vier en twaalf jaar • In een locatie voor vrij spel (kinderopvang, buitenschoolse opvang, spelbegeleiding) • Werken met digitale spelmiddelen
Overige therapeuten	• Werken met kinderen tussen vier en twaalf jaar • In een therapeutische behandelsetting • Werken met digitale spelmiddelen

Tabel 1

6.4 Data-analyse

Hieronder beschrijft de studentonderzoeker de analyse van de verzamelde data per onderzoeksmethode.

Enquête

De enquête is geanalyseerd door gebruikt te maken van een univariate beschrijvende analyse (Verhoeven, 2018). Hierbij wordt er één variabele tegelijk beschreven in het hoofdstuk resultaten. Deze beschrijving komt tot stand aan de hand van de resultaten, zoals getoond in het bronnenboek. In het bronnenboek zijn de resultaten getoond in een cirkeldiagram. Door gebruik te maken van een cirkeldiagram is duidelijk zichtbaar wat de verschillende verhoudingen zijn tussen de antwoorden van speltherapeuten.

Ongestructureerd diepte-interview

De interviews zijn afgenomen in een afgesloten ruimte en opgenomen door middel van een geluidsopname. De respondent heeft hier vooraf toestemming voor gegeven. De geluidsopnames zijn vervolgens getranscribeerd, gecodeerd en geanalyseerd. Het transcriberen is gedaan in het programma Microsoft Word. Het coderen en analyseren van de transcripten is met behulp van het programma Atlas.TI uitgevoerd. Het coderen is gebeurd aan de hand van drie fases. Fase één is de fase van open coderen. Voor ieder tekstfragment is een passende code bedacht. Fase twee is de fase van Axiaal coderen. In deze fase is er gezocht naar overeenkomsten tussen de tekstfragmenten met dezelfde code, vervolgens zijn er subgroepen gemaakt. Deze worden de hoofdcodes genoemd. De codes en de hoofdcodes staan beschreven in het bronnenboek. In fase drie, de fase van selectief coderen zijn de codes met elkaar in verband gebracht en beschreven in het hoofdstuk resultaten (Verhoeven, 2018).

Voor het analyseren en coderen van het interview is er gebruik gemaakt van iteratie (Verhoeven, 2018). Dit betekent dat het coderen en de analyse van dezelfde interviews meerdere malen is gebeurd, totdat er geen nieuwe informatie meer werd gevonden. In het geval van dit onderzoek zijn de interviews drie keer gecodeerd en geanalyseerd.

6.5 Betrouwbaarheid

Om de kwaliteit van het onderzoek te waarborgen is de betrouwbaarheid per onderzoeksmethode anders gewaarborgd. Een verhoogde betrouwbaarheid geeft aan dat de uitkomsten van de gebruikte methoden minder toevallige fouten bevatten en dat bij een herhaling van de methode en de analyse de uitkomst hetzelfde zal zijn.

Enquête

De studentonderzoeker heeft gestreefd naar een zo groot mogelijke groep deelnemers aan de enquête om de steekproefomvang te vergroten. Een grotere steekproefomvang zorgt voor een grotere betrouwbaarheid. Om deze reden zijn alle vindbare speltherapeuten op de website van de Nederlandse vereniging voor speltherapeuten benaderd. De uitkomsten uit de enquête zullen door iteratie gecontroleerd worden, waardoor de betrouwbaarheid van de uitkomst wordt vergroot, omdat op 2 momenten dezelfde uitkomst uit de data is geanalyseerd. Er waren weinig vragen en de keuzemogelijkheden stonden vast. Om deze reden werd er na twee maal analyseren geen nieuwe informatie meer gevonden.

Ongestructureerd diepte-interview

Na de analyse is er door middel van peerfeedback interbeoordelaars-betrouwbaarheid ontstaan. Een andere studentonderzoeker heeft na de analyse meegelezen met de transcripten en de codes zijn besproken. Hierbij was er vooral aandacht voor de techniek van coderen. Hierdoor worden de uitkomsten van de interviews meer betrouwbaar.

Door het opnemen van de interviews door middel van een geluidsopname wordt ook de betrouwbaarheid vergroot. De interviews konden daardoor tijdens het analyseren nageluisterd worden, zodat de informatie overeenkwam met de uiteindelijke transcripten. Door gebruik te maken van iteratie tijdens het analyseren en coderen van de transcripten is de betrouwbaarheid van de uitkomst vergroot.

6.6 Validiteit

Om de kwaliteit van het onderzoek te waarborgen wordt de validiteit per onderzoeksmethode anders gewaarborgd. Een verhoogde validiteit geeft aan dat de systemische instrumenten, de enquête en de interviews, de juiste gegevens meten. Bij een hogere validiteit kunnen systemische fouten worden voorkomen.

Enquête

Door gebruik te maken van een enquête is er sprake van een systemisch instrument om de vraag te beantwoorden. Voor het versturen van de enquête heeft de studentonderzoeker gebruik gemaakt van peer feedback op de vragen in de enquête, vanuit deze feedback zijn de vragen aangescherpt en dus meer valide. Hierdoor is het systemisch instrument getest om systemische fouten te voorkomen en is de begripsvaliditeit verhoogd (Verhoeven, 2018).

De personen die zijn benaderd voor de enquête voldoen aan kenmerken die passen bij de populatie. Deze kenmerken zijn dat de speltherapeuten op dit moment werkzaam zijn als speltherapeut, aangesloten zijn binnen de Nederlandse vereniging voor speltherapeuten en werken met kinderen tussen de vier en twaalf jaar. Doordat deze kenmerken overeenkomen met de populatie van speltherapeuten is er sprake van populatievaliditeit (Verhoeven, 2018). Door een verhoogde populatievaliditeit kan er gezegd worden dat de uitkomsten van de enquête met meer zekerheid gelden voor de hele populatie. Er is dus sprake van een verhoogde statische generaliseerbaarheid (Verhoeven, 2018).

Ongestructureerd diepte-interview

Door gebruik te maken van een diepte-interview is er sprake van een systemisch instrument om de vraag te beantwoorden. Door gebruik te maken van een systemisch instrument blijft de lijn van het onderzoek duidelijk en is het interview meer valide. Vooraf heeft de student onderzoeker gebruik gemaakt van peer feedback op de vragenlijst van het interview en is er een pilot interview

afgenomen. Hierdoor kon de studentonderzoeker de vragen vooraf testen, net als bij de enquête is hierdoor het systemisch instrument getest om systemische fouten te voorkomen en is de begripsvaliditeit verhoogd (Verhoeven, 2018).

6.7 Ethische verantwoording

Enquête

De enquête is anoniem afgenomen. De speltherapeuten hebben een mail ontvangen op hun emailadres, met een link naar de enquête. Via de link of het programma waarin de enquête is afgenomen, is niet te herleiden welke speltherapeuten op de link hebben geklikt of wie welke antwoorden heeft gegeven. Hierdoor is de enquête volledig anoniem en was de keuze om de enquête in te vullen vrijwillig. Hiermee is rekening gehouden met de bescherming van de persoonsgegevens en de afname van de enquête ethisch verantwoord.

Ongestructureerd diepte-interview

Een week voorafgaand aan de interviews heeft de studentonderzoeker de toestemmingsverklaringen naar de respondenten verstuurd. Een voorbeeld van deze toestemmingsverklaring staat in Bijlage A. In het formulier staat beschreven dat de data geanonimiseerd zullen worden en anoniem verwerkt worden in het onderzoek. De geluidsopname zal vernietigd worden na een positieve afronding van dit onderzoek. Op deze manier ontstond er geen tijdsdruk voor de respondent om het toestemmingsformulier te lezen en te ondertekenen. Ook gaf het vooraf sturen van de formulieren de respondenten nog de mogelijkheid om het interview af te zeggen. Het formulier is vervolgens voor het interview nog mondeling besproken en ondertekend. Na het starten van de geluidsopname is nogmaals de vraag herhaald of de respondent akkoord gaat met de geluidsopname.

Voor het transcriberen van de interviews is het programma Microsoft Word gebruikt. Na overleg met de docent onderzoek is dit programma als betrouwbaar bevonden, als het gaat om het verwerken van de geluidsopnames.

7. Resultaten

7.1 Inleiding

In dit hoofdstuk worden de resultaten uit de enquête en de interviews beschreven. De resultaten worden beschreven per deelvraag en de bijbehorende onderzoeksmethode. Aan het einde van elke paragraaf volgt een samenvatting van de resultaten. Voor het beschrijven van de deelvragen wordt met speltherapeut, begeleider en therapeut de ondervraagde speltherapeuten, begeleiders en therapeuten bedoeld. Alle verwijzingen naar de enquête en de interviews zijn terug te vinden in het bronnenboek.

7.2 Deelvraag 1

Hoeveel worden digitale spelmiddelen op dit moment ingezet door speltherapeuten?

Enquête

Uit de enquête blijkt dat een kleine meerderheid van de speltherapeuten 58,11% wel bekend is met digitale spelmiddelen, maar dat het overgrote deel van de speltherapeuten 71,62% dit niet inzet. 13,51% Zet het soms in als het passend is bij een specifieke client en 14,86% van de speltherapeuten heeft aangegeven dit zelden in te zetten. Op de vraag welke factoren meespelen bij de speltherapeuten om digitaal spel wel of niet in te zetten geeft de meerderheid 54,05% aan het een belemmering te vinden dat het contact maken lastiger is en 32,34 % dat er geen fantasiespel kan ontstaan. De helpende factoren dat de doelgroep makkelijker bereikt kan worden of zich makkelijker kan uiten, dat het past bij deze tijd en het helpt kinderen hun emoties reguleren scoren ongeveer gelijk. Er is een kleine meerderheid 20,27% voor de factor dat het aansluit bij de spelwereld van het kind. De factor dat het helpend is dat de speltherapeut zich vertrouwd voelt met de digitale spelmiddelen en er kennis van heeft wordt door vijf speltherapeuten als helpend ervaren.

Samenvatting

Op dit moment wordt er door 71,62% van de speltherapeuten geen gebruik gemaakt van digitaal spel in de spelkamer. De overige speltherapeuten geven aan dit soms in te zetten bij een specifieke client of zelden.

7.3 Deelvraag 2

Welke helpende en belemmerende factoren zijn er bij het inzetten van digitaal spel in de speltherapie sessie, volgens speltherapeuten?

Interviews speltherapeuten

Voor het beschrijven van de resultaten als antwoord op deelvraag 1 worden soms resultaten beschreven die door één speltherapeut genoemd zijn. Deze lijken daardoor minder belangrijk. Deze zijn voor het beantwoorden van deelvraag 1 minder belangrijk dan andere resultaten, maar worden wel beschreven omdat ze ook genoemd zijn door begeleiders en therapeuten in de overige interviews en daardoor hebben deze resultaten een belangrijke meerwaarde bij het beantwoorden van de hoofdvraag.

Uit de associatievraag in het interview kwamen de volgende resultaten. Drie speltherapeuten die wel digitale middelen inzetten benoemen 25 positieve associaties, twaalf negatieve associaties en acht spelmiddelen. De speltherapeuten die geen digitale middelen inzetten benoemen negen positieve associaties, twaalf negatieve associaties en twintig spelmiddelen. De therapeuten die dus wel digitale spelmiddelen inzetten hebben een grotere positieve associatie met digitaal spel als degene die dit niet doen. Wel benoemen beide groepen meer positieve associaties dan negatief.

Uit de interviews worden enkele punten die in de enquête ook naar voren kwamen bevestigd. Veel speltherapeuten geven aan de kennis van digitale spelmiddelen te missen om het in te zetten in hun spelkamer (1:28, 4:19, 4:20, 4:25, 5:15, 5:16, 5:17, 5:23, 11:9, 11:13, 13:4, 15:13, 15:19, 15:22, 16:10, 16:11, 16:13, 19:11). Ook benoemt de meerderheid van de speltherapeuten op dit moment geen digitale spelmiddelen in te zetten, maar hier wel toe bereidt te zijn wanneer zij de kennis zouden hebben (4:4, 4:13, 4:21, 4:22, 16:9, 19:7). Zij geven aan dat het past bij deze tijd (1:14, 1:16, 1:31, 4:11, 5:4, 19:3, 19:5, 19:6, 19:10) en dat het de beleevingswereld is van de kinderen die de speltherapeuten in de spelkamer behandelen (6:18, 19:10). Digitaal spel helpt om aan te sluiten bij de beleevingswereld van deze kinderen (1:10, 1:20, 4:4, 4:22, 6:2, 6:8, 6:16, 6:17, 6:18, 6:20, 15:23, 15:27, 15:28, 15:29, 16:6,). Dit kan door digitaal spel in te zetten in de spelkamer, maar ook door kennis te hebben over digitaal spel en de interesses van de kinderen (1:24, 6:14, 6:20, 15:27, 15:28). Zo worden spellen als Pokémon, Roblox, Minecraft en Brawl Stars door meerdere speltherapeuten genoemd. Speltherapeuten geven ook aan dat ook al spelen zij dit niet zelf en zetten zij dit niet in de spelkamer, zij wel informatie hierover verzamelen, zodat ze kunnen aansluiten bij wat het kind hen verteld en wat speelt in de wereld van het kind. Speltherapeuten zien hierin dat dit belangrijk is voor de kinderen en het helpt bij het opbouwen van een relatie. Wat nog meer door speltherapeuten als helpende factoren worden herkend zijn; Autonomie (6:22), Avatar² (6:13, 6:14, 6:15, 6:19, 6:29), Blijf beter hangen (15:15), emotieregulatie (1:1, 1:2, 1:17, 1:18), fantasie (6:12), gezelligheid en plezier (4:15, 11:4), Kind laten uitleggen (1:25, 6:4, 6:5, 6:7, 6:9, 6:10, 11:6, 19:2, 19:10), muziek luisteren (12:27), steeds nieuwe kansen (6:13), vergroting zelfvertrouwen (6:7, 6:11, 6:21, 6:22, 6:29, 15:29, 19:2, 19:4, 19:14). De helpende factoren die het meest genoemd worden zijn dat het kind het kan uitleggen en hierdoor ook het zelfvertrouwen vergroot wordt. Het kind weet vaak meer van digitaal spel dan de speltherapeuten en speltherapeuten zien dat een kind zichtbaar zelfvertrouwen ontwikkelt wanneer het iets kan uitleggen. Ten tweede volgt de emotie en spanningsregulatie en de ontlasting. Speltherapeuten zetten soms digitaal spel bewust in, omdat kinderen er veel spanning in opbouwen en emoties bij ervaren. Vervolgens kan de therapeut hen in de therapeutische setting

² Een avatar in een game is het poppetje waarmee de speler het spel speelt. Dit poppetje kan vaak aangepast worden naar de wensen van de speler. Denk aan haarkleur, huidskleur en kleding.

helpen om deze emoties te leren reguleren, zodat ze dit in andere situaties ook beter kunnen. Ten slotte werd motivatie genoemd, kinderen vinden digitaal spel vaak erg leuk en daardoor is de motivatie voor speltherapie hoger als er digitaal spel ingezet wordt. De overige helpende factoren worden steeds door één of twee speltherapeuten benoemd. Er wordt benoemd dat speltherapeuten muziek aanzetten in de spelkamer, soms omdat het kinderen helpt om minder in hun hoofd te zitten, soms voor de gezelligheid en soms omdat een kind hiermee echt iets wil vertellen. Speltherapeuten ervaren wel dat er mogelijkheid is tot plezier en gezelligheid in digitaal samenspel. Een speltherapeut benoemde dat een digitaal spel je steeds nieuwe kansen geeft. Er is geen oordeel. Ben je af begin je gewoon opnieuw en dat steeds totdat het lukt. Een avatar kan heel veel zeggen over een kind volgens een van de speltherapeuten. Het geeft aan waarmee het kind zich identificeert of welke kenmerken van de avatar het kind juist zou willen hebben.

Ook worden er door speltherapeuten belemmerende factoren gezien. Door enkele speltherapeuten wordt aangegeven dat het digitale spel snel gaat, zowel in beelden als geluiden en dat het daardoor geen rekening houdt met wat het kind nodig heeft op dat moment (1:8, 11:5, 15:3, 15:9, 15:1, 15:2, 15:5, 15:10, 15:24). Een van de therapeuten gaf ook aan dat ze apps niet kan beïnvloeden om rekening te houden met het kind (15:5, 15:10, 15:25). Een andere speltherapeut heeft aangegeven dat zij in de spelkamer merkt dat het lastiger is voor kinderen om een gesprek te voeren over een onderwerp wat niet over het digitale spel gaat wanneer zij dit spel spelen (1:25, 1:26). Zij herkent dit ook bij rollenspellen en Playmobil, maar bij knutselen zag zij dat je het ook nog over school of andere zaken kon hebben met het kind. Ook gaf één speltherapeut aan bang te zijn dat doordat je fouten in een digitaal spel zo vaak kan herstellen, dat dit ook voor een hogere verwachting van perfectie zorgt (4:18).

Daarnaast worden er ook factoren genoemd die door enkele speltherapeuten als helpend worden ervaren, maar anderen zien deze als belemmerend. Dit zijn; de aantrekkingskracht van beeldschermen op kinderen (5:3, 6:19, 11:1, 13:5, 15:6, 15:7), het contact maken met kinderen (1:6, 5:6, 5:22, 5:26, 5:27, 6:3, 6:4, 11:2), het beeldscherm afsluiten (1:22, 4:3, 7:2), frustratie (6:12), scheiding fantasie en werkelijkheid (12:6, 12:715:11, 15:12) en vragen van kinderen (4:2). Een speltherapeut die op dit moment geen digitale spelmiddelen gebruikt geeft aan dat zij als belemmering ziet dat kinderen blijven vragen naar een beeldscherm en dat het moeilijk is om het beeldscherm weer af te sluiten (4:2). De speltherapeuten die op dit moment wel digitale spelmiddelen gebruiken herkennen dit niet (1:22, 4:3). Wel herkennen de meeste speltherapeuten de frustratie die het digitale spel oproept. Enkele speltherapeuten zetten digitaal spel daarom juist in als middel om die frustratie te bereiken en met de nabijheid van de speltherapeut vaardigheden te leren die helpen bij de emotieregulatie vaardigheden van het kind (1:1, 1:2, 1:17, 1:18, 6:12). Ditzelfde gebeurt bij de aantrekkingskracht van beeldschermen. Enkele speltherapeuten zien dit als belemmering (5:22, 11:2, 13:5), omdat het kind dan niet meer toekomt aan fysiek spel. Andere speltherapeuten zien dit als helpende factor (6:19, 11:1, 15:6, 15:7), omdat het kan helpen in de motivatie van het kind om wel naar speltherapie te komen (4:1) of als opzet naar meer fantasiespel (5:5). Enkele speltherapeuten benoemen ook de meerwaarde van het sensopathische van materiaal (4:5, 4:7, 5:25). Zij hadden hier een voorkeur voor en gaven aan dat dit belangrijk is in speltherapie, maar konden niet vertellen waarom.

De samenwerking met ouders wordt door veel speltherapeuten genoemd (1:5, 1:6, 1:21, 5:10, 5:11, 5:20, 5:21, 6:1, 6:16, 6:17, 6:18, 16:6, 16:7, 16:8, 16:9, 16:14, 19:8). Zij noemen hierin meerdere factoren die van invloed zijn op de mogelijkheden om digitaal spel in te zetten. De meest genoemde factor is dat je als speltherapeut toestemming moet hebben van ouders, zowel direct als indirect (13:3, 16:16, 19:8). Het is belangrijk dat beide ouders achter de behandeling van het kind staan en dit

ook uitstralen naar het kind. Speltherapeuten geven aan dat zij hiervoor ook goed willen kunnen uitleggen aan ouders wat het verschil is tussen thuis een game spelen of in de spelkamer (5:20, 16:7, 16:8, 16:14) om hierdoor ook de toestemming te blijven houden dat het kind digitale spellen speelt in de spelkamer. Hiervoor geven zij aan dat nu de kennis ontbreekt, zoals ook beschreven in de eerste alinea. Daarnaast merken speltherapeuten ook dat het met ouders vaak gaat over digitale spelmiddelen in oudergesprekken (1:5, 1:6, 6:17). Ouders hebben vragen over hoe om te gaan met schermgebruik in de thuissituatie.

Daarnaast wordt de tijd vaak genoemd. Dan wordt er tijd bedoeld in de breedste zin van het woord. Zowel de beeldschermtijd die kinderen thuis en op school al hebben en wat al als veel wordt ervaren (15:8, 15:26, 15:30), maar ook de tijd die je in een speltherapiesessie besteed aan digitaal spel en of je dit dan kadert of niet als speltherapeut (1:23, 1:29, 4:13, 6:2, 6:23, 6:24) en het tijdsbesef wat beeldschermen met kinderen doen. Ze lijken minder tijdsbesef te hebben dan wanneer speltherapeuten met fysiek speelgoed spelen (1:7).

In het verlengde van het begrip tijd is kaders ook een begrip wat meerdere keren genoemd werd. Om digitaal spel in te kunnen zetten zijn wel kaders nodig. Dit zijn kaders over tijd (1:4, 1:23, 1:29, 4:13, 6:2, 6:23, 6:24) en over welke spellen je aanbiedt als speltherapeut (1:19, 15:1, 15:5, 15:10).

Ten slotte is een belangrijke voorwaarde voor het wel of niet inzetten van digitaal spel de speltherapeut zelf. Vier speltherapeuten geven aan dat de client-centered basishouding als erg belangrijk wordt ervaren in hun werk en belangrijk blijft bij het inzetten van digitaal spel (1:9, 4:4, 4:16, 4:17, 5:2, 5:4, 11:15, 15:23). Dit is voor hen de basis die zij nodig hebben als speltherapeut om een kind goed te kunnen begeleiden. Ook benoemen speltherapeuten dat het belangrijk is om echt aanwezig te zijn in het moment (11:12), getuige te kunnen zijn van wat het kind speelt (11:14, 11:15), het spel kunnen verwoorden (1:32, 1:33, 6:30) en het spel te kunnen vertragen als dit nodig is voor het kind (15:4). Ook wordt een positieve visie van de speltherapeut op digitaal spel en de affiniteit met digitaal spel vaak als voorwaarde genoemd (1:11, 1:12, 1:27, 4:12, 4:21, 4:22, 4:25, 5:18, 11:8, 11:11, 16:9). Een speltherapeut verwoordde dit als volgt: *“Maar dat denk ik wel dat dat van belang is hoe je daar zelf tegen aankijkt. Ook dat is overigens niet anders dan ander materiaal, hè? Want als je zelf niet houdt van vieze vingers en slijm, ga je niet aan de gang met slijm (1:12).”*

Naast de toestemming van ouders (1:5, 1:6, 13:3, 16:16, 19:8) en het nodig hebben van meer kennis over digitaal spel en de mogelijkheden (1:28, 4:19, 4:20, 4:25, 5:15, 5:16, 5:17, 5:23, 11:9, 11:13, 13:4, 15:13, 15:19, 15:22, 16:10, 16:11, 16:13, 19:11), geven meerdere speltherapeuten aan dat het hebben van een veilige spelkamer of een spelkamer waar zij zich fijn voelen erg belangrijk is (5:8, 5:12, 5:13, 5:19, 5:20, 6:25, 6:26, 6:27). Specifiek voor digitaal spel geven speltherapeuten aan dat een goede zit plek, die er nu vaak niet is, nodig is (5:19, 6:27, 6:28, 15:20).

Samenvatting

Naast de tabel op de volgende pagina zijn de volgende algemene factoren van belang voor het slagen van digitale spelmiddelen binnen speltherapie. Deze factoren worden niet in de tabel genoemd, omdat zij ook belangrijk zijn bij het inzetten van andere spelmiddelen. Speltherapeuten geven aan dat het belangrijk is een veilige spelkamer te hebben. Daarnaast is de samenwerking met ouders belangrijk. Speltherapeuten geven aan dat het belangrijk is om ouders goed uit te kunnen leggen wat de meerwaarde is van digitaal spel binnen de spelkamer.

Helpende factoren

- Je kan beter aansluiten bij de belevingswereld en interesses van kinderen
- Wel toestemming ouders
- Het is de wereld van nu
- Informatie blijft beter hangen
- Helpt bij emotie en spanningsregulatie
- Het creëert gezelligheid en plezier
- Het kan een opbouw zijn naar meer fantasiespel
- De motivatie van kinderen is hoger
- Het helpt bij een relatie opbouwen met het kind
- Wanneer samen in dezelfde ruimte gespeeld kan er op dezelfde manier contact gemaakt worden als bij fysiek spel
- Je krijgt steeds nieuwe kansen om te oefenen
- Wanneer het kind het kan uitleggen vergroot dit het zelfvertrouwen
- Kinderen vragen er weinig om
- Digitaal spel is helemaal aan te passen aan de wensen van het kind
- Een fijne zit plek

Belemmerende factoren

- Te weinig kennis van digitaal spel
- Geen toestemming ouders
- Er kan frustratie ontstaan
- Er moeten meer kaders gesteld worden
- Kinderen worden aangetrokken tot digitaal spel
- De scheiding tussen fantasie en werkelijkheid is kleiner dan bij fysiek spel
- Kinderen blijven er om vragen
- Spel houdt geen rekening met wat het kind nodig heeft
- Het is moeilijker een spel overstijgend gesprek te voeren
- Hogere mate van perfectie
- Gebrek aan sensopathische ervaring

7.4 Deelvraag 3

Hoe wordt er op dit moment omgegaan met digitaal spel met behoudt van samenspel en de mogelijkheid tot dialoog in een vrij spelen locatie volgens medewerkers van deze locaties?

Interviews vrij spel locaties

Bij de associatievraag uit het interview benoemen medewerkers van vrij spel locaties 30 spelmiddelen, negen positieve associaties en drie negatieve associaties. Dit zijn meer spelmiddelen dan de speltherapeuten en psychotherapeuten hebben benoemd. Er zijn meer positieve dan negatieve associaties genoemd, maar het verschil is klein.

Uit de interviews met medewerkers van de kinderopvang en overige therapeuten die wel digitaal spel in hun werk inzetten bleek ook, net als in de enquête en de interviews met speltherapeuten, dat digitaal spel de belevingswereld is van kinderen op dit moment (3:11, 8:5, 9:5, 10:14, 10:19). Door het spelen van digitaal spel met deze kinderen helpt het om beter aan te sluiten (3:8, 3:10, 3:11, 3:22, 7:11, 7:13, 7:17, 8:5, 8:7, 8:8, 8:21, 9:3, 9:7, 9:10, 10:1, 10:8, 10:9, 10:13, 10:17, 10:18) en een relatie op te bouwen met het kind (3:8, 3:10, 3:11).

Binnen de vrij spel locaties werd er op alle locaties gebruik gemaakt van digitaal spel. De factoren die op deze locaties als helpend werden ervaren zijn dat dit het zelfvertrouwen van kinderen kan vergroten (3:5, 10:1, 10:7), dit kan door het kind het spel te laten uitleggen aan de volwassene of andere kinderen (3:5, 8:7, 9:8, 10:1), maar ook door als volwassene het kind het gevoel te geven dat jij het kind vertrouwd met een spelmiddel (3:5). Ook een kind laten winnen binnen het spel geeft een vergroting van het zelfvertrouwen (7:3, 10:6). Binnen de vrij spel locaties worden digitale spelmiddelen ook vaak ingezet als leermoment. Het helpt kinderen om vaardigheden voor samenspelen te leren (3:6, 3:7, 3:8, 3:9, 3:10, 3:23, 7:1, 8:4, 8:18). Dit gaat over overleggen met elkaar (3:6, 7:1, 7:12), omgaan met verliessituaties (3:17), rekening houden met elkaar en contact maken (3:6, 3:7, 7:12). Ook worden emotieregulatie vaardigheden (3:12, 3:14, 3:15, 3:16, 3:26, 3:27) geoefend, zoals omgaan met frustratie of tegenslag. Dit kan door de emoties van het kind of van de avatar in het spel te verwoorden (7:4, 7:5, 8:4), maar ook door de belangrijkheid van winst of verlies met een digitaal spel te relativeren (3:12, 3:15). Doordat je fouten makkelijker kan herstellen in digitaal spel, is de motivatie om eraan te beginnen hoger en zien begeleiders minder angsten om fouten te maken (3:3, 3:4, 3:13, 7:11). Deze hogere motivatie wordt ook gezien doordat kinderen het spel leuk vinden en dus meer motivatie hebben om mee te doen. Ook wordt er gezien dat kinderen die veel moeite hebben met fysiek spel of fantasiespel dit wel kunnen leren door digitaal spel als opzet te gebruiken (8:14, 9:2). Beeldschermen trekken kinderen sneller aan, waardoor dit een tussenstap kan zijn om vervolgens meer fysiek te gaan spelen (8:14, 9:2). Hierin wordt van de begeleider gevraagd om de koppeling met fysiek spel te maken of van een digitaal spel een fantasieverhaal te maken. Het afsluiten van een beeldscherm wordt niet als belemmering ervaren. Hiervoor gebruiken de begeleiders verschillende methodes. Sommige geven aan een time timer te gebruiken of gebruik te maken van duidelijke tijdsafspraken (7:2, 10:20). Een ander gaf aan dat door echt aan te sluiten bij het spel en te weten waar het spel over gaat je een duidelijk moment kan kiezen in het spel, wanneer er een winstervaring is om dan te stoppen (10:11, 10:11, 10:12, 10:21). Alle begeleiders geven van tevoren wel de duidelijkheid over het eindmoment (7:2, 8:13, 8:17, 10:11, 10:12, 10:20, 10:21). Ook benoemde één begeleider dat zij juist spel apps gebruikt waarbij de fantasie van kinderen wordt geprikkeld. Het benoemde argument uit de enquête van speltherapeuten dat er geen mogelijkheid is tot fantasiespel werd door deze begeleider niet herkend (8:3, 8:14).

Wel werden ook hier belemmerende factoren gezien. Dit is dat kinderen ook kunnen vluchten in een beeldscherm en daardoor de buitenwereld vergeten. Hierdoor hoeven ze soms moeilijke gevoelens niet aan te gaan (8:6). Binnen een vrij spel locatie zijn er wel meer kaders wat betreft spelkeuze en speeltijd (8:13, 8:17), deze kaders zijn op die locaties nodig om de kinderen duidelijkheid te geven en ook te motiveren om ander spel te spelen.

Begeleiders binnen de vrij spel locaties geven aan dat zij samenspel en contact behouden door naast het kind te gaan zitten (7:16, 10:2, 10:9), dat er soms niet eens meer nodig is dan alleen ernaast zitten en dat dit al heel fijn is voor de kinderen. Ook is enthousiasme over een spel en meedoen met het spel benoemd als belangrijk (3:8, 10:1, 10:8, 10:9). Hierdoor ontstaat er contact en relatie opbouw met het kind. Daarnaast geven zij aan interesse te tonen in het spel van het kind, zowel tijdens het spel als in gesprekken (3:9, 3:10, 8:7, 8:8, 9:7, 9:10, 10:18). Deze interesse hoeft dus niet alleen maar getoond te worden tijdens het spelen van digitaal spel. Door als begeleider ook in gesprekken te weten waar het kind het over heeft, bijvoorbeeld speciale poppetjes of een spel of open te staan voor de uitleg van het kind, toon je interesse en voelt het kind zich gezien (10:13). Vanuit dit contact ontstaat er dat het kind sneller op jouw mening vertrouwd en de informatie beter blijft hangen, ze durven ook sneller dingen te bespreken (10:18).

Samenvatting

Binnen de vrij spel locaties wordt veel gebruik gemaakt van digitaal spel. Zij behouden samenspel en contact door echt aan te sluiten bij de kinderen en interesse te tonen in hun belevingswereld. Dit kan door naast het kind te gaan zitten tijdens het spel, maar ook echt samen te spelen. Hierdoor ontstaat er verbondenheid die ook buiten het spel blijft bestaan. De vaardigheden die de begeleiders gebruiken binnen het digitaal spel zijn het verwoorden van emoties, te relativeren van winst of verliessituaties, enthousiast zijn over de interesses van het kind en duidelijke afspraken maken.

7.5 Deelvraag 4

Hoe wordt digitaal spel ingezet bij andere vormen van psychotherapie, volgens therapeuten?

Interviews overige therapeuten

Bij de associatievraag in het interview hebben vier therapeuten 32 positieve associaties genoemd bij het woord digitale spelmiddelen. Zij benoemden elf negatieve associaties en tien spelmiddelen. In tegenstelling tot de groep speltherapeuten en vrij spel locaties is de positieve associatie met digitaal spel bij therapeuten die werken met digitaal spel groter.

Net als de speltherapeuten en de begeleiders in vrij spel locaties benoemen de therapeuten dat digitaal spel aansluit bij de wereld van de kinderen van nu. Zij benoemen dat het de wereld is van de kinderen van nu en dat het belangrijk is om aan te sluiten bij de kinderen (12:13,12:25,17:3), ook wordt de hogere motivatie van kinderen voor digitaal spel benoemd (12:14, 12:22, 12:27). Door kinderen eerst te motiveren voor het spelen van een serious game, kan er daarna een opzet zijn naar andere soorten van therapie, omdat er al gewerkt is aan een vertrouwensrelatie en de stap naar andere soorten van therapie kleiner is, omdat er door middel van een serious game al therapie is gestart (12:14, 12:15). Een van de therapeuten beschreef het aansluiten bij kinderen als volgt: *"Kinderen groeien nu heel anders op dus die groeien op met ja met eigenlijk de wereld in hun broekzak en met spelletjes altijd en en al die mogelijkheden. En vroeger had je dat allemaal niet, maar het is eigenlijk een heel ander wereldbeeld. Als je dat vergelijkt met dus 30 jaar geleden en eigenlijk, wanneer je ervan uitgaat dat de kinderen nog steeds hetzelfde dat je die nog steeds hetzelfde zou moeten aanbieden, bijvoorbeeld in speltherapie als 30 jaar geleden. Ben je dan niet met een heel andere doelgroep eigenlijk aan het werken?"* (12:12).

Dezelfde therapeut die ook client-centered werkt vertelde ook het volgende: *"Als jij iets inzet wat aansluit bij kinderen, ja daarmee creëer je verbondenheid. En dat kan ook met andere spellen, hoor dat, dat kan ook met daar de Playmobil. Maar ik denk dat dat het is juist aansluiten bij kinderen. En dat maakt het eigenlijk, vind ik, client-centered* (12:25)". Daarnaast benoemen de therapeuten, net als de speltherapeuten het belang van de toestemming van ouders.

Therapeuten zetten digitale spelmiddelen in via serious games of via online werken. Tijdens de interviews benoemden meerdere therapeuten dat elk fysiek spel ook als digitaal spel kan (12:28, 14:5, 17:1, 17:4, 17:8). Zij benoemden hierin geen verschillen. De begeleiding van de therapeut werd met name benoemd als belangrijke voorwaarde in zowel digitaal als fysiek spel. Deze begeleiding in de vorm van getuige zijn, verwoorden van het spel, verwoorden van de emoties worden gezien als belangrijker dan het soort spel dat er gespeeld wordt (12:21, 17:4, 17:12). Therapeuten benoemen ook dat het belangrijk is om affiniteit te hebben met digitaal spel en kennis van het spel (2:1, 12:1, 12:3). Zij benoemen ook dat kennis van het spel ook opgedaan kan worden samen met het kind en dat je samen gaat ontdekken hoe het spel precies werkt (14:8).

Therapeuten die digitale spelmiddelen online inzetten met kinderen merken hierin dat de online chatten een positief effect heeft en dat dit kinderen helpt om makkelijker te praten (14:1, 14:2). Ook geven zij aan dat er, afhankelijk van het kind en zijn leeftijd, via een beeldscherm ook een vertrouwensrelatie kan ontstaan (9:7, 10:17). Het opbouwen van een vertrouwensrelatie is belangrijk voor de werkzaamheid van therapie. Het inzetten van digitaal spel kan helpen bij emotie regulatie vaardigheden, omdat emoties binnen digitaal spel echter zijn dan binnen fysiek spel (12:9). Het roept hierdoor echtere emoties op dan doen alsof en daardoor is het leren reguleren van deze emoties ook echter dan doen alsof je dit reguleert. Een begeleider benoemde dat binnen digitaal spel je de

grootste blijdschap en de grootste frustratie ervaart (3:17). Binnen het online werken wordt wel het gemis van het sensopathische van materiaal beschreven als belemmering (14:9).

Samenvatting

Psychotherapeuten zetten digitaal spel op meerdere manieren in. Zij doen dit met name door gebruik te maken van serious games of van online therapie. Zij ervaren geen verschil tussen fysiek therapie en digitale therapie en ook tussen fysiek spel en digitaal spel zien zij weinig verschillen. Zij merken dat in digitaal spel er gewerkt kan worden aan het opbouwen van een vertrouwensrelatie, het helpen bij aanleren van emotieregulatie vaardigheden en er kan een grotere motivatie ontstaan voor therapie. Als therapeut is het belangrijk om affiniteit te hebben met digitaal spel, het spel te verwoorden, emoties te kunnen verwoorden en getuige te kunnen zijn van het spel dat het kind jou wil laten zien.

8. Conclusie

8.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wordt de hoofdvraag beantwoordt. De informatie van het literatuuronderzoek voor het theoretisch kader, de enquête en de interviews zijn gebruikt om de hoofdvraag te beantwoorden en te beschrijven in dit hoofdstuk.

8.2 Beantwoording hoofdvraag

Op welke manier kunnen digitale spelmiddelen ingezet worden in een client centered speltherapie sessie?

Vanuit dit onderzoek blijkt op welke manier het mogelijk is digitale spelmiddelen in te zetten binnen speltherapie. Het toevoegen van digitale spelmiddelen binnen speltherapie kan vanuit de theorie en volgens de interviews leiden tot een hogere motivatie voor therapie (“Opvoeden tot technologisch burgerschap in de 21^{ste} eeuw”, 2022).

Daarnaast bieden simulatiespellen vanuit de theorie kinderen de mogelijkheid om vaardigheden steeds opnieuw te oefenen en de verschillende uitkomsten te ervaren (De Schutter & Vanden Abeele, 2008). De respondenten van de interviews herkenden dit ook en benoemden hierbij het belang van identificeren met een avatar in spel. Naast de motivatie en het simulatiespel blijkt uit de interviews dat het toevoegen van digitaal spel helpend is bij het aansluiten bij het kind, het opbouwen van een relatie, het leren van sociale vaardigheden die helpend zijn in samenspelen, het leren reguleren van emoties, een opbouw naar fysiek en fantasiespel en een vergroting van het zelfvertrouwen van het kind. Het blijft belangrijk bij het inzetten van digitaal spel dat er aandacht blijft voor de mogelijkheden van het digitale spel, de behoeften van het kind en de mogelijkheden van de therapeut. Deze drie elementen zijn hieronder beschreven om de hoofdvraag zo goed mogelijk te beantwoorden.

Spelfactoren

Van groot belang voor het beantwoorden van de hoofdvraag is de client-centered manier van werken. Dit betekent dat de speltherapeut volgend is, een volgende houding is een houding waarin de therapeut alle voorwaarden schept, zodat het kind zijn eigen doelen en mogelijkheden kan ontdekken (Wedding en Corsini, 2013). Virginia Axline (1981) heeft hiervoor acht basisprincipes beschreven. Deze staan beschreven in het theoretisch kader. De belangrijkste basisprincipes voor een app zijn dat er sprake is van onvoorwaardelijke acceptatie, er is tolerantie, de speltherapeut is alert op het herkennen van gevoelens die geuit worden, het kind heeft de mogelijkheid zijn eigen keuzes te maken en ontwikkelingen in gang te zetten, er is geen haast en er wordt niet gestuurd in een bepaalde richting. Zowel uit de theorie als de interviews blijkt dat het belangrijk is dat het kind eigen keuzes kan maken, zonder haast en dat de speltherapeut de ruimte te kan maken voor gevoelens die het kind uit. Om deze reden moet de speler van het spel het tempo in het spel kunnen bepalen, zodat er ook ruimte is voor pauzes. Voor het maken van eigen keuzes in het spel is van belang dat er voldoende keuzemogelijkheden zijn en er dus ruimte is voor eigen inbreng en fantasie van het kind. Met name het belang van eigen fantasie in het spel werd vaak genoemd in de interviews. Op deze manieren kan het kind zelf betekenis geven aan het spel en ontstaat er meaningful play (De Schutter & Vanden Abeele, 2008).

Therapeutfactoren

Een therapeut moet om digitaal spel in te kunnen zetten in eerste instantie een positieve visie hebben op digitale spelmiddelen. Dit blijkt uit de interviews, maar ook uit het theoretisch kader. Dit is van belang om de oprechtheid en authenticiteit van de therapeut, die hoort bij een client-centered manier van werken, te waarborgen. Daarnaast kan er moeilijker aansluiting met het kind ontstaan als de therapeut niet oprecht is over zijn interesse voor dit spel en wat het kind hiermee wil laten zien. Ten tweede kwam het gebrek aan kennis over digitaal spel bij speltherapeuten als grootste belemmering naar voren. Het is dus belangrijk dat een therapeut voldoende kennis heeft. Dit hoeft niet te betekenen dat een therapeut alles weet, het kan ook erg helpend zijn als een kind het kan uitleggen, maar een therapeut moet zich wel zeker genoeg voelen om digitaal spel in te zetten en kennis kan daaraan bijdragen. Daarnaast zijn er therapeutische vaardigheden die elke speltherapeut bezit. Deze vaardigheden kunnen bij elk spel ingezet worden. De therapeutische vaardigheden die zijn bevestigd door triangulatie en in interviews werden genoemd als passend bij digitaal spel zijn als eerste het verwoorden van het spel, waarbij de therapeut de gevoelens van de avatar benoemt. De gevoelens benoemt die het spel oproept of verwoord wat er in het spel zichtbaar gebeurt. Ten tweede het kunnen vertragen van het spel, waarin de speltherapeut het spel kan pauzeren of stopzetten wanneer dit helpend is voor het kind. Ten derde moet de speltherapeut situaties kunnen relativiseren. Ten vierde is het belangrijk dat een speltherapeut getuige kan zijn. Dit betekent dat een speltherapeut de soms heftige verhalen die een kind laat zien kan horen en kan dragen. Ten slotte het kind vertrouwen geven. Het vergroten van zelfvertrouwen is van belang voor een kind. Dit kan in digitaal spel door het kind het spel te laten uitleggen of wanneer het kind de speltherapeut iets kan leren over het spel.

Kind-factoren

Er zijn weinig kind-factoren die passend zijn bij de onvoorwaardelijke acceptatie van client-centered werken. De onvoorwaardelijke acceptatie houdt in dat het kind altijd goed is. Wat wel belangrijk is om digitale spelmiddelen in te zetten is dat het spel iets toevoegt aan de ontwikkeling van het kind. Wanneer een kind alleen nog maar digitaal wil spelen omdat het gezellig is, wordt er niet meer gewerkt aan het doel van speltherapie. Doelen die bereikt kunnen worden door digitaal spel zijn: samenspelen, zelfvertrouwen vergroten, emoties uitten, emoties reguleren, omgaan met tegenslag, behandelrelatie opbouwen.

Samenvattende tabel

Spelfactoren	Therapeutfactoren	Kind-factoren
Het spel is niet sturend	Positieve visie op digitale spelmiddelen	Het digitale spel moet een toevoeging zijn aan de ontwikkeling van het kind
Speler kan eigen keuzes maken	Verwoorden	
Voldoende ruimte voor fantasie	Vertragen	
Speler bepaalt het tempo	Relativeren	
	Voldoende kennis	
	Kind vertrouwen geven	
	Getuige kunnen zijn	

Tabel 2

9. Discussie

9.1 Inleiding

In dit hoofdstuk volgt een kritische analyse van de gebruikte methodieken en de inhoud van de uitkomsten van dit onderzoek. Vervolgens volgen er aanbevelingen voor de praktijk en aanbevelingen voor vervolgonderzoek.

9.2 Discussie

Methodologische discussie

De enquête heeft 143 speltherapeuten bereikt. Hiervan hebben er 74 gereageerd. Dat is iets meer dan de helft. Dit geeft een goed beeld van de gemiddelde speltherapeut, maar geen volwaardig beeld. Zoals benoemd in het methodehoofdstuk was het voor de betrouwbaarheid van de uitkomsten van de enquête beter geweest als er minimaal 77 speltherapeuten, maar bij voorkeur zelfs 105 speltherapeuten, hadden gereageerd. De uitkomsten zouden dan met meer zekerheid toepasbaar zijn geweest op de hele populatie, nu is dit voor 80% betrouwbaar toepasbaar op de hele populatie (*Steekproefcalculator: bereken uw steekproef | SurveyMonkey, z.d.*). Digitaal spel is een onderwerp waar een polarisatie in is. Er zijn veel voorstanders en veel tegenstanders. De studentonderzoeker kreeg van enkele speltherapeuten een mail dat zij de enquête niet zouden invullen, omdat zij veel aanvragen kregen en alleen reageerden op degene waar hun eigen interesse lag. Er waren ook mailtjes van speltherapeuten die de enquête juist hadden ingevuld, omdat zij geen voorstander waren van dit onderzoek. Hierdoor kan het wel zijn dat de meerderheid van de respondenten de enquête alleen heeft ingevuld vanuit een duidelijke voorkeur of afkeur van digitaal spelen dit heeft mogelijk de uitkomsten van de enquête beïnvloed.

Van de negen speltherapeuten die hebben meegewerkt aan de interviews waren er enkele speltherapeuten die wel digitale spelmiddelen inzetten. Enkele speltherapeuten die dit nu niet inzetten, maar wel nieuwsgierig naar digitaal spel waren en enkele speltherapeuten die negatief tegenover digitale spelmiddelen stonden. Hierdoor zijn de uitkomsten uit de interviews een goede afspiegeling van de populatie speltherapeuten, omdat er verschillende kanten vertegenwoordigd waren en de resultaten dus beschreven zijn vanuit meerdere invalshoeken.

Van de vier psychotherapeuten die hebben meegewerkt aan het interview bleken er twee psychotherapeuten achteraf geen digitale middelen in te zetten in de behandelkamer, maar alleen online. Hoewel er genoeg bruikbare informatie uit de interviews naar voren kwam zou het kunnen dat er informatie is gemist, omdat er slechts twee therapeuten echt digitale middelen in de behandelkamer inzetten. Er is nog wel gezocht naar meer psychotherapeuten die digitale spelmiddelen in de behandeling inzetten en wilden meewerken aan het onderzoek. Deze psychotherapeuten zijn persoonlijk benaderd via de mail, maar deze waren niet bereidt mee te werken aan het onderzoek.

In de interviews is er niet doorgevraagd op het client-centered werken. De speltherapeuten hebben aangegeven client-centered werken belangrijk te vinden. De 8 basisprincipes van client-centered werken staan beschreven in het theoretisch kader, maar deze beschrijven niet specifiek het spelmateriaal. Er is gezocht naar nieuwe literatuur over dit onderwerp, maar dit is niet gevonden. Vanuit de kennis en ervaring van de onderzoeker zou client-centered werken voor een spel-app betekenen dat er geen sprake is van winst of verlies. Winst of verlies geeft een gevoel van goed of slecht en is dus sturend en niet onvoorwaardelijk accepterend. Ditzelfde geldt voor levels in een spel.

Door het behalen van levels ontstaat er ook een winst situatie. Wanneer hierop wel was gevraagd had dit de conclusie verduidelijkt.

Inhoudelijke discussie

Vanuit de literatuur bleek dat gamen een positief effect kan hebben op sociale contacten, omgaan met emoties, verlagen van stress en angst (Haeyen, 2022) en een vergrote motivatie (Wiskerke et al., 2011). Hoewel deze dingen ook bevestigd werden in de interviews, kwam er uit de interviews ook een nieuwe kant van samen gamen naar voren. Dat was het contact tussen de speltherapeut en het kind. Hier is weinig onderzoek nog naar gedaan, maar werd in dit onderzoek door de meerderheid van de respondenten benoemd. Door middel van samen een game spelen in dezelfde ruimte, waarbij het niet uitmaakt welke game dit is, versterkt de relatie tussen de therapeut en het kind, voelt het kind zich meer gezien in zijn beleavingswereld. Dit is belangrijk voor de therapeutische werrelatie tussen therapeut en kind. Daarnaast kan je door de interventies die je inzet als therapeut het kind sociale vaardigheden leren, beter leren samenspelen, emoties leren reguleren en het zelfvertrouwen vergroten. Wat zowel uit de theorie (Brooker et al., 2014) als de interviews bleek is dat dit afhankelijk is van het kind, de therapeut en de doelen die gesteld zijn.

De client-centered manier van werken (Wedding en Corsini 2013) die als belangrijk is omschreven in het theoretisch kader, wordt ook door de speltherapeuten als belangrijk beschouwt. Dit geeft aan dat het onderzoeken van apps die passend zijn binnen client-centered werken van belang is voor het werkveld. Zodat deze apps aansluiten bij een basishouding van veel speltherapeuten en de client-centered methodiek voor veel speltherapeuten als werkend wordt ervaren in speltherapie.

Het missen van aansluiting bij de kinderen van nu is de aanleiding geweest voor dit onderzoek. In de aanleiding van dit onderzoek werd gesteld dat het aanbieden van digitaal spel niet gaat over meegaan in een trend, maar om te accepteren dat de cultuur en de beleavingswereld van de kinderen veranderd (Stone, 2022). Door dit onderzoek is gebleken dat het spelen van digitaal spel in de wereld van nu heel belangrijk is om goed aan te kunnen sluiten bij de doelgroep van kinderen die op dit moment in de spelkamer komen. Ook werd er in de aanleiding gesteld dat er op dit moment weinig wetenschappelijk onderzoek is gedaan naar de inzet van digitaal spel. Hoewel dit onderzoek er slechts één is, is dit wel een extra onderzoek naar de mogelijkheden van digitaal spel in speltherapie wat er eerder nog niet was. Ten derde werd beschreven dat het aanbieden van digitaal spel mogelijk zou leiden tot betere motivatie bij kinderen. Dit is ook gebleken uit dit onderzoek. Hiermee is ook een antwoord gekomen op de vragen uit de probleemstelling.

Speltherapeuten die hebben meegewerkt aan de enquête en het interview benoemden dat zij eerst minder over digitaal spel nadachten, maar toen ze de enquête kregen zijn gaan nadenken over digitaal spel in speltherapie en daardoor enthousiast geworden zijn over dit onderwerp. Het zal niet zo zijn dat volgend jaar elke speltherapeut in Nederland digitaal spel in zou willen zetten in zijn spelkamer, maar dit onderzoek biedt wel een opzet naar kennis en het opwekken van interesse naar digitaal spel bij speltherapeuten. Verder bleek uit onderzoek, met gebruik van alle zoektermen in Bijlage A, dat er slechts één onderzoek (Stone, 2022) is gedaan naar de inzet van apps in speltherapie. Dit boek is ook gebruikt in het literatuuronderzoek voor het theoretisch kader. Daarnaast zijn er nog twee verwante onderzoeken gevonden, die in dit onderzoek nog niet aan bod zijn gekomen. Eén onderzoek uit 1992 (Delfos, 1992) over het gebruik van een computer in speltherapie en een onderzoek uit 2009 (Boyd Hull, 2009) naar het gebruik van videogames binnen speltherapie. Dit bevestigt dat er nog weinig kennis over te vinden is en maakt de reikwijdte van dit onderzoek groot. Om deze kennis te vergroten bij speltherapeuten is er een artikel over dit onderzoek

geschreven in het vakblad van speltherapeuten de 'Spelenderwijs'. Deze kunt u vinden in Bijlage H. Ook is er een artikel geschreven voor het Tijdschrift voor Vak therapie. Deze kunt u vinden in Bijlage J

9.3 Aanbevelingen

Aanbevelingen voor de praktijk

Het grootste punt wat uit dit onderzoek komt is dat er kennis ontbreekt bij speltherapeuten. Hierdoor voelen zij zich niet zeker genoeg om digitale spelmiddelen in de spelkamer in te zetten. Deze kennis kan gedeeld worden door middel van trainingen, een cursus of een filmpje met een uitleg.

Hierop aansluitend is ook het samenwerken met ouders op het punt van digitaal spel belangrijk. Ook hierin geven speltherapeuten aan de kennis te missen om goed aan ouders de meerwaarde van digitale spelmiddelen in speltherapie te kunnen onderbouwen. Wanneer zij dit beter kunnen uitleggen helpt dit in de toestemming van ouders voor speltherapie. Dit kan via een flyer of een filmpje voor ouders.

Ten slotte kwam uit het onderzoek met psychotherapeuten, die wel al met digitale middelen werken, dat zij zonder veel kennis het werken met digitale middelen zijn gestart. Van daaruit hebben zij de wereld van digitaal spel leren kennen. De aanbeveling aan speltherapeuten zou dus zijn om te beginnen bij één kind of bij één app die het meeste aanspreekt en van daaruit te kijken wat er mee kan en dit op een rustig tempo uit te breiden.

Aanbevelingen voor vervolgonderzoek

De grootste vraag die na dit onderzoek nog is blijven liggen is de vraag naar de meerwaarde van het aanraken van materiaal in speltherapie. Meerdere speltherapeuten hebben dit als belangrijk genoemd. Zij benoemen dat het aanraken van materiaal, het ruiken van de geur van bijvoorbeeld verf en het horen van de blokken die omvallen een belangrijke factor zijn in speltherapie. Hier is echter nog minimaal wetenschappelijk bewijs voor.

Ten tweede bestaan er veel serious games voor specifieke psychische stoornissen, zoals depressie en angst, zoals benoemd in het theoretisch kader zijn deze niet geschikt voor speltherapie. Deze games zijn directief en op één stoornis gericht. Er zijn nog geen specifieke games onderzocht voor speltherapie.

10 Literatuurlijst

- Axline, V. M., & A. (1981). *Play Therapy* (1ste editie). Penguin Random House.
- Baarda, D. B., Bakker, E., Boullart, A., Fischer, T., Kostelijk, E., Julsing, M., Van der Velden, T., Peters, V., & Van der Velden, T. (2021). *Basisboek Kwalitatief onderzoek*. Noordhoff.
- Backlund, P. (2007, mei). Serious games- an overview. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf>
- Boetes, B., & Nieuwenhuys, D. (2007). *Spel En Sport* (7de editie). ThiemeMeulenhoff bv.
- Boyd Hull, K. (2009, november). Computer /video games as a play therapy tool in reducing emotional disturbances in children - ProQuest. <https://www.proquest.com/openview/19aeffba955903180e33c4b783c3061f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>
- Brooker, E., Blaise, M., & Edwards, S. (2014). *SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood*. SAGE Publications.
- Brouwers, H. (2019, mei). *Kiezen voor het jonge kind: handboek voor het werken met jonge kinderen* (2de editie). Coutinho.
- Cijfers over PEGI. (z.d.). PEGI. <https://pegi.info/nl/node/44>
- Delfos, M. F. (1992). DE COMPUTER ALS HULPMIDDEL IN DE SPELKAMER. *Tijdschrift Voor Opvoeding, Vorming En Onderwijs*, 8(6). <https://www.mdelfos.nl/pdf/1992-NTOVO-computer.pdf>
- Edwards, S., PhD. (2018, 1 februari). Digital Play. Encyclopedia on Early Childhood Development. Geraadpleegd op 31 maart 2022, van <https://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/digital-play#:~:text=Digital%20play%20means%20that%20young,also%20involves%20their%20online%20participation.>
- Haeyen, A. (2020). Vaktherapie in coronatijd: Uitbraak van innovatie? *Tijdschrift voor vaktherapie*, 16(4).
- Heyworth, M. (2018, 28 mei). Minecraft Matters. Minecraft Matters. Geraadpleegd op 24 maart 2023, van <https://reframingautism.org.au/minecraft-matters/>
- Hillier, A., Greher, G., Queenan, A., Marshall, S., Kopec, J. (2015). Music, Technology and Adolescents with Autism Spectrum Disorders: The Effectiveness of the Touch Screen Interface. *Music Education Research*. (18)3, 269-282. doi:10.1080/14613808.2015.1077802
- Konstan, J. A., Conference, C., ACM Digital Library, ACM Special Interest Group on Computer-Human Interaction, & Association for Computing Machinery. (2012). CHI '12 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. Association for Computing Machinery.
- Kohnstamm, R. (2009). *Kleine ontwikkelingspsychologie I*. Bohn Stafleu van Loghum.

- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016). Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242–253. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>
- Noordzij, W. & Smit, E. (2016). *All in the game* (1ste editie). Ark Media.
- “Opvoeden tot technologisch burgerschap in de 21ste eeuw”. (2022). *Management kinderopvang*, 28(3), 50–52. <https://doi.org/10.1007/s41190-022-1053-6>
- Raijmakers, M. P. L. W., & Van der Aalsvoort, G. M. (2011). Leeft spel? Spel leeft! *Tijdschrift voor Orthopedagogiek*, 2011(50).
- Rogers, C. (1980). *A Way of Being* (1ste editie). Houghton Mifflin.
- School of Humanities and Informatics University of Skövde, Sweden, Susi, T., Johannesson, M., & Wedding, D., & Corsini, R. J. (2013). *Current Psychotherapies*. Cengage Learning.
- Stevens, G. W. J. M., Van Dorsselaer, S., Boer, M., De Roos, S., Duinhof, E. L., Bogt, T. F. M., Eijnden, R. J. J. M., Kuyper, L. S., Visser, D., Vollebergh, W. A. M., De Looze, M., Van Dorsselaer, S., & De Roos, S. (2018). *HBSC 2017*. Universiteit Utrecht.
- De Schutter, B., & Vanden Abeele, V. (2008, 1 januari). Digitale Spellen als Bron van Leren [Digital Games as a Source of Learning]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/260419592_Digitale_Spellen_als_Bron_van_Leren_Digital_Games_as_a_Source_of_Learning
- Steekproefcalculator: bereken uw steekproef | SurveyMonkey. (z.d.). SurveyMonkey. <https://nl.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/>
- Stone, J. (2022). *Digital Play Therapy: A Clinician's Guide to Comfort and Competence*. Routledge.
- Valkenburg, P. (2001, december). *Beeldschermkinderen: theorieën over kind en media* (1ste editie).
- Van Yperen, T. A., Van Yperen, T. A., Veerman, J. W., & Bijl, B. (2017). *Zicht op effectiviteit*. Lemniscaat.
- Verburg, M., Van Rijsewijk, E., & Permentier, L. (2006). *Van Dale basiswoordenboek Nederlands*. Bohn Stafleu van Loghum.
- Verhoeven, N. (2018). *Wat is onderzoek?* (6de editie). Boom Lemma.
- Vermeij, A., & Stitskoorn, M. (2021). DIGITALISERING VAN DE SAMENLEVING: GEVOLGEN VOOR COGNITIEF FUNCTIONEREN EN MENTAAL WELZIJN. In <https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2021/06/30/digitalisering-van-de-samenleving-gevolgen-voor-cognitief-functioneren-en-mentaal-welzijn>.
- Watanabe, Y., Okada, Y., Osawa, H., & Sugaya, M. (2015, 2 augustus). Digital Play Therapy for Children with Developmental Disorders. ResearchGate. Geraadpleegd op 16 maart 2022, van https://www.researchgate.net/publication/300350320_Digital_Play_Therapy_for_Children_with_Developmental_Disorders
- Wiskerke, L., Creemers, H., van Rooij, A. J. & Huizink, A. (2011). *Gamegedrag van kinderen: onschuldig vermaak of een serieuze zaak?* SWP.

Bijlagen

Bijlage A: zoektermen theoretisch kader

Google Scholar

Nederlandse zoektermen: digitale speltherapie, speltherapie, digitaal spel, sensopathisch spel, sensopathische ontwikkeling, fysiek spel en digitaal spel, gamen, client-centered werken, spelontwikkeling, apps, serious games, zenuwontwikkeling, tastzin, ontwikkeling tastzin, apps in speltherapie, gamen in speltherapie, client centered spel, kind volgend spelmateriaal.

Engelse zoektermen: digital play therapy, digital play, play therapy, client-centered, Axline, Sensory play, sensory development, serious games, development of touch, apps in play therapy, gaming in play therapy, client centered play.

ScienceDirect

Engelse zoektermen: digital play therapy, digital play, apps in play therapy, gaming in play therapy

Sage Journals

Nederlandse zoektermen: digitale speltherapie, digitaal spel, apps in speltherapie, gamen in speltherapie

Engelse zoektermen: digital play therapy, digital play, apps in play therapy, gaming in play therapy

PubMed

Nederlandse zoektermen: digitale speltherapie, digitaal spel, apps in speltherapie, gamen in speltherapie

Engelse zoektermen: digital play therapy, digital play, apps in play therapy, gaming in play therapy

Researchgate

Nederlandse zoektermen: digitale speltherapie, digitaal spel, apps in speltherapie, gamen in speltherapie

Engelse zoektermen: digital play therapy, digital play, apps in play therapy, gaming in play therapy

Bijlage B: toestemmingsformulier

Voorbeeld toestemmingsverklaring: Toestemmingsformulier

Hierbij verklaar ik mee te willen werken aan het onderzoek: De inzet van digitale spelmiddelen. Dat door Saskia Fokker, student-onderzoeker van de Christelijke Hogeschool Ede wordt uitgevoerd in het kader van de Masterthesis voor de Master Speltherapie. Ik heb begrepen dat dit onderzoek gaat over de mogelijkheden om gebruik te maken van digitale spelmiddelen in ene client-centered speltherapiesessie.

Ik geef toestemming voor deelname aan een interview. Daarnaast geef ik toestemming voor het maken van een geluidsopname van het interview. Ik vind het goed dat deze opnames onder verantwoordelijkheid van Saskia Fokker worden gebruikt voor het onderzoek: de inzet van digitale spelmiddelen. Ik geef daarnaast toestemming voor het gebruik van de beeld- en geluidsopnames voor onderzoek naar speltherapie binnen de Master Speltherapie. Ik kan op elk moment zonder opgaaf van redenen stoppen met het deelnemen aan dit onderzoek of aangeven dat ik mijn materiaal wil (laten) verwijderen.

Ik geef toestemming voor het volgende:

- Deelname aan interview
- Geluidsopname van het interview
- Anonieme verwerking van de onderzoek data
- Opslag van de onderzoek data
- Verwerking van de informatie uit het retrospectief interview

De 'Toelichting onderzoek' is met mij doorgenomen en ik weet wat door wie met de beeld- en geluidsopnamen wordt gedaan en waarvoor ik precies toestemming heb gegeven.

Dit document wordt door mij ondertekend. Het document wordt bewaard door student-onderzoeker Saskia Fokker.

Ondergetekende

Naam:

Datum:

Handtekening:

Toelichting onderzoek

Participanten

Het is de participanten in elke fase van het onderzoek toegestaan om zonder opgaaf van reden de samenwerking te beëindigen.

Onderzoekers

De student-onderzoeker die het interview houdt verzorgt de geluidsopname. Deze opname wordt getranscribeerd en geanalyseerd. Eventuele medestudenten of docent-onderzoekers die betrokken worden bij het onderzoek zijn gehouden aan dezelfde afspraken als voornoemde onderzoeker.

Het algehele uitgangspunt is dat dit onderzoek de participanten niet mag schaden.

Data

De verkregen data worden gebruikt voor verder onderzoek, dat wil zeggen de analyse en verwerking ervan in rapportages en aanbevelingen. Tijdens het transcriberen van de data worden de namen gefingeerd en mogelijk herkenbare elementen veranderd. De anonimisering vindt op een dergelijke manier plaats dat de data niet terug te herleiden zijn naar de namen van de participanten. De geluids- en beeldopnames worden, na afronding van het onderzoek met een positieve beoordeling, vernietigd. De getranscribeerde uitwerking van het interview mag, na overleg en met nieuwe toestemming van de geïnterviewde, gebruikt worden voor onderzoek naar speltherapie binnen de Master Speltherapie. De data zijn niet bestemd voor publiek gebruik, tenzij anders op schriftelijke wijze overeen wordt gekomen.

Bijlage C: Lijst met respondenten

Respondentnummer in Atlas.ti	Naamcode respondent	Speltherapeut	Vrij spel locatie	Overige therapeut
1	STO	Ja		
2	KT			Ja
3	GBSO		Ja	
4	STM	Ja		
5	STD	Ja		
6	STW	Ja		
7	BSO+M		Ja	
8	SB		Ja	
9	OA		Ja	
10	BSO+J		Ja	
11	STAP	Ja		
12	GT			Ja
13	STZ	Ja		
14	TB			Ja
15	STB	Ja		
16	STAM	Ja		
17	TN			Ja
18	STOI	Ja		

Tabel 3

Bijlage D: interviewleidraad

Waarom deze respondenten

In eerste instantie wil de onderzoeker speltherapeuten ondervragen. Zij weten hoe speltherapie werkt en wat de mogelijkheden en onmogelijkheden zijn. Zij zijn ook degene die mogelijk al met digitale middelen client-centered werken en dus kunnen vertellen over hoe ze dit doen. In de tweede groep wil de onderzoeker psychotherapeuten ondervragen die nu al digitaal werken. Zij zijn al bezig met het inzetten van digitale middelen in een niet client-centered therapie en zij kunnen vertellen hoe je dus digitale middelen goed inzet ten behoeve van de client en vooral naar de werkzame factoren in therapie, die veel speltherapeuten nog niet kunnen geven, omdat er weinig mee gewerkt wordt. De derde groep zijn de mensen van de kinderopvang. Zij werken met kinderen in een setting waar vrije spelkeuze is, net als bij speltherapie. Er worden binnen de kinderopvang ook digitale spelmiddelen ingezet. Al deze 3 samen vormen een goed vergelijk om te onderzoeken wat de mogelijkheden zijn binnen speltherapie. Je hebt de speltherapeuten met kennis van speltherapie, de therapeuten met kennis van digitale middelen in een meer directieve therapie en de kinderopvang die kennis hebben van digitale middelen op een vrij speel locatie zonder therapeutisch doel.

Theoretische onderbouwing

Voor de enquête gaat de onderzoeker gebruik maken van enkelvoudige vragen (Verhoeven, 2018) en lijstvragen (Verhoeven, 2018). De eerste vraag is tevens ook een filtervraag (Verhoeven, 2018) De onderzoeker krijgt hierdoor de meest betrouwbare uitkomsten, omdat er bij de enkelvoudige vragen steeds 2 opties zijn. Bij de lijstvraag is het antwoord iets minder betrouwbaar, omdat respondenten kiezen voor het antwoord dat het dichtst bij hun werkwijze zit en er binnen de antwoordopties nog ruimte is. Het doel van mijn eerste deelvraag is vooral helder krijgen of er met digitale middelen gewerkt wordt en hoe vaak en daarvoor zijn deze 2 soorten vragen passend.

de studentonderzoeker begint met een openingsvraag en een uitleg, vervolgens wil ik de ruimte geven voor eventuele vragen vooraf om daarna echt te beginnen met het interview. Hierdoor start ik met contact maken, wat het interviewen makkelijker maakt. (Baarda & Bakker, 2021) Om het overzichtelijk te houden zijn bij alle 3 de interviews dezelfde categorieën aangehouden. De vragen in de interviews zijn bijna gelijk, zodat vergelijken makkelijker wordt.

De vragenlijsten voor de interviews zijn zo opgebouwd dat de studentonderzoeker gebruik maakt van een projectieve vraagtechniek (Baarda & Bakker, 2021) en directe vragen. Als eerste maakt de studentonderzoek gebruik van een associatietechniek (Baarda & Bakker, 2021) in de vorm van een associatievraag. Vanuit deze vraag maakt de studentonderzoeker samen met de respondent een woordweb van de associaties die het woord digitaal spelmiddel bij hen oproept. Vervolgens vraag ik op alle woorden door. Vervolgens maakt de studentonderzoeker gebruik van aanvultechnieken tijdens het interview. De associatietechniek en de aanvultechniek zijn projectieve vraagtechnieken (Baarda & Bakker, 2021) dit betekend dat het indirecte vragen zijn, waardoor antwoorden niet gevormd worden door sociale wenselijkheid. Zoals ook beschreven in het theoretisch kader is er een negatief imago op het gebruik van digitale spelmiddelen en is er een risico op sociaal wenselijke antwoorden. Door verschillende technieken te gebruiken kunnen vragen over hetzelfde onderwerp toch zorgen voor afwisseling waardoor de geïnterviewde gemotiveerd blijft. (Verhoeven, 2018)

Vragenlijst interview speltherapeuten

Bedankt dat we vandaag konden afspreken en dat u de tijd hebt om met mij dit gesprek te voeren. Ik wil u graag wat uitleggen over mijn onderzoek en het doel van dit gesprek. Ik doe onderzoek naar de mogelijkheden om digitale spelmiddelen in te zetten binnen een client-centered speltherapiesessie. Ik richt mij daarbij op apps die te installeren zijn op een tablet, telefoon of computer. Wij voeren hier vandaag een gesprek over. Ik heb u vooraf de toestemmingsformulieren al gestuurd om door te nemen. Ik heb deze ook meegenomen en wil vragen of u akkoord bent met het maken en opslaan van een geluidsopname en het anoniem verwerken en de opslag van de informatie uit dit interview. U mag op elk moment stoppen met uw deelname, ook tijdens ons

gesprek en aangeven dat u de gegevens wilt laten verwijderen. Zijn hier vragen over? Als de geluidsopname is gestart zal ik nogmaals vragen of u op de hoogte bent van het toestemmingsformulier en hier akkoord mee bent.

Bekendheid digitale spelmiddelen

Deze vragen zijn om te onderzoeken of de geïnterviewde bekend is met digitale spelmiddelen en dit in zou kunnen zetten, of dat er echt nog geen bekendheid is en het lastiger is om dit als therapeut te integreren in de therapie.

1. Welke woorden komen bij u op als u denkt aan digitale spelmiddelen?

Waarom deze woorden?

Ik ga hier een creatieve techniek (Baarda & Bakker, 2021) toepassen door samen een woordweb te maken. Hierdoor ontstaat er een informele opening en is het minder een vraag/antwoord gesprek, maar meer interactief, waardoor het gesprek makkelijker start en op gang blijft.

2. Gebruikt u digitale spelmiddelen tijdens speltherapie sessies?

- Waarom wel/niet?

- Zijn dit spelapps of andere middelen?

Inzet van digitale spelmiddelen

Deze vragen zijn om te onderzoeken wat een therapeut nodig heeft om een kind te begeleiden in therapie tijdens de inzet van digitale spelmiddelen en welke belemmeringen de therapeut nu al ervaart of denkt te gaan ervaren bij het inzetten van digitale spelmiddelen. , maar ook juist welke helpende factoren er zijn en wanneer het goed gaat.

3. Om een kind goed te begeleiden in speltherapie heb ik het nodig dat.....

4. Is het antwoord op vraag 4 anders als het gaat om digitale spelmiddelen? (Voor mezelf: Aandacht houden voor samenspel en dialoog en hoe dit vormgegeven kan blijven worden, en hier op doorvragen)

5. Ik zet op dit moment wel digitale spelmiddelen in, omdat..... of Ik zet op dit moment geen digitale spelmiddelen in, omdat..... (Afhankelijk van het antwoord bij vraag 3)

6. Als u op dit moment geen digitale spelmiddelen inzet, ziet u hier dan een meerwaarde in om dit wel te doen?

- waarom wel/niet?

7. Wat zou er nodig zijn om digitale spelmiddelen in de spelkamer in te kunnen zetten? Wat is er al aanwezig?

Vragenlijst interview kinderopvang

Bedankt dat we vandaag konden afspreken en dat u de tijd hebt om met mij dit gesprek te voeren. Ik wil u graag wat uitleggen over mijn onderzoek en het doel van dit gesprek. Ik doe onderzoek naar de mogelijkheden om digitale spelmiddelen in te zetten binnen een client-centered speltherapiesessie. Ik richt mij daarbij op apps die te installeren zijn op een tablet, telefoon of computer. Wij voeren hier vandaag een gesprek over. Ik heb u vooraf de toestemmingsformulieren al gestuurd om door te nemen. Ik heb deze ook meegenomen en wil vragen of u akkoord bent met het maken en opslaan van een geluidsopname en het anoniem verwerken en de opslag van de informatie uit dit interview. U mag op elk moment stoppen met uw deelname, ook tijdens ons gesprek en aangeven dat u de gegevens wilt laten verwijderen. Zijn hier vragen over? Als de geluidsopname is gestart zal ik nogmaals vragen of u op de hoogte bent van het toestemmingsformulier en hier akkoord mee bent.

Bekendheid digitale spelmiddelen

Deze vragen zijn om te onderzoeken of de geïnterviewde bekend is met digitale spelmiddelen en dit in zou kunnen zetten, of dat er echt nog geen bekendheid is en het lastiger is om dit in te zetten.

1. Welke woorden komen bij u op als u denkt aan digitale spelmiddelen?

Waarom deze woorden?

Ik ga hier een creatieve techniek (Baarda & Bakker, 2021) toepassen door samen een woordweb te maken. Hierdoor ontstaat er een informele opening en is het minder een vraag/antwoord gesprek, maar meer interactief, waardoor het gesprek makkelijker start en op gang blijft.

Inzet van digitale spelmiddelen

Deze vragen zijn om te onderzoeken wat een medewerker kinderopvang nodig heeft om een kind te begeleiden tijdens de inzet van digitale spelmiddelen en welke belemmeringen de medewerker nu al ervaart of denkt te gaan ervaren bij het inzetten van digitale spelmiddelen, maar ook juist welke helpende factoren er zijn en wanneer het goed gaat.

2. Om een kind goed te begeleiden heb ik het nodig dat.....

3. Is het antwoord op vraag 4 anders als het gaat om digitale spelmiddelen? (voor mezelf: Aandacht houden voor samenspel en dialoog en hoe dit vormgegeven kan blijven worden, en hier op doorvragen)

4. Ik zet op dit moment wel digitale spelmiddelen in, omdat.....

Vragenlijst interview therapeuten

Bedankt dat we vandaag konden afspreken en dat u de tijd hebt om met mij dit gesprek te voeren. Ik wil u graag wat uitleggen over mijn onderzoek en het doel van dit gesprek. Ik doe onderzoek naar de mogelijkheden om digitale spelmiddelen in te zetten binnen een client-centered speltherapiesessie. Ik richt mij daarbij op apps die te installeren zijn op een tablet, telefoon of computer. Wij voeren hier vandaag een gesprek over. Ik heb u vooraf de toestemmingsformulieren al gestuurd om door te nemen. Ik heb deze ook meegenomen en wil vragen of u akkoord bent met het maken en opslaan van een geluidsopname en het anoniem verwerken en de opslag van de informatie uit dit interview. U mag op elk moment stoppen met uw deelname, ook tijdens ons gesprek en aangeven dat u de gegevens wilt laten verwijderen. Zijn hier vragen over? Als de geluidsopname is gestart zal ik nogmaals vragen of u op de hoogte bent van het toestemmingsformulier en hier akkoord mee bent.

Bekendheid digitale spelmiddelen

1. Welke woorden komen bij u op als u denkt aan digitale spelmiddelen?

Waarom deze woorden?

Ik ga hier een creatieve techniek (Baarda & Bakker, 2021) toepassen door samen een woordweb te maken. Hierdoor ontstaat er een informele opening en is het minder een vraag/antwoord gesprek, maar meer interactief, waardoor het gesprek makkelijker start en op gang blijft.

Inzet van digitale spelmiddelen

Deze vragen zijn om te onderzoeken wat een therapeut nodig heeft om een kind te begeleiden in therapie tijdens de inzet van digitale spelmiddelen en welke belemmeringen de therapeut nu al ervaart of denkt te gaan ervaren bij het inzetten van digitale spelmiddelen, maar ook juist welke helpende factoren er zijn en wanneer het goed gaat.

2. Om een kind goed te begeleiden in therapie heb ik het nodig dat.....

3. Is het antwoord op vraag 4 anders als het gaat om digitale spelmiddelen? (voor mezelf: Aandacht houden voor samenspel en dialoog en hoe dit vormgegeven kan blijven worden, en hier op doorvragen)

4. Welke digitale spelmiddelen Gebruikt u tijdens therapiesessies?

- Zijn dit spelapps of andere middelen?

5. Welke meerwaarde heeft het inzetten van digitale spelmiddelen?

Bijlage E: Labelschema

Hieronder volgen de labelschema's. Deze kunnen gebruikt worden om de informatie uit de interviews, volgens de codenummers, makkelijker terug te vinden in het bronnenboek. De codes zijn verdeeld in 3 kerncodes; therapeutfactoren, kind-factoren en spelfactoren. Onder de kerncodes zijn de labelschema's verdeeld in hoofdcodes en de daarbij horende codes. De codenummers zijn als volgt gevormd. Het eerste nummer geeft het nummer van de respondent aan. Het tweede nummer de alinea waarin het fragment genoemd is. Bij de interviews in het bronnenboek staat dit uitgebreider uitgelegd.

Kerncode:		
Therapeutfactoren		
Hoofdcode:	Code:	Codenummers:
Vaardigheden speltherapeut	Kennis van digitaal spel Samen ontdekken Vaardigheden speltherapeut	1:28, 2:2, 3:20, 4:19, 4:20, 4:25, 5:17, 5:23, 7:14, 7:15, 10:5, 11:9, 11:13, 12:8, 13:4, 15:13 14:8 1:13, 1:32, 1:33, 3:12, 3:15, 4:20, 6:30 7:4, 8:4 7:14, 10:2, 11:6,12:21, 15:4, 17:6, 17:12
Benodigdheden speltherapeut	Positieve visie op digitaal spel Begeleiding in digitaal spel Flexibiliteit speltherapeut Kaders Kennis van digitaal spel en mogelijkheden Onderzochte apps Reflectie Rust Spelkamer Toestemming kind Veiligheid opbouwen Zelf als instrument	1:12, 1:12, 1:27, 2:1, 4:12, 4:21, 4:22, 4:25, 5:18, 9:6 11:8, 11:11, 12:1, 12:3, 16:9, 19:7 5:15, 5:16, 19:2 14:7 1:4, 1:23, 1:29, 4:13, 6:2, 6:23, 6:24, 8:13, 8:17 1:28, 2:2, 3:20, 4:19, 4:20, 4:25, 5:15, 5:16,5:17, 5:23, 7:14, 7:15, 10:5, 11:9, 11:13, 12:8,13:4, 15:13, 15:19, 15:22, 16:10, 16:11, 16:13, 19:11 5:17 4:18, 5:9 4:18 5:8, 5:12, 5:13, 5:19, 5:20, 6:25, 6:26, 6:27 , 6:28, 8:10, 8:1, 4:20, 7:14 19:9 16:15 5:7, 11:12
Ouders	Ouders Overleg met ouders Thuis spelen Toestemming ouders Uitleg ouders Netwerk	1:5, 1:6, 3:9, 3:11, 3:18, 3:20, 3:21 3:28, 6:16, 6:17, 6:18 1:21, 3:11 5:21, 6:1, 16:9 3:18, 3:21, 12:16, 12:17, 12:18, 13:3, 16:16, 19:8 5:20, 16:7, 16:8, 16:14 5:10, 5:11
Client-centered	Client-centered basishouding Client-centered werken Vrije keuze kind	1:9, 4:4, 4:16, 4:17, 5:2, 5:4, 11:15, 12:25 15:23 12:26

Tabel 4

Kerncode:		Kindfactoren
Hoofdcode:	Code:	Codenummers:
Emoties ervaren in het spel	Emoties	3:1, 3:2, 3:8, 3:11, 3:14, 3:17, 4:9, 12:9, 12:11
Wereld van de kinderen van Nu	Belevingswereld kind	3:11, 6:18, 8:5, 9:5, 10:14, 10:19, 14:3
	Digitale tijd van nu	1:15, 1:16, 10:14, 16:1, 16:12
	Wereld op dit moment	1:14, 1:16, 1:31, 3:8, 3:19, 3:20, 4:11, 5:4, 10:8, 10:14, 12:12, 12:22, 19:3, 19:5, 19:6
Aansluiten bij client en systeem	Aansluiten bij het kind	1:10, 1:20, 3:8, 3:10, 3:11, 3:22, 4:4, 4:22, 6:2, 6:8, 6:16, 6:17, 6:18, 6:20, 7:11, 7:17, 8:5, 8:7, 8:8, 8:21, 9:3, 9:7, 9:10, 10:1, 10:8, 10:9, 10:13, 10:18, 12:13, 12:25, 15:23, 15:27, 15:28, 15:29, 16:6, 17:3
	Aansluiten bij spel Relatie met kind	1:6, 3:8, 3:10, 3:11 7:13, 9:7, 10:17, 12:20, 12:23, 12:24, 14:6

Tabel 5

Kerncode		Spelfactoren
Hoofdcode:	Code:	Codenummers
Helpende factoren digitaal spel	Autonomie	6:22
	Avatar	6:13, 6:14, 6:15, 6:19, 6:29
	Blijft beter hangen	15:15
	Digitale communicatie	11:3, 14:1, 14:2, 17:5,
	Creatief	8:20
	Digitaal spel is aanvulling	19:10
	Eigen vormgeving maken	12:5
	Emotieregulatie	1:1, 1:2, 1:17, 1:18, 3:12, 3:14, 3:15, 3:16, 3:26, 3:27, 6:12,
	Fantasie	6:13, 8:3, 8:14
	Steeds opnieuw proberen	3:3, 3:4, 4:15, 9:1, 11:4
	Gezelligheid, plezier	3:6, 4:13, 11:10, 12:27, 16:2, 16:18
	Kind laten uitleggen	1:25, 3:5, 6:4, 6:5, 6:7, 6:9, 6:10, 8:7, 9:8, 10:1, 11:6, 19:2, 19:6
	Opzet naar fysiek spel en Speltherapie	5:5, 8:14, 9:2, 12:14, 12:15
	Motivatie	3:3, 3:4, 3:13, 4:1, 7:11, 12:14, 12:22, 12:27
	Muziek luisteren	6:6, 8:9, 13:1
Belemmerende factoren digitaal spel	Rekening houden met elkaar	3:5, 3:6, 3:23, 3:24, 6:7, 6:13, 6:15, 6:22,
	Vaardigheden leren	7:5, 7:12, 16:17
	Zelfvertrouwen	3:5, 6:7, 6:11, 6:21, 6:22, 6:29 10:1, 10:7, 15:29, 19:2, 19:4, 19:14
	Eenzaamheid	16:1
	Emoties uiten	5:24
	Gesprek spel overstijgend	1:25, 1:26
	Leeftijd speltherapeut	19:13
	Snel	11:5, 15:3, 15:9
	Spel gaat door	1:8, 15:1, 15:2, 15:5, 15:10, 15:24

	Verliezen in spel Vluchten in beeldscherm	5:22 8:6
Factoren die zowel helpend als belemmerend werden genoemd	Aantrekkingskracht op kinderen Beeldscherm afsluiten Contact maken Focus op beeldscherm Frustratie Scheiding werkelijkheid en Fantasie Snel afgeleid Verliessituatie Vragen van kinderen	5:3, 6:19, 11:1, 13:5, 15:6, 15:7 1:22, 4:3, 7:2, 10:10, 10:11, 10:12 1:6, 5:6, 5:22, 5:26, 5:27, 6:3, 6:4, 10:18, 10:21, 11:2, 17:2 8:1, 8:12, 8:15, 8:16 3:12, 3:14, 3:17, 3:25, 3:27, 6:12, 7:5, 7:14, 12:6, 12:7 15:11, 15:12 9:11 3:17 4:2
Tijd	Te veel schermtijd Tijdbewaking Tijdsbesef Timer	15:8, 15:26, 15:30 1:3, 1:4 1:7 7:2, 10:20
Samenspelen	Samenspel Samenwerken	1:25, 3:6, 3:7, 3:8, 3:9, 3:10, 3:23, 4:13, 7:16, 8:4, 11:7, 12:19 6:3, 6:4, 6:5, 7:1, 8:18

Tabel 6

Bijlage F: Uitkomsten woordweb

Tijdens de interviews is er een associatievraag gesteld. Aan de hand van deze associatievraag is er per respondent een woordweb gemaakt. Deze woordwebben zijn te vinden in het bronnenboek. Dit is een overzicht van de uitkomsten van de woordwebben per categorie. Er zijn 4 categorieën; Medewerkers vrij spel locaties (tabel 7) speltherapeuten die wel met digitale middelen werken (tabel 8), speltherapeuten die niet met digitale middelen werken (tabel 9), Overige therapeuten (tabel 10) De woorden zijn door middel van kleuren verdeeld in een positieve associatie, een negatieve associatie of een spelmiddel/voorwerp. De waardes zijn toegekend aan de woorden aan de hand van het interview en het doorvragen op deze woorden.

Legenda

 Spelmiddel

 Positief

 Negatief

Digitale spelmiddelen
Switch
Interesse tonen in wat ze doen
Ipad
Digiborden
Wii
Pokemon go
Zelf verstand van hebben
Just dance
Meegamen vinden ze leuk
Film kijken
Roblox
Minecraft
Kind kan uitleggen
Leeftijdsgrens ook ontwikkelleeftijd
Op computer met timer
Fifa
Computer
Ozo lokaal
Ernaast zitten is nabijheid
Programeren
Chromebooks
E learning → zou veel meer mee kunnen
Dewa
Mobiele telefoon
Gamen 2x
Active floor
Voorzichtig met materialen
Playstation
Telefoon

Keuzemoment
Taalspelletjes
Time timer
Overleg
Gamekamer
Lesmethode school
Binnenhuisarchitect
Verwarring
Enthousiasme
Programmeren, hardware en software
Blijdschap
3 d modeleren
Grafische ontwerpen
Foto's en video's maken

Tabel 7

Digitale spelmiddelen
Emotieregulatie 2x
Telefoon
Computer
Ontspanning
Muziek
Avontuur
Spanningsregulatie
Fototoestel
Filmpjes maken
Uitdaging
Nintendo
Fantasie
Kleur
Vrijheid
Tablet
Nieuw
Zitten
spelregels
Game console
Kind is expert
Doelen
Onbegrensde mogelijkheden
Zelfstandigheid
Leren
Overdracht naar gezin
Samenwerken
Creativiteit

Leuk
Autonomie
Overdracht in theorie in spelkamer naar huis
Geinformeerd worden
Frustratie
Controle
Speels
Samen
Innovatief
Beeldscherm
Alleen nog maar beeldscherm
Computer
Beeldschermmaatschappij
Pc
Kinderen kunnen het je leren
Worsteling van veel mensen
Laptop
De wereld waarin het kind opgroeit
Ruzies over gebruik

Tabel 8

Digitale spelmiddelen
Competitie
Duur
Voordelen maar ook nadelen
Eenzaam
Verbinding
Agressie
Koppijn
Past in deze tijd
Moe
Gezelligheid
Veel prikkels
Cogmed
Helemaal van nu
Apps
Aantrekkelijk
Eenzijdig
Weinig interactie
Kleurrijk
Snel 2x
Tablets 3x
Volle focus
Oneindige kansen

Kinderen worden erdoor gegrepen
Computer → vinden kinderen leuk
Roblox
Afstand
Flitsende beelden
Niet veroordeeld worden
Tegenwoordig manier van contact maken en sociaal
Nintendo
In spelkamer of tussendoor?
Speltherapie online?
Computer 2x
Creatief
Kinderen trekken ernaartoe
Virtual reality 2x
Online of niet?
Apps
Samen met playmobile
Wat is er?
Meegeven of niet meegeven?
Eigen wereld bouwen
Samen beleven
Daar weet ik niks van
Interactieve spellen
Minecraft
Wii
Videogames
Kansen
Muziekboxje
Spelletjes op telefoon
Filmpjes maken
Geluidsopname
Foto's maken
Whats app
Kleurplaten downloaden

Tabel 9

Digitale spelmiddelen
Van alle leeftijden
Leuk
Meekijken
Kan teveel tijd kosten
Ondenikbaar geworden
Leerzaam
Interesse tonen in spel

Meedoen
Therapeutisch
Kinderen geconcentreerd op iets, vinden sommige mensen niet leuk
Mooi gemaakt
Oudere mensen bang voor
Games steeds leuker, veelzijdiger
Zelf gedaan
Contact geven met anderen
Al het normaal spel kan ook in game
Geen mooi woord
Kleine kinderen kunnen het al
Veel misverstand
Interessant
Telefoon
Passend bij deze tijd
Apps
Individueel
Schermpje
Ipad
Youtube
Ontwikkeling
Interactief
Beelden
Google
Snel
Toegankelijk
Raadspelletjes
Kinderen zijn het gewend
Tekeningen
Belevingswereld kind
Chatten
Rollenspel, popjes, dieren, handpoppen
Twijfel bij ouders
Aansluiten bij kinderen
Visueel
Afwerende houding behandelen
Emotie
Real life spel in digitaal jasje
Plezier
Gelijkenissen met real life spel
Van nu
Enthousiasme behandelen
Je kan het beïnvloeden
Authenticiteit

Frustratie
Techniek
Flow

Tabel 10

Bijlage G: Lijst met mogelijke apps voor speltherapeuten

Er bestaan heel veel apps en elke app heeft andere mogelijkheden. Binnen mijn onderzoek werden apps als Roblox, Brawl stars en Minecraft vaak genoemd. Hieronder staan enkele apps die zouden kunnen dienen als basis om te beginnen met het inzetten van digitaal spel in de spelkamer. Deze apps voldoen volledig aan de voorwaarden voor het client-centered werken.

Minni Home- play Family.

Dit is een speelbaar poppenhuis. Je kan in het startscherm op het poppetje met het plusje klikken om je eigen gezin samen te stellen. Dit kan in verschillende huidskleuren, kapsels en oogkleur. Helaas blijft het vaderpoppetje altijd een stoppelbaardje houden, waardoor deze moeilijk vrouwelijk te maken is. Het moederpoppetje kan je dan wel weer makkelijk mannelijk maken. Om gezinnen met ouders van hetzelfde geslacht te creëren. Er zijn 5 kamers en een voortuin en een grote achtertuin waar makkelijk doorheen te bladeren is. Je kan alle poppetjes wisselende gezichtsuitdrukkingen geven. Bijna alle voorwerpen en de poppetjes kunnen worden verplaatst naar waar je maar wilt. Voor 2 euro krijg je alle kamers en outfits. Je hoeft dit niet gelijk te betalen, want de app is gratis te installeren waarbij je de voortuin en 2 kamers krijgt en alle poppetjes, zonder verschillende outfits. Hierdoor kan je als speltherapeut eerst zelf een kijkje nemen in de app.

My play home

Deze werd genoemd in de interviews. Deze kost 4 euro om aan te schaffen en heb ik daarom nog niet zelf getest. Het schijnt een fijne poppenhuis app te zijn, maar inmiddels is er ook een schoolgebouw, een ziekenhuis en winkels bij gekomen.

Pocket Build

Dit is een bouw app. Deze app is helemaal gratis. Je kan meerdere werelden opslaan, wat handig is bij meerdere kinderen die deze app willen spelen. Rechts in de hoek staat een kraan. Als je daarop klikt opent het menu. In de groene balk staan alle opties. Wanneer je bijvoorbeeld op de boom klikt. Opent onder de groene balk een rij met alle bomen. Boven de groene balk is een rij met alle categorieën. Zo kan je een hele wereld creëren naar jouw wensen. Dit kan in een middeleeuwse bouw, tot aan modern, boerderij, Aziatisch, wigwams. Alles kan. Er zijn wel items die je kan ontgrendelen door vaak te spelen, maar er zijn zoveel items die je vrij kan kiezen dat dit geen belemmering lijkt.

Bricks Builder

Dit is een lego game. Deze app is helemaal gratis, maar er zijn enkele advertenties. Deze kan je verwijderen tegen betaling. Je hebt een vierkant lego bord. Deze kan je in alle kleuren maken, zoals je wilt. Vervolgens kan je met de knop aan de linkerkant met de naam brick ook elke kleur kiezen die je wilt en met de knop aan de rechterkant met de naam brick elk blokje kiezen dat je wilt. Vervolgens kan je alles opbouwen, maar ook opslaan, zodat het een volgende sessie makkelijk terug te halen is.

Kids paint

Ten slotte Kids paint. Er zijn heel veel creatieve apps. Vooral voor veel geld of met hele ingewikkelde mogelijkheden. Deze teken app is overzichtelijk, maar wel met veel opties. Waardoor een kind al zijn creativiteit kwijt kan. Er kunnen ook foto's toegevoegd worden, zodat daar op getekend kan worden. Bijvoorbeeld van een spelbeeld. Deze app is gratis, zonder advertenties.

Virtual Sandtray

Deze app is ontwikkeld door een speltherapeut. Deze app is alleen beschikbaar voor apple en daarom heeft de onderzoeker deze niet kunnen testen.

Bijlage H: Artikel Spelenderwijs

Bijlage I: Blog uit het voorwoord

A few months ago, one my youngest son's therapists and I were discussing the pre-planning I had done for his NDIS funding. As some of you will know, the NDIS requires you to recount, in detail, the rhythm and flow of your child's daily life and activities. My little guy is happiest just being in the safe, predictable environment of home, where I home-school him and his two older autistic brothers, and he prefers playing with children much older than his age-peers. Our family narrative reflects this reality.

As the therapist glanced through my day-to-day recount she looked at me and asked, gently but with clear censure, 'so just how much screen does he have each day?'. Argh. I cringed internally with guilt and shame, but squared my shoulders to justify his iPad usage... only to shy away from that confrontation to reply vaguely, 'um, not that much'. She gave me that look – you know the one that's part doubtful, part disapproving judgement, part reminder that your failures are seen and noted – and dropped the matter. But even months later, it's still bothering me: the question itself, and my own lacklustre, totally inadequate, evasive response.

We all know what the question behind her question was. Or, more properly, what the intent behind the question was. It was a reprimand, a reminder, that by allowing my son so much iPad I was somehow damaging him, enabling his social isolation, coddling him, exacerbating his autism. I've heard it all before, and it's rhetoric to which we're exposed often as parents: technology is damaging, it's isolating, it's anti-social. And when it comes to technology, I spend my life consumed by paroxysms of guilt: if I take my sons' iPads (or other miscellaneous gaming devices) away, I know I do my children a disservice; if I give it to them, society shames for me it and my already shaky feelings of self-efficacy as a mother waver even further.

And there's the rub. I know that I know my children and their needs best. But I can't help being bullied by external expectations, and social pressures. So, I've decided it's time to rectify that wrong. Now, months later, I've finally formulated the answer I wish I'd have delivered to my son's therapist when the issue arose.

In order to understand the importance technology – specifically Minecraft – has in our house, you need to know more about my youngest boy, Mr Z. Mr Z undermines most assumptions people have about autistic kids, not least because he has the most amazing, complex and vivid imagination. This is a little boy whose internal world is vast and deep and profound.

Mr Z has certain ways of experiencing his imagination which are both visceral and uplifting for him, but he has neither the expressive language nor the fine motor to share his imaginative visions with us, his family. Mr Z is verbal, and generally he has a precocious vocabulary, but the complexity of his internal imagination is so great that he can't always access the right words to describe what's inside

his head. As he begins to learn that we aren't inside his head with him, that we can't automatically see what he sees, he desperately wants to share his internal world with us; he wants to make the internal, external.

But when a child's words simply don't suffice, and when they struggle to draw, and they're too young to type or write (even if they could access the right words), how can that child share – communicate – what they so deeply desire to share? How can they give their family a way of seeing what they see, in their special, awesome, intensely detailed way?

Well, for us, and for Mr Z, the answer is Minecraft: Mr Z recreates his internal worlds in the Minecraft universe so that we can see, we can experience, what he does. Minecraft is Mr Z's AAC if you like. For most people, Minecraft is a highly motivating 'sandbox game', an open-ended virtual world, which encourages building and creation with few game-directed goals and requirements. For Mr Z, it's a way to augment and complement his current verbal capacity when that capacity isn't sufficient for him to communicate what he wants to communicate. It alleviates communication frustrations and gives us access to a world that would otherwise be confined to Mr Z's head.

Minecraft gives Mr Z a way to express himself that is natural and appropriate for him, that he enjoys, and that he can share. How liberating for him, to have a tool that enables him to share and communicate all the amazing ideas he wants to share and communicate! Minecraft, then, is a cornerstone to Mr Z's interaction with his family; it is an interface between us and Mr Z.

But the benefits of games like Minecraft go beyond Mr Z's very specific use of it to help him represent and recreate his imaginative workings. The potential of Minecraft, and games like it, is located in its social currency: Minecraft is the second-highest selling computer game of all time, with a monthly player base of 55 million, and although it has special appeal to the autistic community (as witnessed by the player base of autistic servers like Autcraft), it is equally treasured and beloved within mainstream communities.

Now, research tells us that the most successful social encounters for neurodivergent children have their foundations in activities based around shared interests and passions. Scaffolding socialising through shared interests is effective not only in promoting social engagement for our children, but equally in supporting such engagement. Research also shows us that collaborative virtual environments offer unique opportunities for autistic children to engage socially, and to collaborate and communicate with their peers, with fewer risks and challenges than socialising solely face-to-face: these environments facilitate communication, interaction, socialisation, collaboration, and the formation of meaningful relationships. They allow our children to socialise authentically autistically, rather than holding them to ransom with neurotypical norms.

In our house then, many of our play-dates – whether they are with neurodivergent or neurotypical peers – are Minecraft play-dates. Since Minecraft is an environment in which players can join together to play virtually in a unique, shared world, it allows my boys to socialise with their peers in the context of their passions, respectful of their neurology, and without the stresses and challenges of traditional play. Their play on Minecraft is usually collaborative, cooperative, interactive, and prolonged. And they are hugely competent in it. Within Minecraft, my boys are set up to be socially successful, because they excel at something with universal appeal and popularity in both the neurotypical and neurodivergent populations.

For my boys, as for many others like them, Minecraft actively encourages and supports them to form authentic, respectful peer relationships, grounded in reciprocal passions and shared interests, humour, enthusiasm, appreciation, and playful competition. Virtual environments, such as Minecraft, respect a neurodivergent way of socialising and offer alternative avenues for social expression and communication. For our family, Minecraft has helped the boys foster quality friendships, based in mutual support, trust, humour, reliability and reciprocity, which are then developed and maintained both within and without virtual environments.

It's interesting... when my boys have play-dates that don't include a virtual element, when they are forced into a traditional, neurotypical pattern of socialisation (which admittedly I don't allow often), I can almost guarantee two results. Firstly, the play is parallel and limited; we can manage perhaps fifteen to twenty minutes of side-by-side play that is rarely cooperative and is often frustrated by the nuances and subtleties of neurotypical expectations. Secondly, after the playdate, one (or more likely all) of my boys will be absolutely exhausted and usually on the brink of meltdown. Minecraft (and indeed gaming more generally), on the other hand, provides them with a feeling of social competence (this is something they're good at, something they excel at, and something they enjoy), as well as social stamina.

So, next time you go to judge someone else's use of technology, next time you feel a tut-tut emerging because someone proposes a Minecraft play-date, or because you feel that their children have Too Much Screen... Stop, and think of this.

And, next time someone challenges your child's technology usage – next time you experience that heavy feeling of guilt as some well-meaning aunt or grandparent or friend or professional looks askance at your child absorbed in a virtual world – remind yourself of the importance of this tool, of its potential to boost your child's social self-esteem, of its communicative benefits. And calm that guilt. It's OK. (Heyworth, 2018)

Bijlage J: Artikel Tijdschrift voor Vak therapie